

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **1. Aplikasi**

Menurut Chan (2017:4), aplikasi adalah koleksi *windows* dan objek-objek yang menyediakan fungsi untuk aktivitas *user*, seperti pemasukan data, proses, dan pelaporan.

##### **2. Persediaan**

Menurut Jay Heizer dan Barry Render (2015:553), menyatakan bahwa manajemen persediaan bertujuan untuk menentukan keseimbangan antara investasi dan pelayanan pelanggan.

##### **3. MySQL**

Menurut Buana (2014:2), “*MySQL* merupakan database server yang paling sering digunakan dalam pemograman PHP. *MySQL* digunakan untuk menyimpan data dalam database dan memanipulasi data-data yang diperlukan. Manipulasi data tersebut berupa menambah, mengubah, dan menghapus data yang berada dalam database”.

Berikut beberapa kelebihan yang dimiliki oleh *MySQL* :

1. Bersifat *open source*, yang memiliki kemampuan untuk dapat dikembangkan lagi.

2. Menggunakan bahasa *SQL (Structure Query Language)*, yang merupakan standar bahasa dunia dalam pengolahan data.
3. *Super performance* dan *reliable*, tidak bisa diragukan, pemrosesan database nya sangat cepat dan stabil.
4. Mampu lintas *platform, Multiuser*. *MySQL* dapat digunakan oleh beberapa *user* dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami konflik.

#### **4. PHP (*Hypertext Preprocessor*)**

Supono dan Putratama (2016:3) mengemukakan bahwa ”*PHP (PHP: Hypertext Preprocessor)* adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang berbasis server-side yang dapat ditambahkan ke dalam *HTML*”.


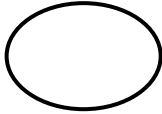
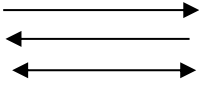

#### **5. Metode *Prototype***

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah metode *prototype*. Menurut Kusnandar dan Yusup (2015:4), metode *prototyping* merupakan suatu teknik analisis dan rancangan yang memungkinkan pengguna ikut serta dalam menentukan kebutuhan dan pembentukan sistem apa yang dikerjakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

## 6. Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Irwansyah (2014:240), *Data Flow Diagram* atau *DFD* adalah alat yang menunjukkan alur data pada sistem dalam bentuk grafik. Elemen penting dari *DFD* adalah alur data, proses, penyimpanan data dan sumber data. Sistem analisis membuat *DFD* berdasarkan level. *DFD* level tinggi hanya mengidentifikasi proses besar. Berikut simbol-simbol *Data Flow Diagram (DFD)* dapat dilihat pada tabel 2.1.

**Tabel 2.1 Simbol-Simbol DFD**


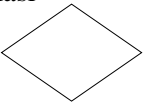


Simbol	Keterangan
 Proses	Entitas eksternal, dapat berupa orang/unit terkait yang beinterkasi dengan sistem tetapi di luar sistem.
 <i>On-page connerctor</i>	Orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data, komponen fisik tidak diidentifikasi.
Alir Data 	Alir data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan.
 Data Store	Penyimpanan data atau tempat data <i>direfer</i> oleh proses.

Sumber : Irwansyah (2014:240)

## 7. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Aditama (2017:41), *Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan hubungan antara entitas dalam basis data berdasarkan objek-objek yang mempunyai hubungan antar relasi, sehingga dari perancangan *Entity Relationship Diagram* tersebut dapat diketahui elemen-elemen apa saja yang akan menjadi sebuah entitas, yang berguna sebagai fondasi bagi proses secara teknis selanjutnya. Berikut simbol-simbol *Entity Relationship Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.2.

**Tabel 2.2 Simbol-Simbol Desain *Entity Relationship Diagram***

No	Simbol	Fungsi
1	<p><i>Entitas / entiti</i></p> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel basisi data.
2	<p>Relasi</p> 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
3	<p>Atribut</p> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu <i>entiti</i> .
4	<p>Garis</p> 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.


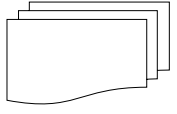
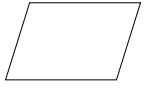
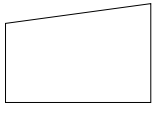
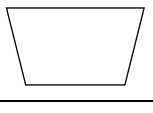


Sumber : Aditama (2017:41)

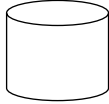
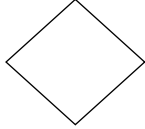

## 8. Flowchart

Menurut Sitorus (2015:14), *Flowchart* merupakan urutan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah, sehingga *flowchart* merupakan

langkah-langkah penyelesaian masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu. Diagram Alir ini akan menunjukkan alur di dalam program secara logika. *Flowchart* bertujuan untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, terurai, rapi dan jelas menggunakan simbol-simbol standar. Berikut simbol-simbol *flowchart* dapat dilihat pada tabel 2.3.

**Tabel 2.3 Simbol-Simbol Desain *Flowchart***

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Dokumen	Dokumen atau laporan: dokumen tersebut dapat dipersiapkan dengan tulisan tangan atau dicetak dengan komputer.
2		Beberapa tembusan dari satu dokumen	Digambarkan dengan cara menumpuk simbol dokumen dan mencetak nomor dokumen di bagian depan sudut kanan atas.
3		<i>Input/output</i>	Menyatakan proses <i>input</i> dan <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya.
4		Pengetikan <i>Online</i>	Memasukkan ( <i>entry</i> ) data melalui peralatan <i>online</i> seperti terminal atau personal <i>computer</i> .
5		Manual Proses	Pelaksanaan pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.
6		Pemrosesan dengan komputer	Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan dengan komputer, biasanya menghasilkan perubahan atas data atau informasi.
7		Proses Pendukung	Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.

No	Simbol	Nama	Keterangan
8		<i>Disk magnetis</i>	Data disimpan secara permanen di dalam <i>disk magnetis</i> dipergunakan untuk <i>file</i> utama dan <i>database</i>
9		Keputusan	Langkah pengambilan keputusan, dipergunakan dalam sebuah program komputer bagan alir untuk memperlihatkan pembuatan cabang ke jalan alternatif.
10		Terminal	Menyatakan permulaan atau akhir dari suatu program.

Sumber : Sitorus (2015:14)

### 9. *Black Box* Testing

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015:275) *Black Box* Testing (Pengujian Kotak Hitam) yaitu ”menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program”. Maka dapat disimpulkan bahwa *Black Box* Testing (Pengujian Kotak Hitam) merupakan pengujian perangkat lunak untuk menguji unit tanpa menguji desain dan pengkodean bahwa suatu program telah sesuai dengan proses yang diinginkan.

### 2.2 Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu digunakan sebagai pedoman dasar, acuan, pertimbangan, maupun perbandingan bagi penelitian terbaru yang

sejenis. Adapun penelitian terdahulu yang penulis gunakan seperti tabel

2.4. sebagai berikut :

**Tabel 2.4 Tabel Hasil Penelitian Terdahulu**

No	Judul	Penulis	Hasil
1.	Pengembangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Di PT. Putera Agung Setia. Vol. 1. No. 4. 2015. ISSN: 1979-2328	Nur Heri Cahyana, Bambang Yuwono, Anjar Yudo Asmoro	Menghasilkan sebuah sistem ini adalah untuk mengatasi masalah dalam pencatatan persediaan barang secara manual serta meminimalkan kesalahan dalam pencatatan yang dilakukan secara manual. untuk membantu dalam proses ini maka penulis mengembangkan sebuah sistem yang mampu membantu jalanya proses persediaan pencatatan barang-barang produksi yang ada pada gudang PT. Putera Agung Setia. Pengembangan sistem informasi ini menggunakan metode <i>Waterfall</i> , dengan bahasa pemodelan <i>DFD</i> ( <i>Data Flow Diagram</i> ).
2.	Aplikasi Pengolahan Data Stok Barang Dagang dan penjualan (Studi Kasus: CV Jaya Maju Perkasa). Vol.1 No.3 2015 ISSN: 2442-5826	Brahmantyo Danuriansyah, Reza Budiawan, Indra Lukman Sardi	Menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat menanggulangi beberapa masalah yang sering terjadi dalam kegiatan penyetokan barang dan penjualan di CV Jaya Maju Perkasa. Penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman <i>PHP</i> dan <i>DBMS Oracle</i> . Sistem ini menggunakan metode perancangan terstruktur dan menggunakan model <i>SDLC</i> metode penelitian <i>Waterfall</i> .

No	Judul	Penulis	Hasil
3.	Pengembangan Aplikasi Persediaan Gudang Berbasis Web Pada PT NKP Bandar Lampung	Ningrum Karunia Putri, Kurniawan Saputra, Imam Asrowardi	Menghasilkan sebuah suatu aplikasi web pengolahan data persediaan material gudang yang ada di PT NKP Bandar Lampung yang dibangun menggunakan metode prototype, web aplikasi dibangun menggunakan bahasa pemrograman <i>PHP</i> , dan menggunakan <i>MySQL</i> sebagai database.

Kesimpulan dari penelitian terdahulu adalah bahwa dengan sistem yang terkomputerisasi dapat mengatasi permasalahan dalam pencatatan dan pengolahan data persediaan yang dilakukan secara manual.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu tempat riset yang bertempat di Jalan RW Monginsidi dimana aplikasi ini dapat memudahkan pihak admin dalam membuat laporan pengeluaran harian dan stok bahan baku, memudahkan bagian *admin* dalam merekap dan membuat laporan bulanan penerimaan, pengeluaran dan stok akhir bahan baku produksi serta mempermudah direktur untuk mengecek laporan penerimaan, pengeluaran dan stok akhir bahan baku produksi. Aplikasi ini dibangun menggunakan metode *prototype*, bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.



## **2.3 Objek Penelitian**

### **2.3.1 Sejarah Perusahaan**

CV Elvira didirikan pada tahun 2015 beralamat di Jalan RW Monginsidi merupakan perusahaan yang bergerak di bidang produksi. CV Elvira menyediakan berbagai macam produksi CV Elvira melayani pemesanan seperti raport sekolah, undangan, buku absen sekolah, buku induk sekolah, baju sekolah dan laia-lain

### **2.3.2 Visi dan Misi**

#### **2.3.2.1 Visi**

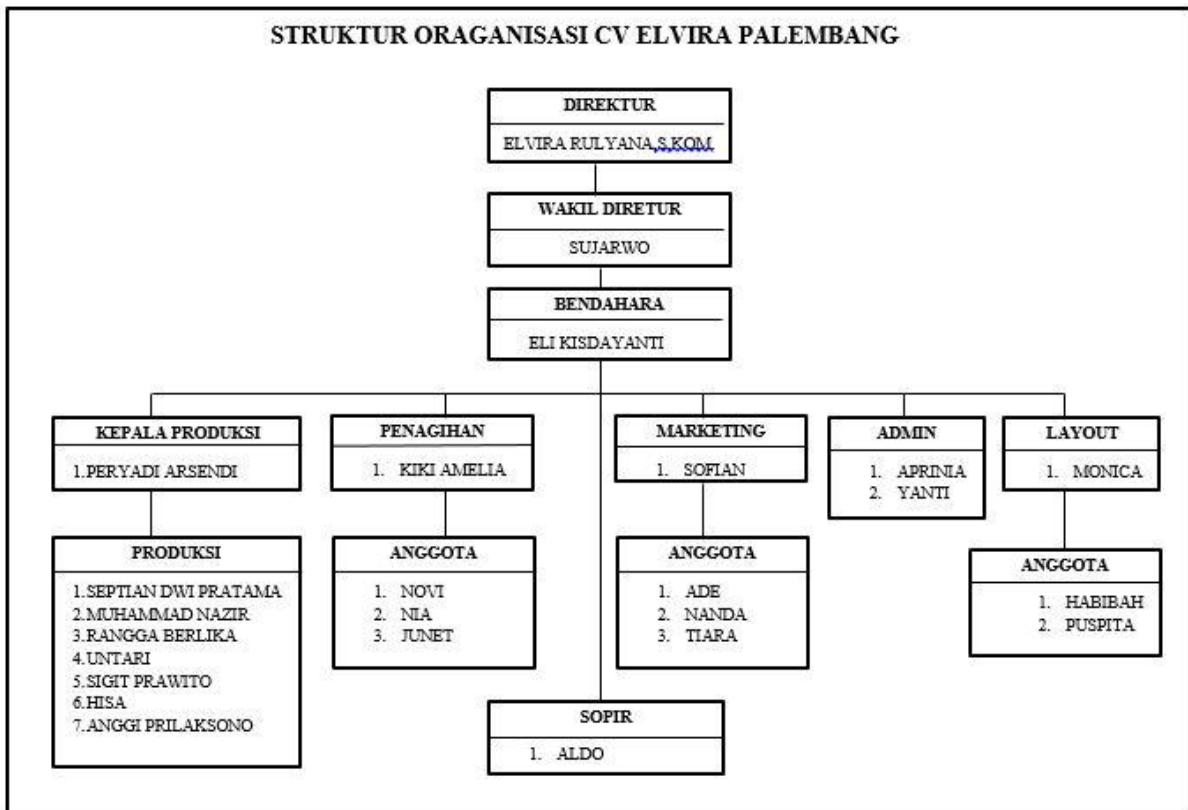
Menjadi perusahaan percetakan yang dapat memenuhi permintaan pelanggan dengan produk yang berkualitas dan senantiasa meningkatkan produktivitas demi kemajuan perusahaan serta mampu mambuka lapangan pekerjaan yang menguntungkan.

#### **2.3.2.2 Misi**

- a. Kepuasan pelanggan
- b. Meningkatkan kemampuan karyawan
- c. Mengikuti perkembangan teknologi
- d. Menghadirkan lapangan pekerjaan yang produktif

### **2.3.3 Struktur Organisasi**

Berikut gambar struktur organisasi pada CV Elvira dapat dilihat pada gambar 2.2.



Sumber : CV Elvira

**Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV Elvira**

### 2.1.1 Tugas dan Wewenang

Adapun tugas dan wewenang adalah sebagai berikut :

#### 1. Direktur

Tugas dan Tanggung Jawab :

- a. Menetapkan tujuan dari perusahaan, penjualan dan pembelian
- b. Menentukan strategis penjualan
- c. Mengkoordinasi semua bagian yang dalam manajemen usaha
- d. Sebagai pemilik atau owner memiliki tugas untuk mengatur dan mengawasi kegiatan di dalam usaha percetakan yang dimiliki

## **2. Wakil Direktur**

- a. Membangun tim kerja di dalam percetakan dan penjualan agar terjalannya kekompakan diantara pegawainya untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan.
- b. Manager juga merangkap dalam mengerjakan administrasi dan membuat laporan serta menganalisis laporan tersebut dan memberikan solusi jika terdapat masalah.
- c. Memonitor seluruh kerja karyawan

## **3. Bendahara**

- a. Menerima transaksi pembayaran CV Elvira
- b. Memelihara semua harta kekayaan CV Elvira
- c. Mengelola keuangan untuk menghasilkan laporan keuangan yang dibutuhkan perusahaan.
- d. Merencanakan anggaran belanja dan pendapatan CV Elvira

## **4. Admin**

Tugas dan Tanggung Jawab :

- a. Membantu Ketua dalam melaksanakan kerja.
- b. Menyelenggarakan kegiatan merekap atau mendata stok barang dan inventaris perusahaan
- c. Menyampaikan hal-hal yang penting pada ketua.
- d. Membuat pendataan data barang perusahaan.

## **5. Layout**

Tugas dan Tanggung Jawab :

- a. Mendesain tulisan dan logo pada bagian yang akan di desain seperti baju sekolah dan undangan pernikahan tugas.

## **6. Kepala Produksi**

Tugas dan Tanggung Jawab :

- a. Melakukan perencanaan dan organisasi dan jadwal produksi
- b. Mengawasi seluruh proses produksi

## **7. Kepala Marketing**

Tugas dan Tanggung Jawab :

- a. Mengatur cara mempromosikan produk dan menjual produk
- b. Mengawasi seluruh proses penjualan

## **8. Kepala Penagihan**

Tugas dan Tanggung Jawab :

- a. Menindaklanjuti, mengumpulkan dan mengalokasikan pembayaran
- b. Menagih pembayaran yang masih kredit.
- c. Mengatasi perbedaan pembayaran

## **9. Anggota Produksi**

Tugas dan Tanggung Jawab :

- a. Melaksanakan kebijakan dan rencana produksi
- b. Melaksanakan proses produksi dan prosedur kualitas barang sesuai dengan ketentuan
- c. Memahami kerja dengan standar keamanan, kesehatan dan keselamatan dalam bekerja

**10. Anggota Marketing**

Tugas dan Tanggung Jawab :

- a. Mempromosikan produk dan menjual produk
- b. Mendata seluruh hasil penjualan

**11. Anggota Penagihan**

Tugas dan Tanggung Jawab :

- a. Melakukan follow up dengan segera, baik menggunakan telepon maupun kunjungan
- b. Membina hubungan dengan pelanggan

**12. Sopir**

Tugas dan Tanggung Jawab :

- a. Mengatarkan barang pelanggan ketempat yang di tentukan

**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**3.1 Tempat dan Jadwal Penelitian**

**3.1.1 Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di CV Elvira Palembang yang beralamat di Jalan. RW. Monginsidi (Depan SMPN 29 Palembang).

**3.1.2 Jadwal Penelitian**

Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 15 September 2019 sampai dengan 15 Januari 2020 bertempat di CV Elvira Palembang yang beralamat di Jalan. RW. Monginsidi (Depan SMPN 29 Palembang).

Berikut tabel jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1.

**Tabel 3.1 Jadwal Penelitian**

No	Uraian	September				Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan																				
2	Membangun <i>Prototype</i>																				
3	Pengujian <i>Prototype</i>																				
4	Mengkodekan Sistem																				
5	Menguji Sistem																				

## **3.2 Jenis Data**

### **3.2.1 Data Primer**

Menurut Ernanda (2017 : 5), data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari responden yang menjadi sasaran penelitian. Data ini didapat dari hasil jawaban kuesioner jawaban responden. Data primer yang penulis gunakan adalah data dari hasil wawancara mengenai permasalahan di CV Elvira tersebut masih menggunakan pencatatan dengan menggunakan media buku. Media buku tersebut memiliki kekurangan dikarenakan buku tersebut dapat rusak, hilang, dan lain sebagainya. Buku tersebut berisikan data-data penting yang dijadikan bagian percetakan dalam mengolah data pengeluaran bahan baku perhari dan stok yang nantinya akan dilaporkan ke admin. Pada saat pembuatan laporan admin sudah menggunakan aplikasi *Spreadsheet* untuk pembuatan laporan bulanan. Proses pembuatan laporan memakan waktu lama, karena admin harus membuka satu-persatu lembar laporan harian pengeluaran, penerimaan serta stok akhir bahan baku yang akan dijadikan laporan bulanan.

### **3.2.2 Data Sekunder**

Menurut Massie (2017:4489), data Sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara yaitu melalui hasil-hasil penelitian, buku-buku, artikel, dan berbagai publikasi serta instansi terkait yang relevan dengan masalah yang diangkat. Data

tersebut diperoleh dari CV Elvira berupa data kategori, data barang, data pengajuan penambahan bahan baku, data supplier, data permintaan bahan baku untuk produksi, data bahan baku masuk, data bahan baku terpakai dan data stok bahan baku, sejarah perusahaan, struktur organisasi perusahaan, visi dan misi perusahaan.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.3.1 Wawancara**

Menurut Silaen (2018 : 151) wawancara adalah alat pengumpulan data berupa tanya jawab antara pihak pencari informasi dengan sumber informasi yang berlangsung secara lisan. Informasi itu dapat berbentuk tanggapan, pendapat, keyakinan, perasaan, hasil pemikiran, dan pengetahuan seseorang mengenai sesuatu hal yang berhubungan dengan masalah penelitian.

Hasil wawancara yang penulis lakukan dengan Ibu Vera selaku manager CV Elvira tersebut. Produksi dalam proses pencatatan penerimaan, pengeluaran, dan stok, masih menggunakan pencatatan dengan menggunakan media buku. Media buku tersebut memiliki kekurangan dikarenakan buku tersebut dapat rusak, hilang, dan lain sebagainya. Buku tersebut berisikan data-data penting yang dijadikan bagian penjualan dan percetakan dalam mengolah data pengeluaran perhari dan stok yang nantinya akan dilaporkan ke admin. Pada saat pembuatan laporan admin sudah menggunakan aplikasi *Spreadsheet*



untuk pembuatan laporan bulanan produksi. Proses pembuatan laporan memakan waktu lama, karena admin harus membuka satu-persatu lembar laporan harian pengeluaran, penerimaan serta stok akhir bahan baku produksi yang akan dijadikan laporan bulanan.

### **3.3.2 Metode Observasi**

Menurut Silaen (2018:153), observasi adalah kegiatan yang meliputi pemutusan perhatian terhadap suatu objek penelitian dengan menggunakan seluruh indra. Dalam kegiatan ini, dilakukan pencatatan yang sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak atau yang dirasakan indra mengenai gejala-gejala yang muncul pada objek penelitian. Unsur-unsur yang tampak atau yang dirasakan itu disebut data yang harus diamati dan dicatat.

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati langsung alur kerja dalam Persediaan pada bagian penjualan dan percetakan saat ini dilakukan dengan cara yaitu produksi membuat permintaan penambahan barang ke admin, kemudian admin membuat bukti penerimaan barang yang akan dikirim ke produksi. Setelah barang masuk bagian produksi akan mendapat surat penerimaan barang dari admin dan mendata jumlah stok seluruhnya. Sedangkan pengeluaran barang yang dibeli dan bahan baku yang dipakai akan dicatat dan dikirim ke admin, kemudian admin akan membuat laporan bulanan persediaan barang yang akan dijual dan bahan baku bagian produksi.

### 3.3.3 Dokumentasi

Menurut Silaen (2018:160) Dokumentasi adalah peninggalan tertulis mengenai data berbagai kegiatan atau kejadian dari satu organisasi yang dari segi relatif belum terlalu lama. Jika peninggalan tertulis yang relatif belum terlalu lama. Jika peninggalan tertulis yang relatif cukup lama maka berubah menjadi bukti-bukti historis mengenai keadaan atau peristiwa masa lalu. Konsensus mengenai durasi waktu sulit ditentukan karena tergantung dari jenis peninggalan tersebut.

Pada metode ini penulis melakukan dokumentasi yaitu data kategori, data barang, data pengajuan penambahan barang, data permintaan barang untuk produksi, data barang masuk, data barang terjual, data barang terpakai dan data stok, struktur organisasi.

### 3.3.4 Studi Pustaka

Menurut Nazir (2014:79), Studi kepustakaan merupakan langkah yang penting Di mana setelah seorang peneliti menetapkan penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan pengkajian yang berkaitan dengan teori pada topik penelitian.

Pada metode ini penulis juga melakukan studi pustaka yaitu mengenai aplikasi, aplikasi *web*, *PHP*, dan *MySQL*.

### 3.4 Alat Pengembangan Aplikasi


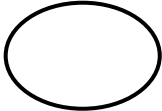
Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan sebagai alat bantu pengembangan untuk sistem yang baru akan dibuat :

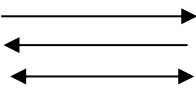

#### 3.4.1 Model Proses

##### a. *Data Flow Diagram*

Menurut Irwansyah (2014:240), *Data Flow Diagram* atau *DFD* adalah alat yang menunjukkan alur data pada sistem dalam bentuk grafik. Elemen penting dari *DFD* adalah alur data, proses, penyimpanan data dan sumber data. Sistem analisis membuat *DFD* berdasarkan level. *DFD* level tinggi hanya mengidentifikasi proses besar. Berikut simbol-simbol *Data Flow Diagram (DFD)* dapat dilihat pada tabel 3.2.

**Tabel 3.2 Simbol-Simbol *DFD***

Simbol	Keterangan
 Proses	Entitas eksternal, dapat berupa orang/unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi di luar sistem.
 <i>On-page connector</i>	Orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data, komponen fisik tidak diidentifikasi.

Simbol	Keterangan
<p>Alir Data</p> 	Alir data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan.
 <p>Data Store</p>	Penyimpanan data atau tempat data <i>direfer</i> oleh proses.


Sumber : Irwansyah (2014:240)

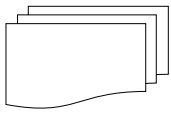





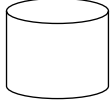
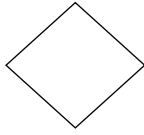
### 3.4.2 Model Data


#### a. *Flowchart*

Menurut Sitorus (2015:14), *Flowchart* merupakan urutan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah, sehingga *flowchart* merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu. Diagram Alir ini akan menunjukkan alur di dalam program secara logika. *Flowchart* bertujuan untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, terurai, rapi dan jelas menggunakan simbol-simbol standar. Berikut simbol-simbol *flowchart* dapat dilihat pada tabel 3.3.

**Tabel 3.3 Simbol-Simbol Desain *Flowchart***

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Dokumen	Dokumen atau laporan: dokumen tersebut dapat dipersiapkan dengan tulisan tangan atau dicetak dengan komputer.

No	Simbol	Nama	Keterangan
2		Beberapa tembusan dari satu dokumen	Digambarkan dengan cara menumpuk simbol dokumen dan mencetak nomor dokumen di bagian depan sudut kanan atas.
3		<i>Input/output</i>	Menyatakan proses <i>input</i> dan <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya.
4		Pengetikan <i>Online</i>	Memasukkan ( <i>entry</i> ) data melalui peralatan <i>online</i> seperti terminal atau <i>personal computer</i> .
5		Manual Proses	Pelaksanaan pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.
6		Pemrosesan dengan komputer	Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan dengan komputer, biasanya menghasilkan perubahan atas data atau informasi.
7		Proses Pendukung	Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.
8		<i>Disk magnetis</i>	Data disimpan secara permanen di dalam <i>disk magnetis</i> dipergunakan untuk <i>file</i> utama dan <i>database</i>
9		Keputusan	Langkah pengambilan keputusan, dipergunakan dalam sebuah program komputer bagan alir untuk memperlihatkan pembuatan cabang ke jalan alternatif.

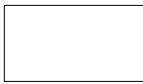
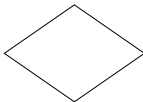
No	Simbol	Nama	Keterangan
10		Terminal	Menyatakan permulaan atau akhir dari suatu program.

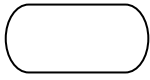

Sumber : Sitorus (2015:14)

### b. *Entity Relation Diagram*

Menurut Aditama (2017:41), *Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan hubungan antara entitas dalam basis data berdasarkan objek-objek yang mempunyai hubungan antar relasi, sehingga dari perancangan *Entity Relationship Diagram* tersebut dapat diketahui elemen-elemen apa saja yang akan menjadi sebuah entitas, yang berguna sebagai fondasi bagi proses secara teknis selanjutnya. Berikut simbol-simbol *Entity Relationship Diagram* dapat dilihat pada tabel 3.4.

**Tabel 3.4 Simbol-Simbol Desain *Entity Relationship Diagram***

No	Simbol	Fungsi
1	<p><i>Entitas / entiti</i></p> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel basisi data.
2	<p>Relasi</p> 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.

No	Simbol	Fungsi
3	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu <i>entiti</i> .
4	Garis 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.

Sumber : Aditama (2017:41)

### c. Metode *Prototype*

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah metode *prototype*. Menurut Kusnandar dan Yusup (2015:4), metode *prototyping* merupakan suatu teknik analisis dan rancangan yang memungkinkan pengguna ikut serta dalam menentukan kebutuhan dan pembentukan sistem apa yang dikerjakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

*Prototyping* adalah proses pembuatan model sederhana software yang memungkinkan pengguna memiliki gambaran dasar tentang program serta melakukan pengujian awal. *Prototyping* memberikan fasilitas bagi pengembang dan pemakai untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan, sehingga pengembang dapat dengan mudah memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat.

Berikut adalah tahapan-tahapan metode *prototype* :

### 1. Identifikasi kebutuhan

Tahap ini adalah tahap untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan seperti kebutuhan pengguna dan kebutuhan aplikasi.

### 2. Membangun *prototype*

Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan, langkah selanjutnya yaitu membuat gambaran sistem yang akan dibangun menggunakan *Flowchart*, *Data Flow Diagram (DFD)*, dan *Entity Relationship (ERD)*. Pada tahapan ini penulis juga membuat desain tampilan untuk sistem yang akan dibangun.

### 3. Pengujian *prototype*

Setelah membangun *prototype*, maka gambaran sistem yang akan dibangun dievaluasi dengan tujuan mendapatkan saran dan masukan dari pengguna. Jika pada tahap ini masih ada revisi maka harus dilakukan perbaikan.

### 4. Mengkodekan sistem

Dalam tahap ini, *prototype* yang sudah disepakati selanjutnya diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai yaitu *PHP* dan *database* menggunakan *MySQL*.

### 5. Menguji sistem

Sistem yang telah dibuat selanjutnya akan diuji oleh pengguna dengan menggunakan metode *black box*.



## **BAB IV**

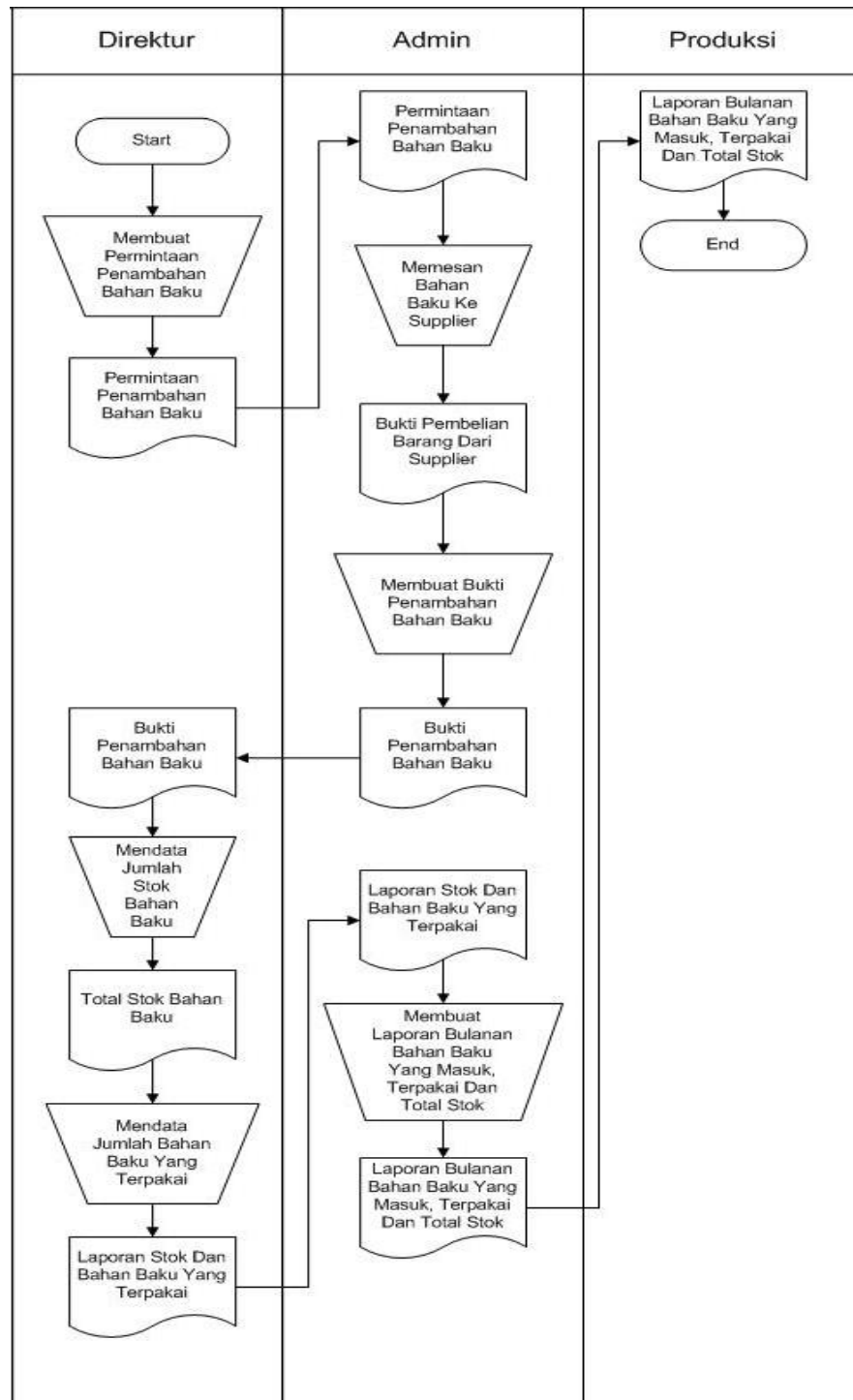
### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil**

Setelah melakukan penelitian pada CV Elvira dapat disimpulkan bahwa saat ini CV Elvira belum memiliki sebuah aplikasi persediaan stok bahan baku. Sistem pencatatan data bahan baku yang diterima dan terpakai pada CV Elvira saat ini masih menggunakan media buku yang mana memiliki kekurangan yaitu buku tersebut dapat rusak, hilang, dan lain sebagainya. Selain itu sistem pencatatan ini juga menyulitkan bagian admin dalam penyajian laporan karena admin harus mencari data tersebut satu persatu dari buku kemudian dipindahkan ke aplikasi *spreadsheet* sehingga pembuatan laporan membutuhkan waktu yang cukup lama.

##### **4.1.1 Prosedur Yang Berjalan**

Adapun prosedur yang berjalan digambarkan dengan *flowchart* dapat dilihat pada gambar 4.1.



**Gambar 4.1** *Flowchart* Prosedur Yang Berjalan

Berdasarkan gambar 4.1 *flowchart* prosedur yang berjalan dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Bagian produksi membuat permintaan penambahan stok bahan baku kepada admin.
2. Bagian produksi memberikan permintaan penambahan stok bahan baku kepada admin.
3. Admin memesan bahan baku ke supplier dan membuat bukti pembelian bahan baku dari supplier.
4. membuat bukti penambahan stok barang.
5. Admin memberikan bukti penambahan stok barang kepada bagian produksi.
6. Kemudian bagian produksi mendata jumlah stok total bahan baku.
7. Bagian produksi mendata jumlah bahan baku yang terpakai.
8. Bagian produksi membuat laporan bahan baku yang terpakai serta stok total bahan baku yang nantinya akan di berikan kepada admin.
9. Kemudian admin membuat laporan bulanan bahan baku yang masuk, terpakai dan stok total bahan baku berdasarkan laporan yang berasal dari bagian produksi.
10. Admin memberikan laporan bulanan bahan baku yang masuk, terpakai dan stok total bahan baku kepada direktur.
11. Direktur mendapat laporan bulanan bahan baku yang masuk, terpakai dan stok total bahan baku.

## 4.2 Pembahasan

Dalam pembuatan aplikasi ini peneliti menggunakan metode teknik pengembangan sistem yaitu metode *prototype*. Pada pembahasan ini, peneliti akan membahas tahap-tahap dalam pembuatan aplikasi ini sesuai dengan tahap-tahap yang ada pada metode *prototype* yang akan dijelaskan sebagai berikut :

### 1. Identifikasi Kebutuhan

#### 1. Kebutuhan Pemakai

Kebutuhan pemakai dari aplikasi persediaan stok barang pada CV Elvira adalah sebagai berikut :

- 1) Aplikasi yang dibuat harus dapat membantu dalam pencatatan data bahan baku masuk, bahan baku terpakai dan perhitungan stok bahan baku.
- 2) Sistem harus dapat dioperasikan oleh admin, bagian produksi dan direktur sesuai dengan kapasitasnya masing-masing.
- 3) Dapat menghasilkan laporan berdasarkan periode tertentu untuk direktur berupa laporan jumlah stok bahan baku, laporan bahan baku masuk dan laporan bahan baku terpakai.
- 4) Semua data disimpan terpusat.
- 5) Semua proses yang ada terintegrasi dalam satu paket perangkat lunak.

## 2. Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi dari sistem yang baru adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Kebutuhan Informasi**

No	Kebutuhan	Tujuan	Frekuensi	Bentuk
1	Laporan Jumlah Stok	Direktur	Periode	Tabel
2	Laporan Barang Masuk	Direktur	Periode	Tabel
3	Laporan Barang Terpakai	Direktur	Periode	Tabel

## 3. Kebutuhan Aplikasi/Proses

### 1) Bagian Admin

Sistem dapat melakukan proses pengolahan data yang meliputi data user, data kategori, data barang, data pengajuan penambahan barang, data bahan baku masuk, data bahan baku terpakai, konfirmasi data permintaan bahan baku, menampilkan informasi dan informasi stok bahan baku.

### 2) Bagian Produksi

Sistem dapat melakukan proses pengolahan data yang meliputi data permintaan bahan baku produksi yang dibutuhkan dan menampilkan informasi stok bahan baku.

### 3) Bagian Direktur

Sistem dapat memproses konfirmasi data pengajuan penambahan bahan baku, menampilkan informasi stok bahan baku dan memproses pembuatan laporan jumlah stok bahan

baku, laporan bahan baku masuk dan laporan bahan baku terpakai.

#### **4. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)**

Adapun perangkat keras yang dibutuhkan oleh *server* maupun *client* adalah sebagai berikut :

- 1) *Hardware Server*
  - a. Personal komputer dengan *Processor Core 2 duo 3,2*  
GHz
  - b. *Harddisk 500 GB*
  - c. *Memory 2 GB*
- 2) *Hardware Client*
  - a. Personal komputer dengan *Processor Core 2 duo 2,7*  
Ghz
  - b. *Harddisk 320 GB*
  - c. *Memory 2 GB*
  - d. Internet

#### **5. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)**

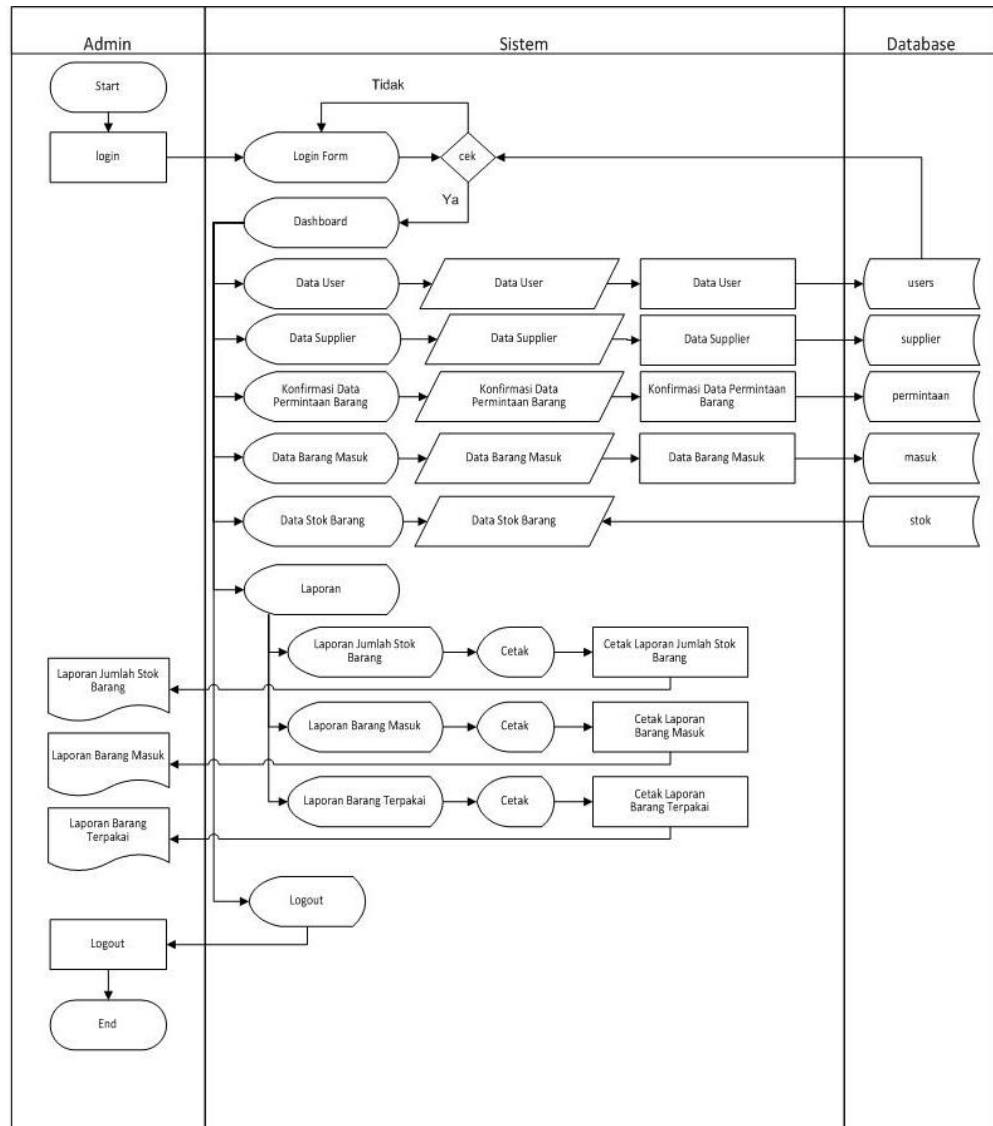
Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan oleh *server* maupun *client* adalah sebagai berikut :

- 1) *Software Server : Xampp dan Web Browser*
- 2) *Software Client : Web Browser*

## 2. Membangun *Prototype*

### 1. *Flowchart* Yang Diusulkan Untuk Admin

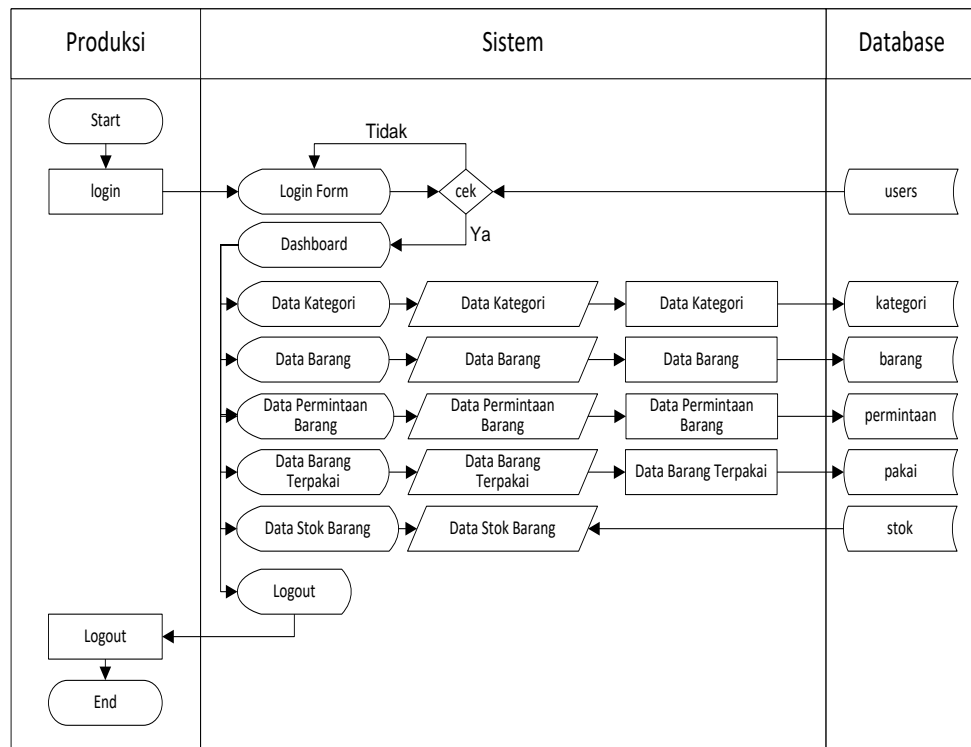
Adapun *flowchart* yang diusulkan untuk admin dapat dilihat pada gambar 4.2.



**Gambar 4.2** *Flowchart* Yang Diusulkan Untuk Admin

## 2. Flowchart Yang Diusulkan Untuk Bagian Produksi

Adapun *flowchart* yang diusulkan untuk bagian produksi dapat dilihat pada gambar 4.3.

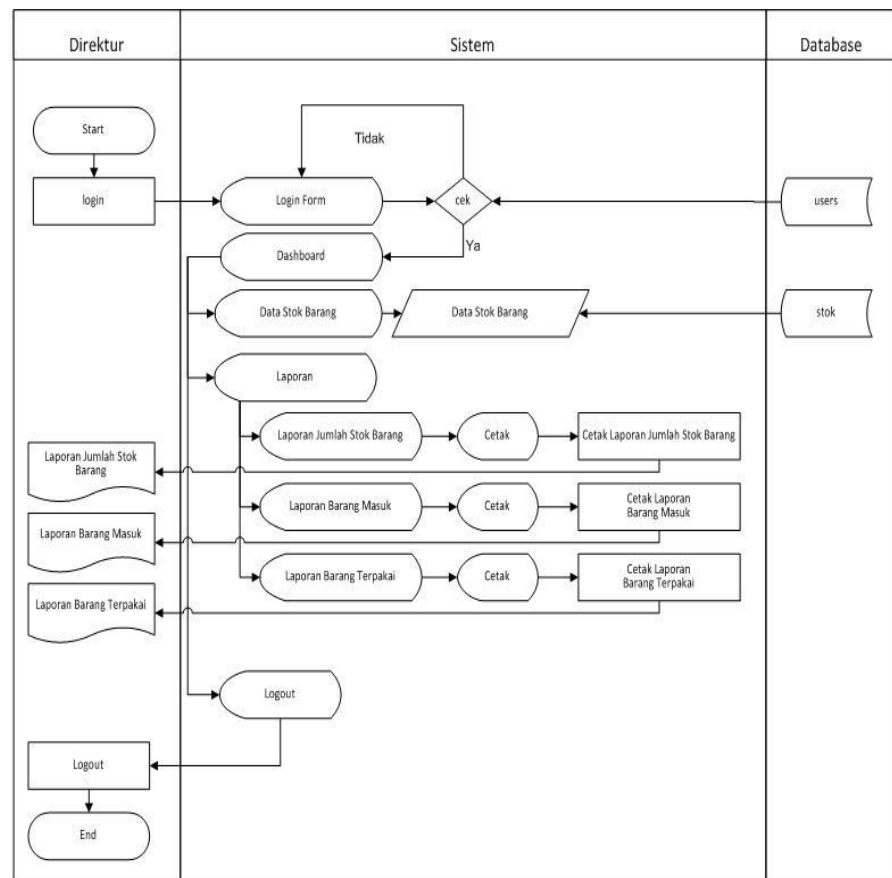


**Gambar 4.3 Flowchart Yang Diusulkan Bagian Produksi**

## 3. Flowchart Yang Diusulkan Untuk Direktur

Adapun *flowchart* yang diusulkan untuk direktur dapat dilihat pada gambar 4.4.

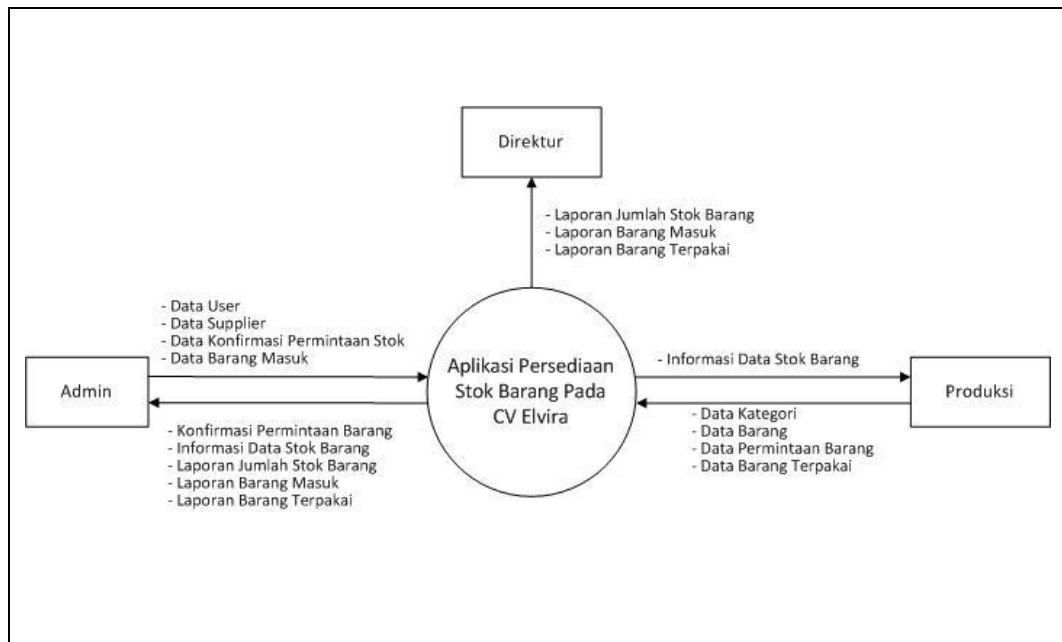




**Gambar 4.4 Flowchart Yang Diusulkan Untuk Direktur**

#### 4. Diagram Konteks

Berikut ini adalah gambar diagram konteks dari aplikasi persediaan stok barang pada CV Elvira. Diagram konteks dapat dilihat seperti pada gambar 4.5.

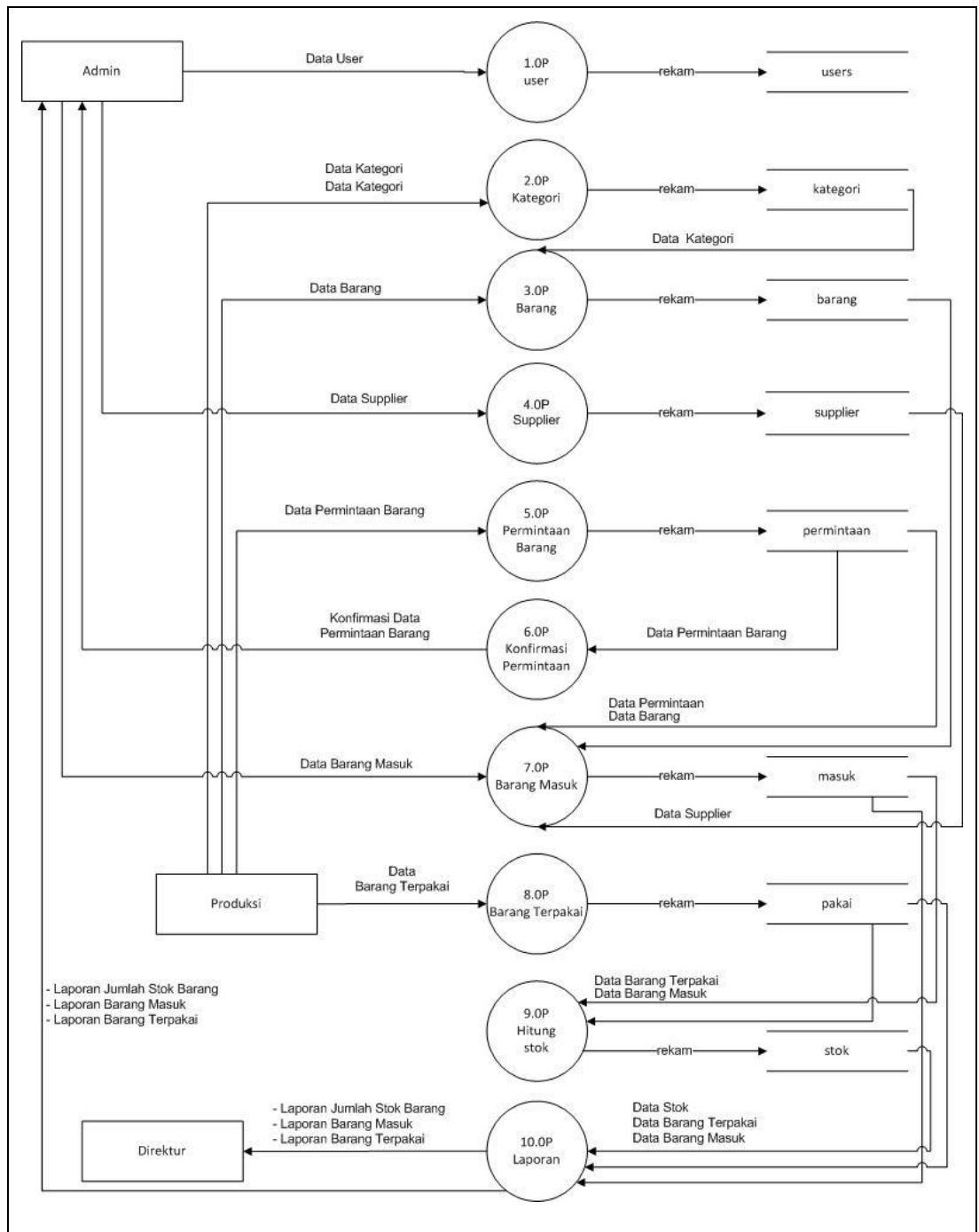


**Gambar 4.5 Diagram Konteks**

Berdasarkan diagram konteks yang telah digambarkan pada gambar 4.5 bahwa aplikasi persediaan stok barang pada CV Elvira memiliki 3 (empat) entitas yaitu admin, produksi dan direktur.

## 5. Diagram Level 0

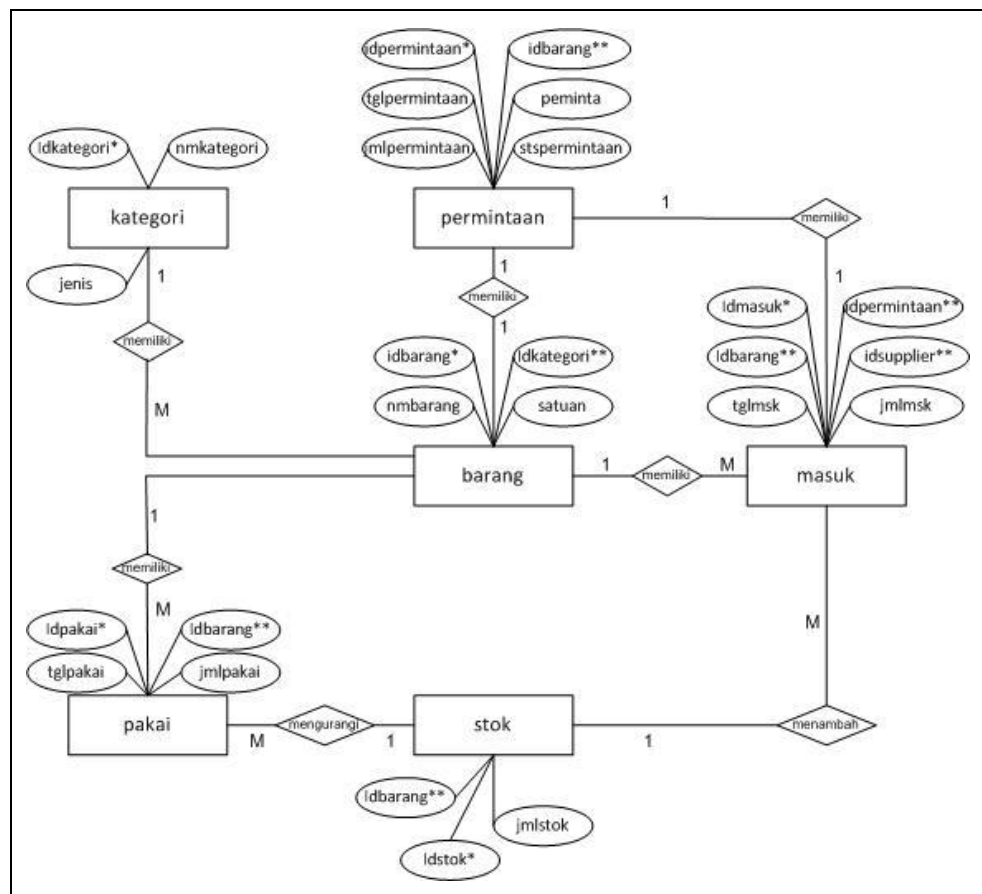
Diagram level 0 adalah diagram yang menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem, diagram ini dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Diagram Level 0

## 6. Entity Relationship Diagram

Berikut ini adalah gambar *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi atribut-atribut. *Entity Relationship Diagram* (ERD) dapat dilihat pada gambar 4.7.



**Gambar 4.7 ERD**

## 7. Desain Tabel

Berikut ini adalah desain tabel yang ada di aplikasi persediaan stok barang pada CV Elvira yang akan dibangun di *database*.

### 1) **Tabel Kategori**

Tabel kategori digunakan untuk manampung data kategori.

Nama Tabel : kategori

*Primary Key* : idkategori\*

**Tabel 4.2 Tabel Kategori**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	idkategori*	<i>Int</i>	11	Id Kategori
2	nmkategori	<i>varchar</i>	40	Nama Kategori

### 2) **Tabel Barang**

Tabel barang digunakan untuk manampung data barang.

Nama Tabel : barang

*Primary Key* : idbarang\*

*Foreign Key* : idkategori\*\*

**Tabel 4.3 Tabel Barang**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	idbarang*	<i>Int</i>	11	Id Barang
2	Nmbarang	<i>varchar</i>	40	Nama Barang
3	Satuan	<i>varchar</i>	40	Satuan
4	idkategori**	<i>Int</i>	11	Id Kategori

### 3) **Tabel Supplier**

Tabel supplier digunakan untuk manampung data supplier.

Nama Tabel : *supplier*

*Primary Key* : idsupplier\*

**Tabel 4.4 Tabel Supplier**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	idsupplier*	Int	11	Id Supplier
2	nmsupplierr	varchar	40	Nama Supplier

**4) Tabel Barang Masuk**

Tabel barang masuk digunakan untuk manampung data barang masuk.

Nama Tabel : masuk

Primary Key : idmasuk\*

Foreign Key : idpermintaan\*\*

Foreign Key : idsupplier\*\*

Foreign Key : idbarang\*\*

**Tabel 4.5 Tabel Barang Masuk**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	idmasuk*	Int	11	Id Masuk
2	idbarang**	Int	11	Id Barang
3	idsupplier	Int	11	Id Supplier
4	jmlmasuk	Int	11	Jumlah Masuk
5	tglmasuk	Date		Tanggal Masuk
6	idpermintaan**	Int	11	Id Pengajuan

**5) Tabel Permintaan**

Tabel permintaan digunakan untuk manampung data permintaan barang produksi yang dibutuhkan.

Nama Tabel : permintaan

Primary Key : idpermintaan\*

*Foreign Key* : idbarang\*\*

**Tabel 4.6 Tabel Permintaan**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	idpermintaan*	int	11	Id Permintaan
2	idbarang**	int	11	Id Barang
3	tglpermintaan	date		Tanggal
4	jmlpermintaan	int	11	Jumlah Minta
5	peminta	text		Pemintaan
6	stspermintaan	varchar	40	Status Permintaan

#### 6) Tabel Barang Terpakai

Tabel barang terpakai digunakan untuk manampung data barang terpakai.

Nama Tabel : pakai

*Primary Key* : idpakai\*

*Foreign Key* : idbarang\*\*

**Tabel 4.7 Tabel Barang Terpakai**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	idpakai*	int	11	Id pakai
2	tglpakai	date	11	Tanggal Pakai
3	idbarang**	int	11	Id Barang
4	jmlpakai	int	11	Jumlah Pakai
5	pemesan	varchar	30	Pemesan
6	ket	varchar	30	Keterangan

#### 7) Tabel Stok

Tabel stok digunakan untuk manampung data stok.

Nama Tabel : stok

*Primary Key* : idstok\*

*Foreign Key* : idbarang\*\*

**Tabel 4.8 Tabel Stok**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	idstok*	Int	11	Id Stok
2	idbarang**	Int	11	Id Barang
3	jmlstok	Int	11	Jumlah Stok

### 8) Tabel Users

Tabel *users* digunakan untuk manampung data *users*.

Nama Tabel : *users*

*Primary Key* : iduser\*

**Tabel 4.9 Tabel Users**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	iduser*	Int	11	Id User
2	User	varchar	40	Username
3	Pass	varchar	40	Password
4	Level	varchar	40	Level

## 9. Desain Interface

### 1. Desain Tampilan Login Form

Desain tampilan ini berisikan *login form* untuk akses admin, produksi dan direktur yang berisikan *field username* dan *password*. Adapun desain tampilan *login form* seperti pada gambar 4.8.



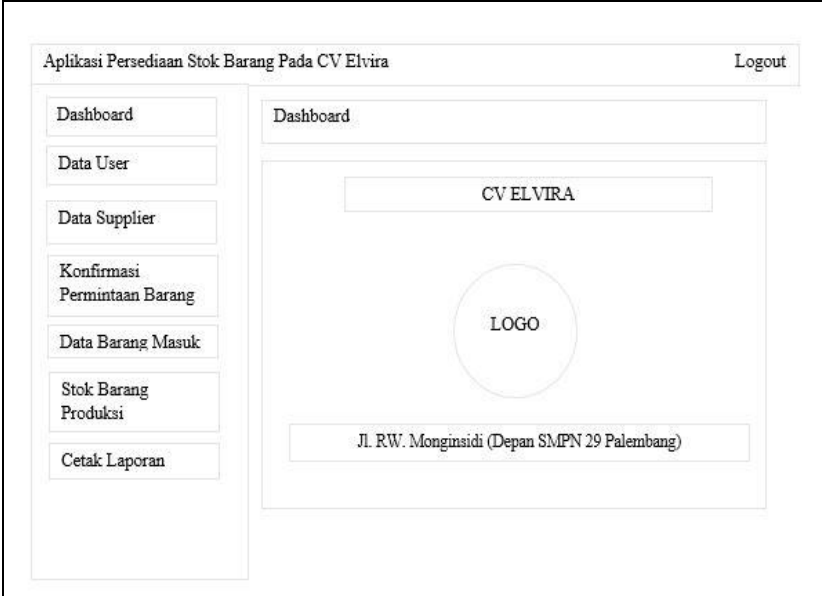


The image shows a login form design. At the top center is a circular placeholder labeled "LOGO". Below it are two input fields: "Username" and "Password". At the bottom, there is a "Remember Me" checkbox and a "SIGN IN" button.

**Gambar 4.8 Desain Tampilan *Login Form***

## 2. Desain Tampilan *Dashboard Admin*

Desain tampilan ini berisikan detail *dashboard* admin berisikan *list* menu tampilan yang terletak pada konten sebelah kiri. Adapun desain tampilan *dashboard* admin seperti pada gambar 4.9.

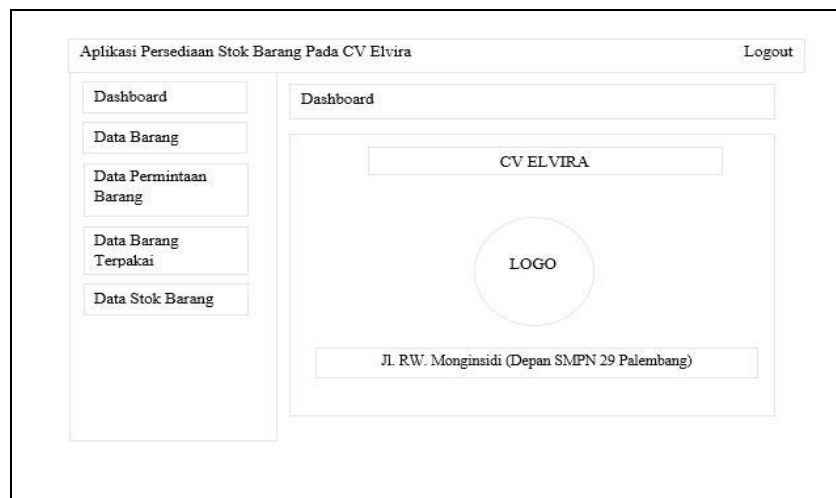


The image shows an admin dashboard design. The title bar reads "Aplikasi Persediaan Stok Barang Pada CV Elvira" and includes a "Logout" button. On the left is a vertical menu with items: "Dashboard", "Data User", "Data Supplier", "Konfirmasi Permintaan Barang", "Data Barang Masuk", "Stok Barang Produksi", and "Cetak Laporan". The main content area is titled "Dashboard" and contains a "CV ELVIRA" header, a circular "LOGO" placeholder, and a footer with the address "Jl. RW. Monginsidi (Depan SMPN 29 Palembang)".

**Gambar 4.9 Desain Tampilan *Dashboard* admin**

### 3. Desain Tampilan *Dashboard* Produksi

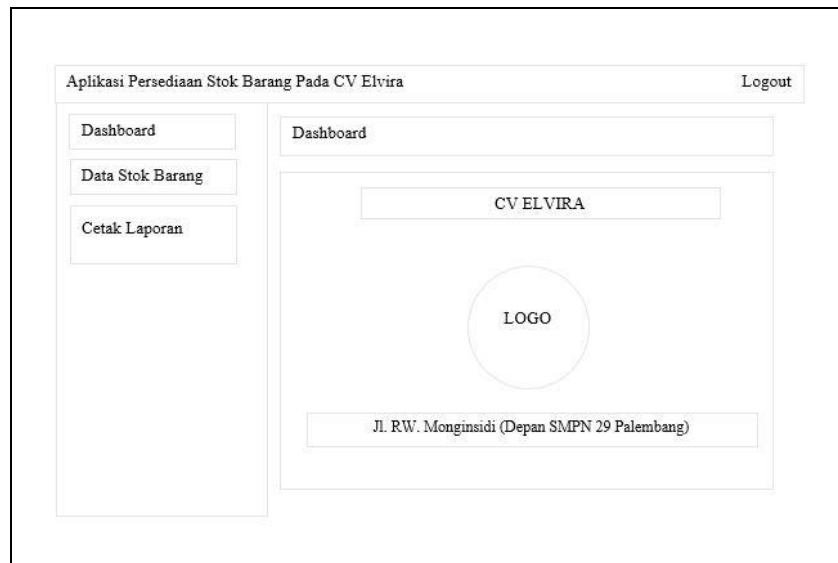
Desain tampilan ini berisikan detail *dashboard* Produksi berisikan *list* menu tampilan yang terletak pada konten sebelah kiri. Adapun desain tampilan *dashboard* produksi seperti pada gambar 4.10.



**Gambar 4.10** Desain Tampilan *Dashboard* produksi

### 4. Desain Tampilan *Dashboard* Direktur

Desain tampilan ini berisikan detail *dashboard* Direktur berisikan *list* menu tampilan yang terletak pada konten sebelah kiri. Adapun desain tampilan *dashboard* direktur seperti pada gambar 4.11.



**Gambar 4.11 Desain Tampilan *Dashboard* Direktur**

## 5. Desain Tampilan Halaman Supplier

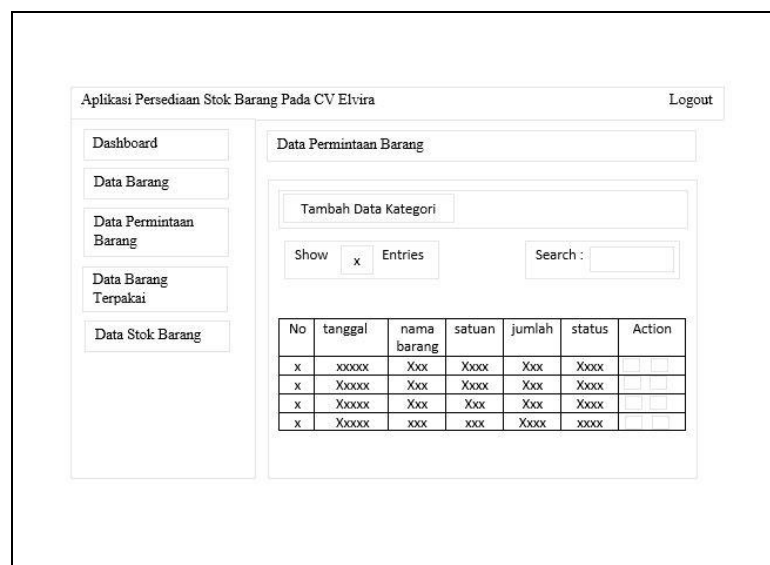
Desain tampilan supplier adalah rancangan tampilan data supplier yang berfungsi untuk menampilkan data supplier dari tabel data supplier pada *database*. Desain tampilan data supplier dapat dilihat pada gambar 4.12.



**Gambar 4.12 Desain Tampilan Halaman Supplier**

## 6. Desain Tampilan Data Permintaan Barang

Desain tampilan data permintaan barang adalah rancangan tampilan data permintaan barang yang berfungsi untuk menampilkan data permintaan barang dari tabel data permintaan barang pada *database*. Desain tampilan data permintaan barang dapat dilihat pada gambar 4.13



**Gambar 4.13 Desain Tampilan Data Permintaan Barang**

## 7. Desain Tampilan Konfirmasi Data Permintaan Barang

Desain tampilan konfirmasi data permintaan barang adalah rancangan tampilan konfirmasi data permintaan barang yang berfungsi untuk menampilkan konfirmasi data permintaan barang dari tabel konfirmasi data permintaan barang pada *database*. Desain tampilan konfirmasi data permintaan barang dapat dilihat pada gambar 4.14.

Aplikasi Persediaan Stok Barang Pada CV Elvira Logout

Dashboard

Data User

Data Supplier

Konfirmasi Permintaan Barang

Data Barang Masuk

Stok Barang Produksi

Cetak Laporan

Barang Masuk

Siswa Tambah Data Supplier

Show  Entries Search :

No	Tanggal	Nama Barang	Satuan	Jumlah	Peminta	Status	Action
1	xxxxx	Xxx	Xxx	Xxx	Xxx	Xxx	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	xxxxx	Xxx	Xxx	Xxx	Xxx	Xxx	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	xxxxx	Xxx	Xxx	Xxx	Xxx	Xxx	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	xxxxx	xxx	Xxx	Xxx	xxx	Xxx	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

**Gambar 4.14 Desain Tampilan Konfirmasi Data Permintaan  
Barang**

## 8. Desain Tampilan Halaman Barang Masuk

Desain tampilan halaman barang masuk adalah rancangan tampilan halaman barang masuk yang berfungsi untuk menampilkan halaman barang masuk dari tabel halaman barang masuk pada *database*. Desain tampilan halaman barang masuk dapat dilihat pada gambar 4.15.

Aplikasi Persediaan Stok Barang Pada CV Elvira Logout

Dashboard

Data User

Data Supplier

Konfirmasi Permintaan Barang

Data Barang Masuk

Stok Barang Produksi

Cetak Laporan

Barang Masuk

Siswa  Tambah Data Supplier

Show  Entries Search :

No	Tanggal	Nama Barang	Supplier	Satuan	Jumlah
1	xxxxx	Xxx	Xxx	Xxx	Xxx
2	xxxxx	Xxxx	Xxx	Xxx	Xxx
3	xxxxx	Xxx	Xxx	Xxx	Xxx
4	xxxxx	Xxx	xxx	Xxx	xxx

**Gambar 4.15 Desain Tampilan Halaman Barang Masuk**

## 9. Desain Tampilan Halaman Barang Terpakai

Desain tampilan halaman barang terpakai adalah rancangan tampilan halaman barang terpakai yang berfungsi untuk menampilkan halaman barang terpakai dari tabel halaman barang terpakai pada *database*. Desain tampilan halaman barang terpakai dapat dilihat pada gambar 4.16.

Aplikasi Persediaan Stok Barang Pada CV Elvira Logout

Dashboard

Data Barang

Data Permintaan Barang

Data Barang Terpakai

Data Stok Barang

Barang Terpakai

Tambah Data Barang Terpakai

Show  Entries Search :

No	tanggal	nama barang	satuan	jumlah	Pemesan	Keterangan
1	xxxxx	xxxxxxxxxxxx	xxx	Xx	Xxx	Xxx
2	xxxxx	xxxxxxxxxxxx	xxx	Xx	Xxx	Xxx
3	xxxxx	xxxxxxxxxxxx	xxx	Xx	Xxx	Xxx
4	xxxxx	xxxxxxxxxxxx	xxx	xx	xxx	xxx

**Gambar 4.16 Desain Tampilan Halaman Barang Terpakai**

## 10. Desain Tampilan Laporan Barang Masuk

Desain tampilan laporan barang masuk adalah rancangan tampilan laporan barang masuk yang berfungsi untuk menampilkan laporan barang masuk dari tabel laporan barang masuk pada *database*. Desain tampilan laporan barang masuk dapat dilihat pada gambar 4.17.

Aplikasi Persediaan Stok Barang Pada CV Elvira Logout

Dashboard

Data Stok Barang

Cetak Laporan

Laporan Barang Masuk

Form Cetak Laporan Barang Masuk

Mulai Tanggal

Sampai Tanggal

Print Cetak

**Gambar 4.17 Desain Tampilan Laporan Barang Masuk**

## 11. Desain Tampilan Laporan Barang Terpakai

Desain tampilan laporan barang terpakai adalah rancangan tampilan laporan barang terpakai yang berfungsi untuk menampilkan laporan barang terpakai dari tabel laporan barang terpakai pada *database*. Desain tampilan laporan barang terpakai dapat dilihat pada gambar 4.18.



Aplikasi Persediaan Stok Barang Pada CV Elvira Logout

Dashboard

Data Stok Barang

Cetak Laporan

Laporan Barang Terpakai

Form Cetak Laporan Barang Terpakai

Mulai Tanggal

Sampai Tanggal

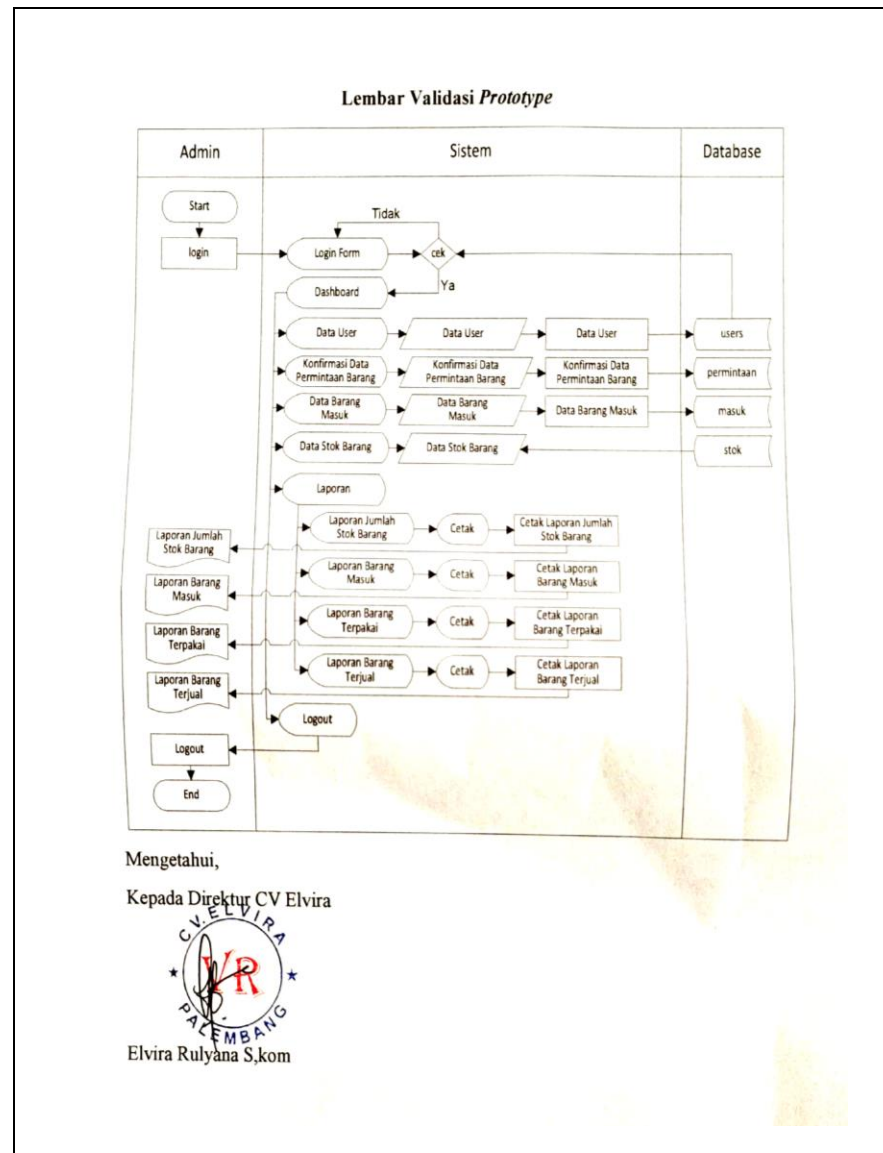
Print Cetak

**Gambar 4.18 Desain Tampilan Laporan Barang Terpakai**

## 10. Pengujian *Prototype*

### 1. Validasi *Flowchart* Yang Diusulkan Untuk Admin

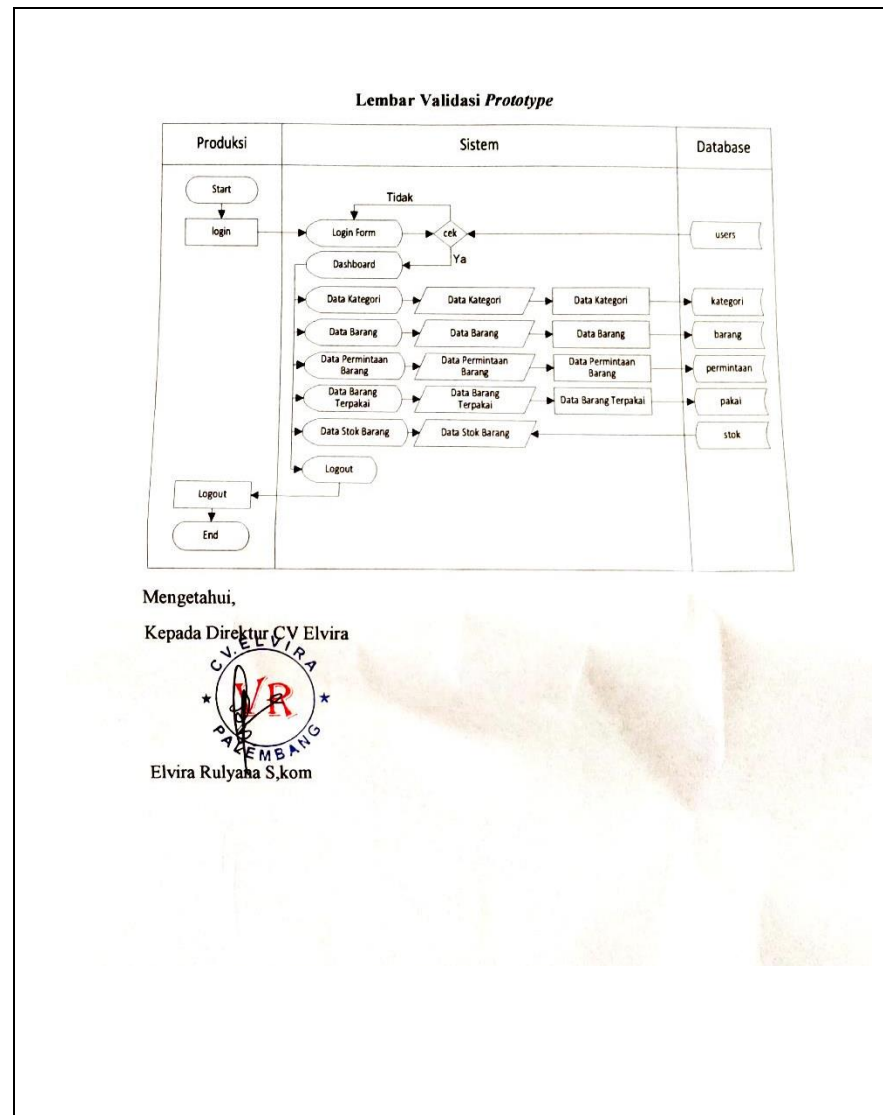
Berikut gambar validasi *prototype flowchart* yang diusulkan untuk admin dapat dilihat pada gambar 4.19.



**Gambar 4.19 Validasi *Flowchart* Yang Diusulkan Untuk Admin**

## 2. Validasi *Flowchart* Yang Diusulkan Untuk Produksi

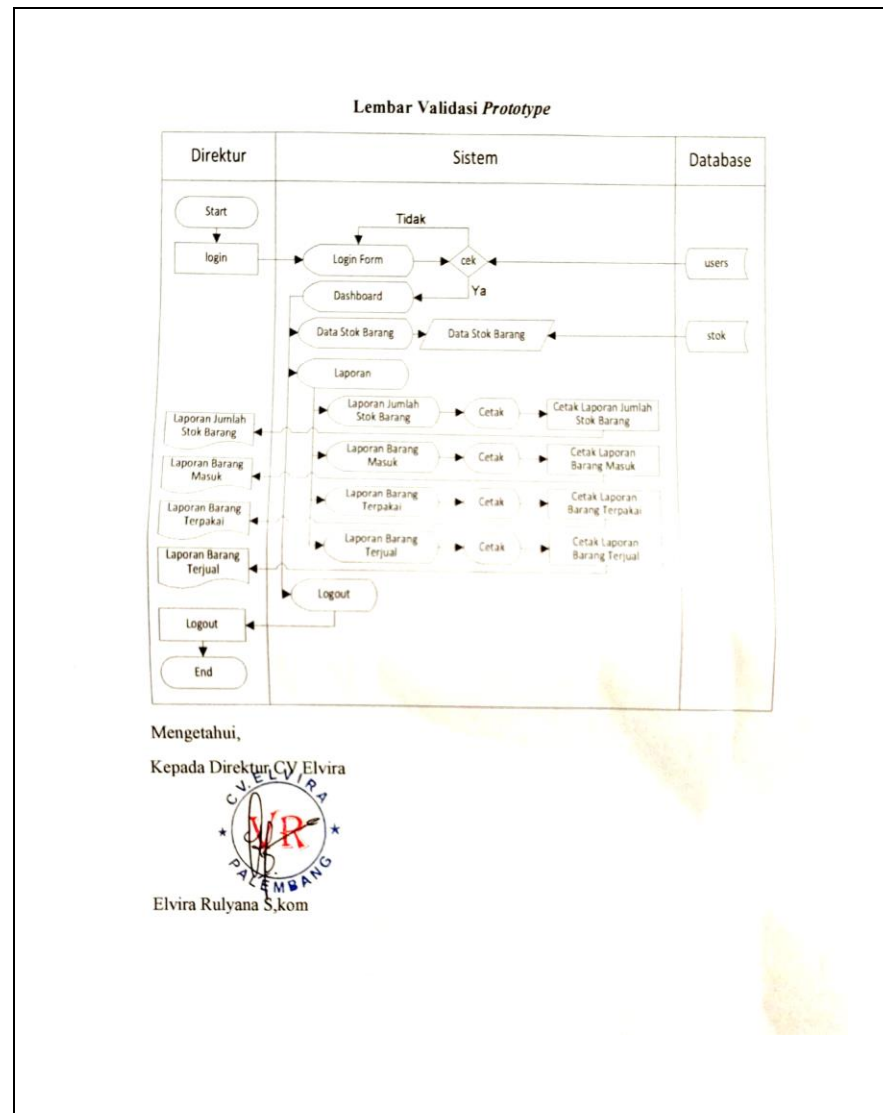
Berikut gambar validasi *prototype flowchart* yang diusulkan untuk produksi dapat dilihat pada gambar 4.20.



**Gambar 4.20 Validasi *Flowchart* Yang Diusulkan Untuk Produksi**

### 3. Validasi *Flowchart* Yang Diusulkan Untuk Direktur

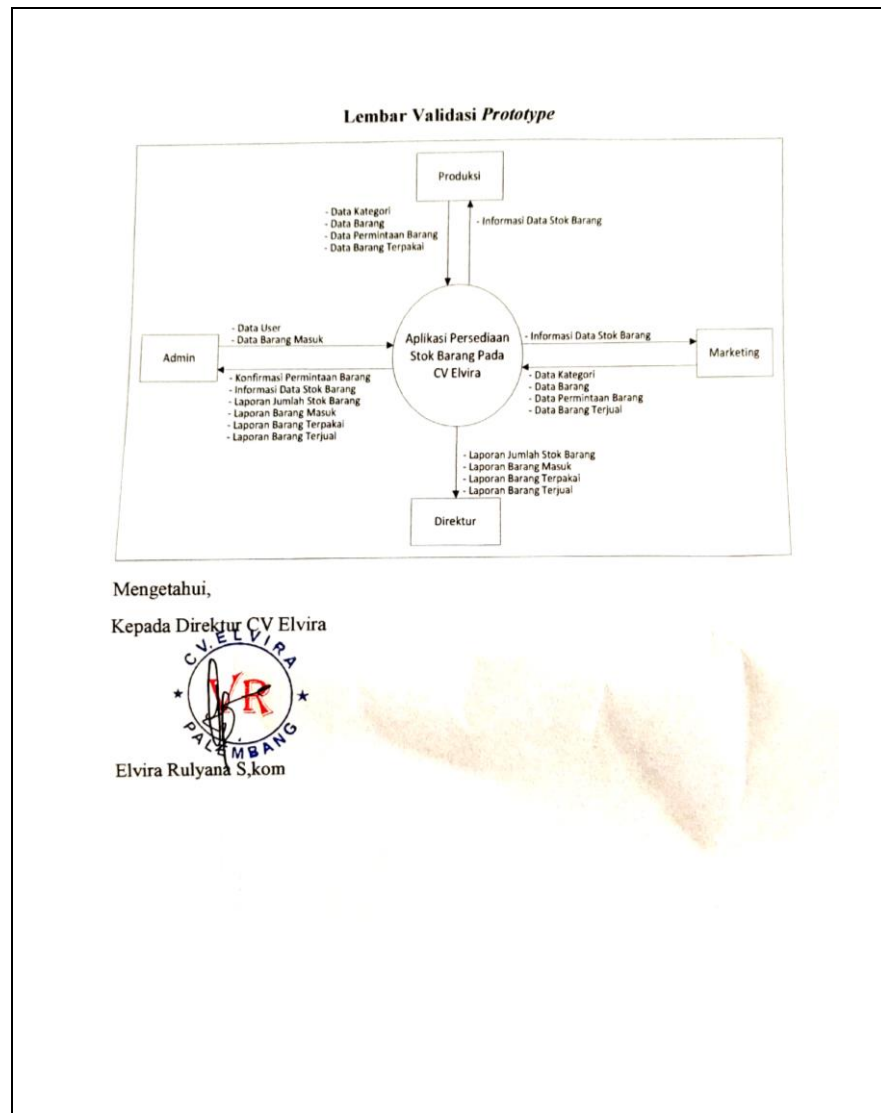
Berikut gambar validasi *prototype flowchart* yang diusulkan untuk direktur dapat dilihat pada gambar 4.21.



**Gambar 4.21 Validasi *Flowchart* Yang Diusulkan Untuk Direktur**

#### 4. Validasi Diagram Konteks

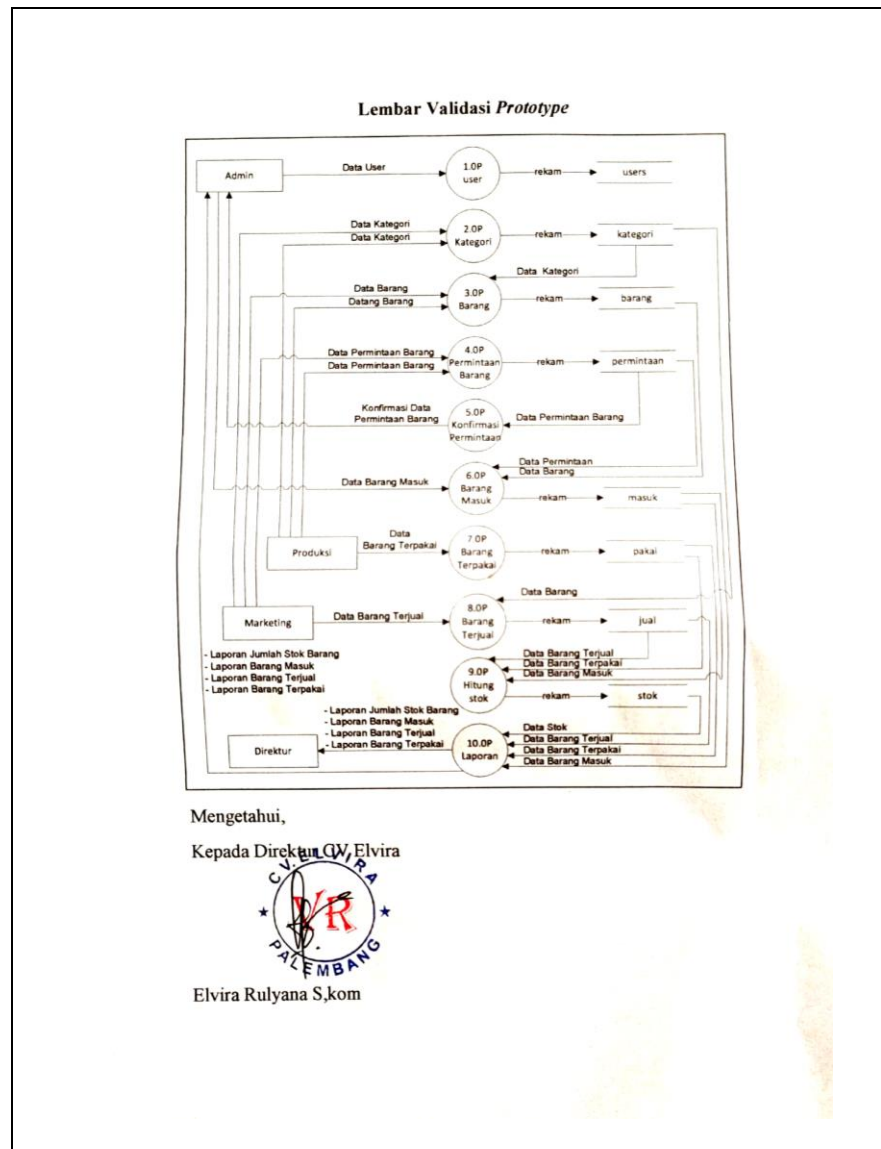
Berikut gambar validasi *prototype* diagram konteks dapat dilihat pada gambar 4.22.



**Gambar 4.22 Validasi Diagram Konteks**

## 5. Validasi *Data Flow Diagram (DFD)* Level 0

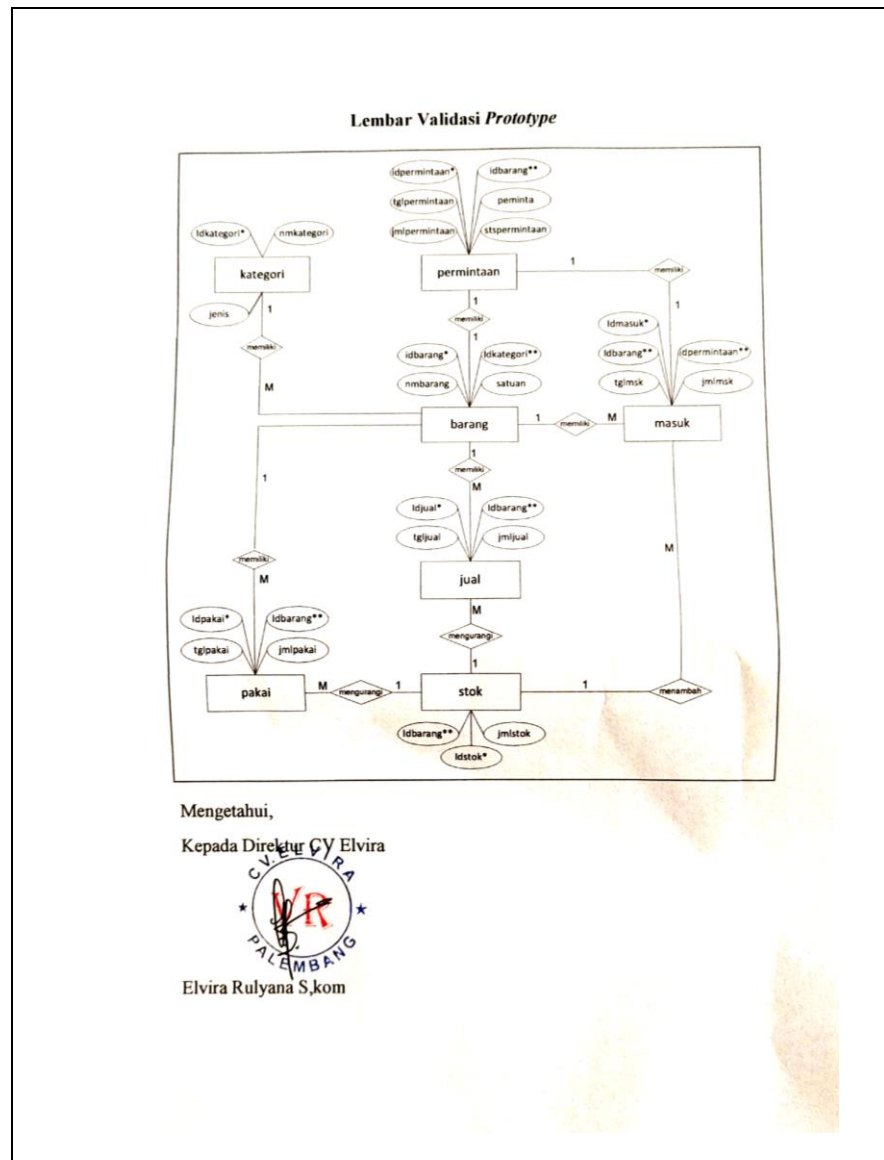
Berikut gambar validasi validasi *prototype DFD* Level 0 yang dapat dilihat pada gambar 4.23.



**Gambar 4.23 Validasi *Data Flow Diagram (DFD) Level 0***

## 6. Validasi *Entity Relationship Diagram (ERD)*

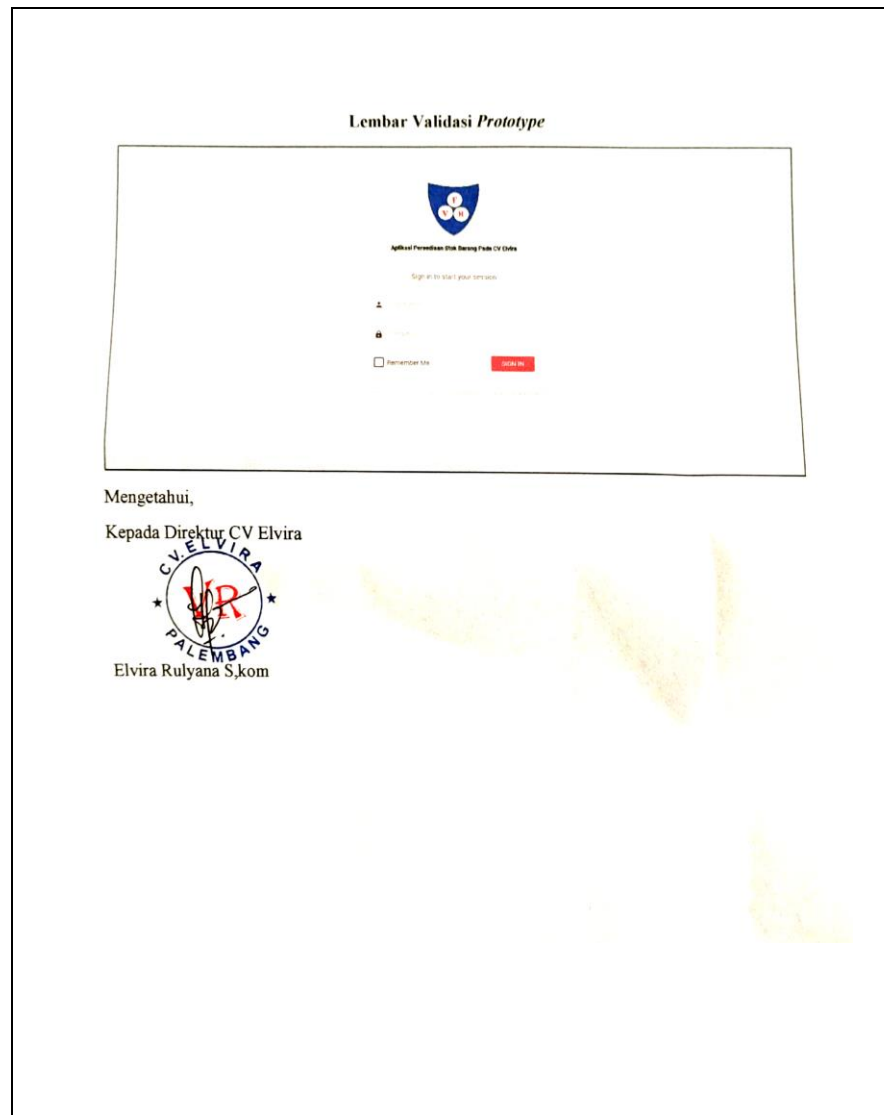
Berikut gambar validasi *prototype ERD* yang diusulkan untuk admin dapat dilihat pada gambar 4.24.



**Gambar 4.24 Validasi *Entity Relationship Diagram (ERD)***

## 7. Validasi Tampilan *Login*

Berikut gambar validasi tampilan *login* yang dapat dilihat pada gambar 4.25.

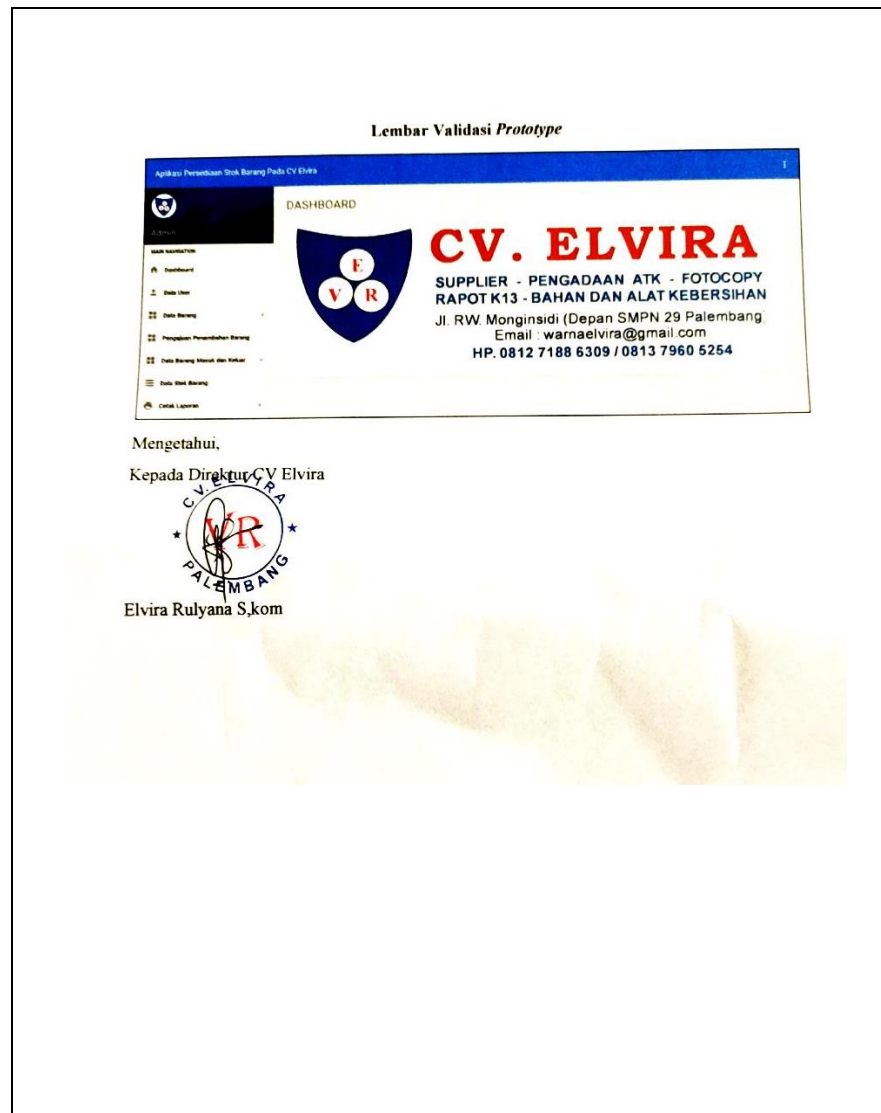


**Gambar 4.25 Validasi Tampilan *Login***

## **8. Validasi Tampilan *Dashboard Admin***

Berikut gambar validasi tampilan *dashboard* admin yang dapat dilihat pada gambar 4.26.

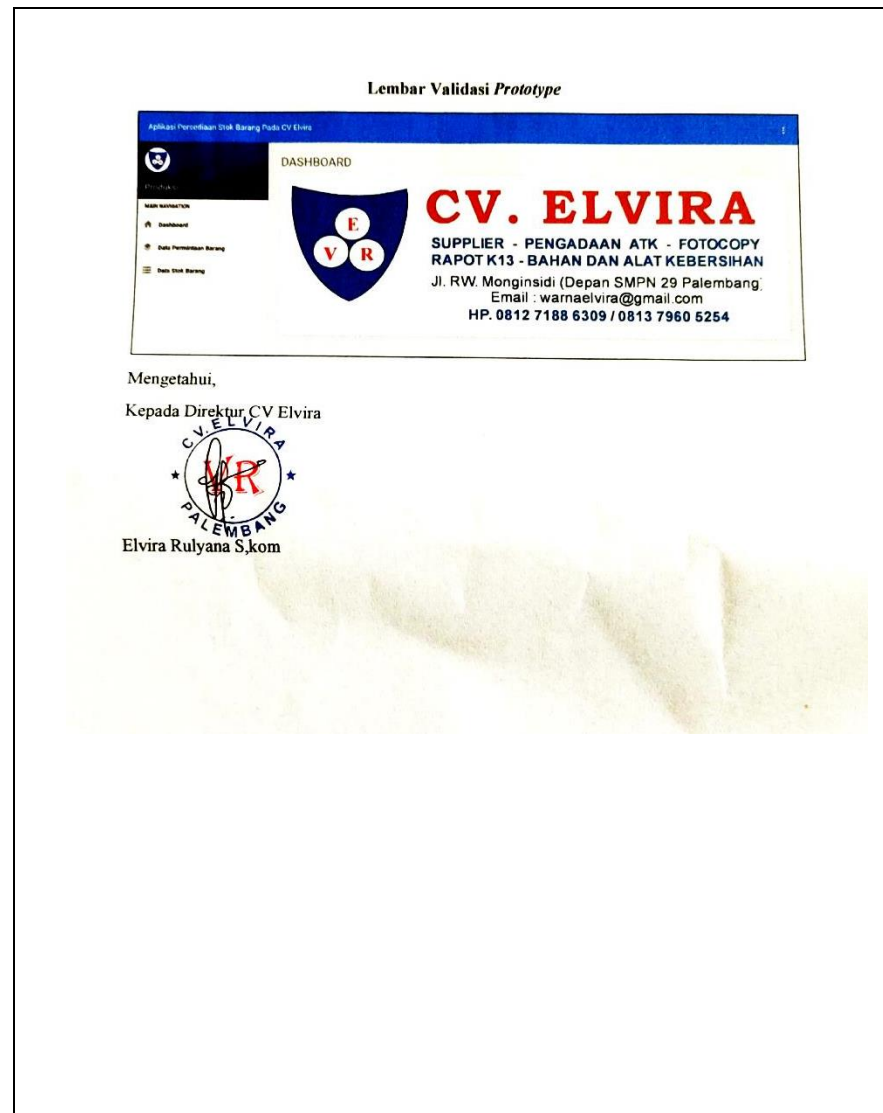




**Gambar 4.26 Validasi Tampilan *Dashboard* Admin**

## 9. Validasi Tampilan *Dashboard* Produksi

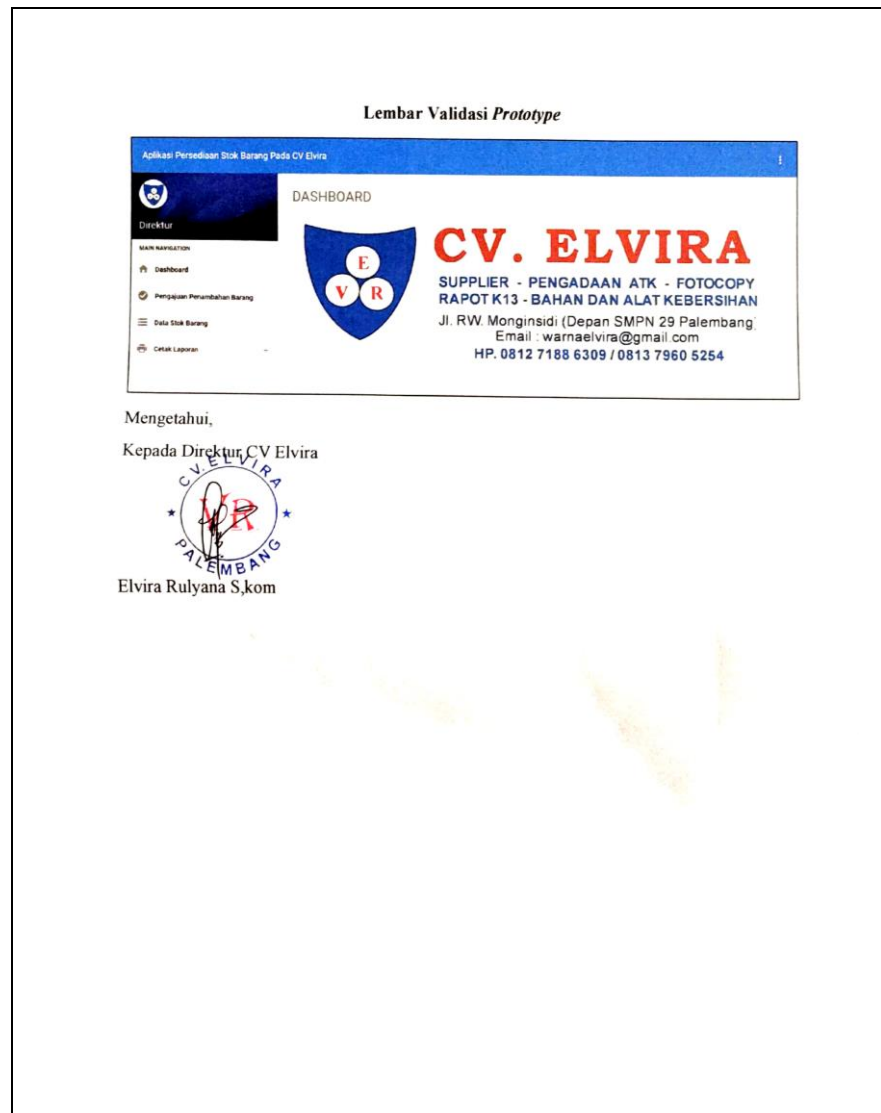
Berikut gambar validasi tampilan *dashboard* produksi yang dapat dilihat pada gambar 4.27.



**Gambar 4.27 Validasi Tampilan *Dashboard* Produksi**

## **10. Validasi Tampilan *Dashboard* Direktur**

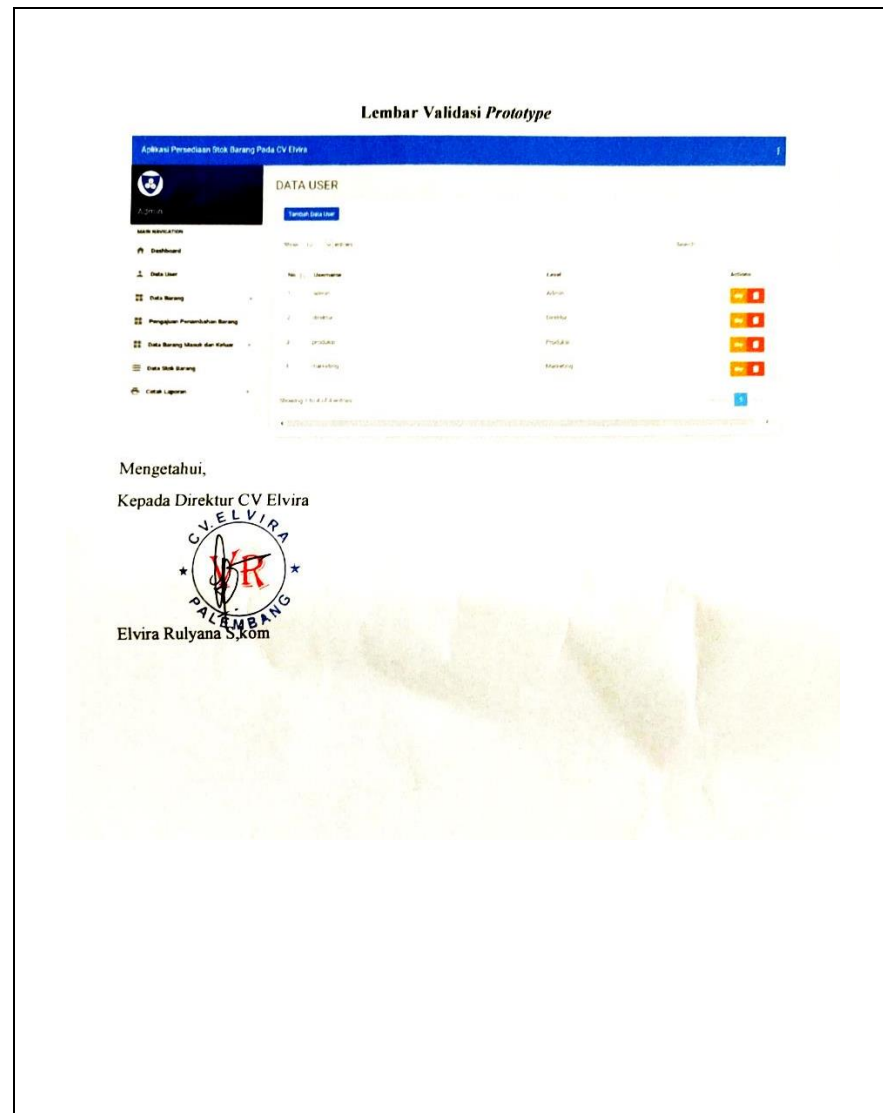
Berikut gambar validasi tampilan *dashboard* direktur yang dapat dilihat pada gambar 4.28.



**Gambar 4.28 Validasi Tampilan *Dashboard* Direktur**

## 11. Validasi Tampilan *User*

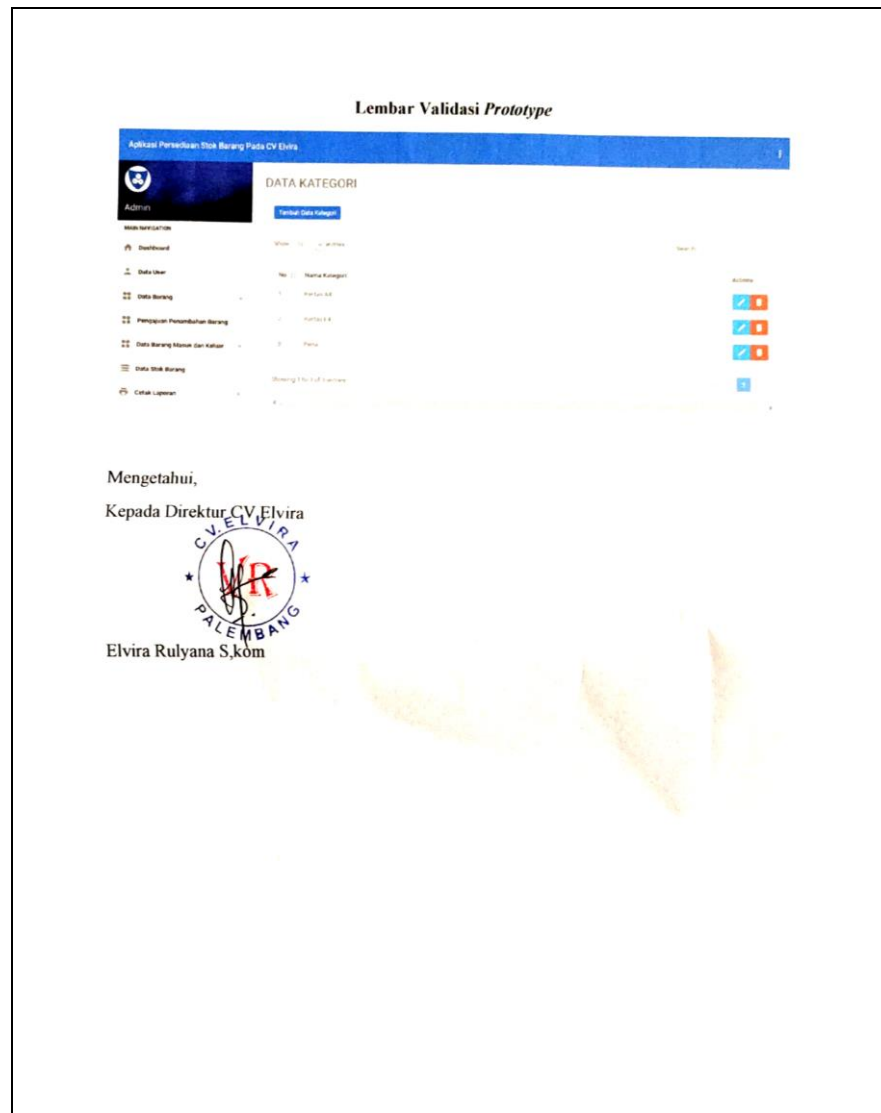
Berikut gambar validasi tampilan *user* yang dapat dilihat pada gambar 4.29.



**Gambar 4.29 Validasi Tampilan *User***

## 12. Validasi Tampilan Kategori

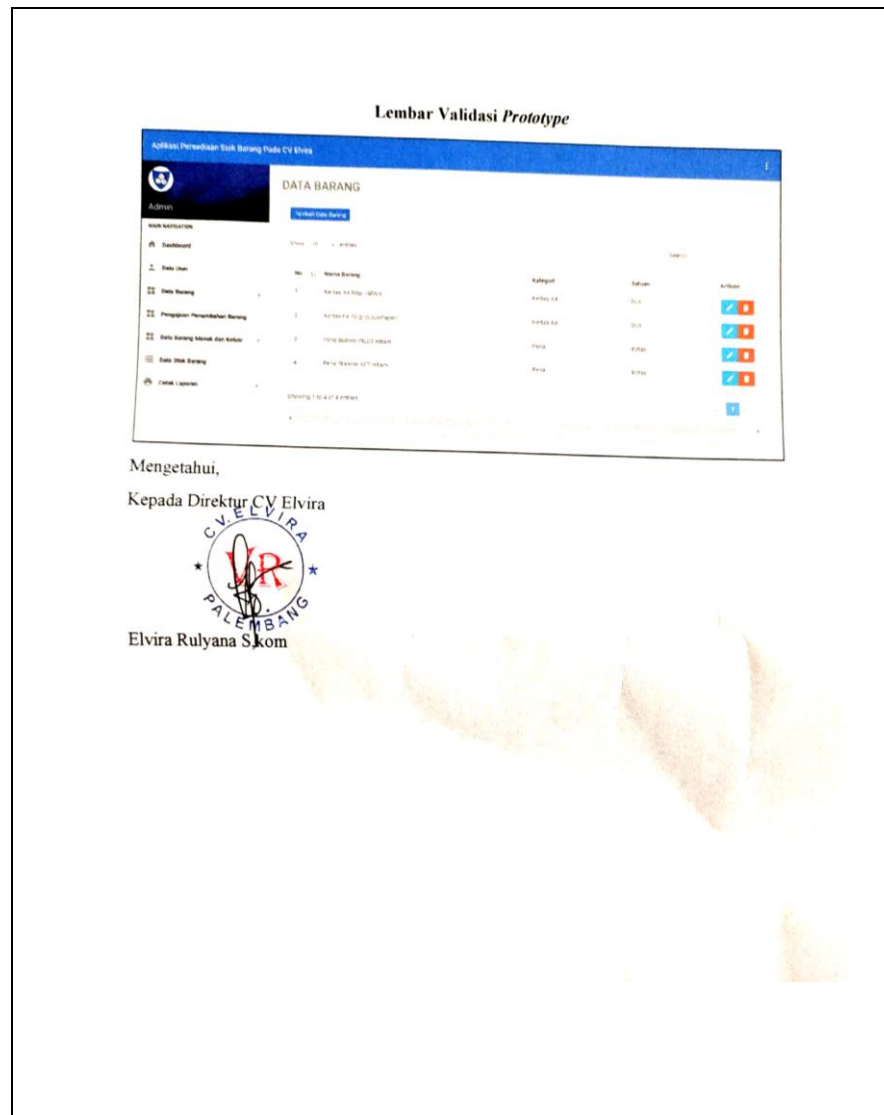
Berikut gambar validasi tampilan kategori yang dapat dilihat pada gambar 4.30.



**Gambar 4.30 Validasi Tampilan Kategori**

### 13. Validasi Tampilan Barang

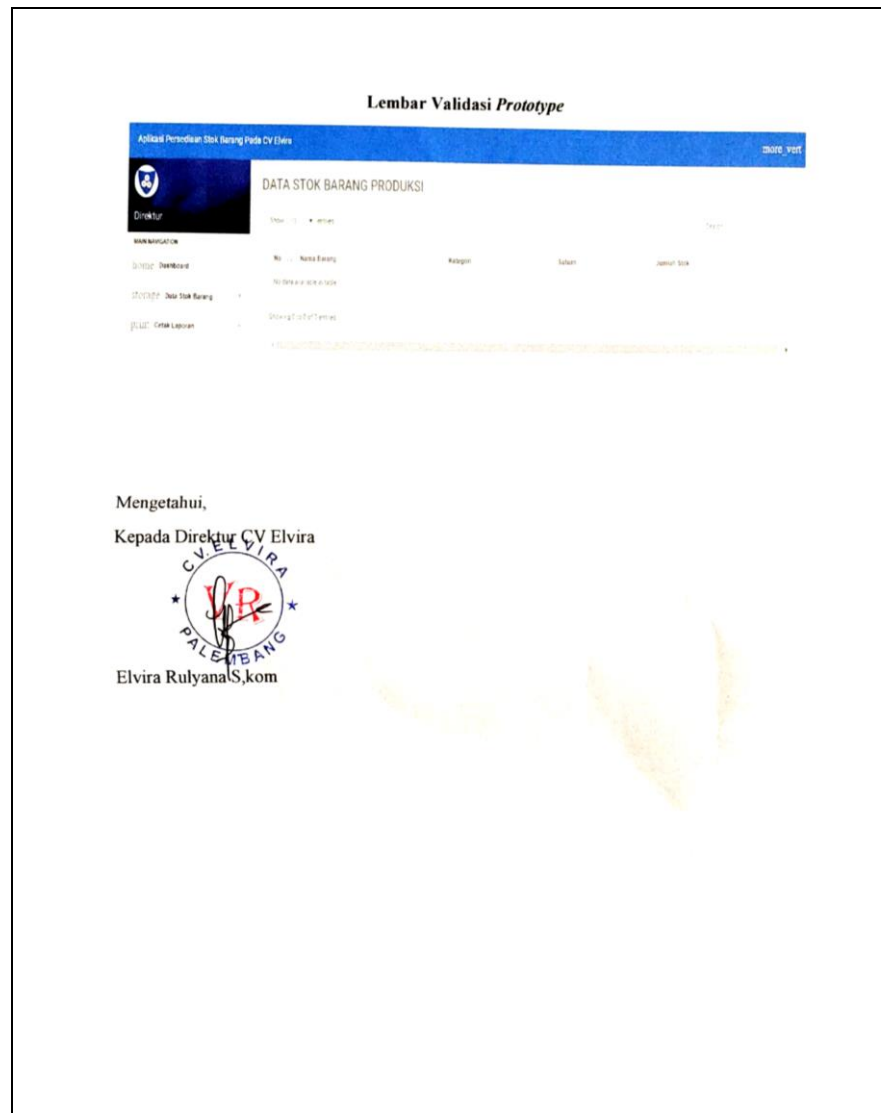
Berikut gambar validasi tampilan barang yang dapat dilihat pada gambar 4.31.



**Gambar 4.31 Validasi Tampilan Barang**

#### **14. Validasi Tampilan Stok Barang Produksi**

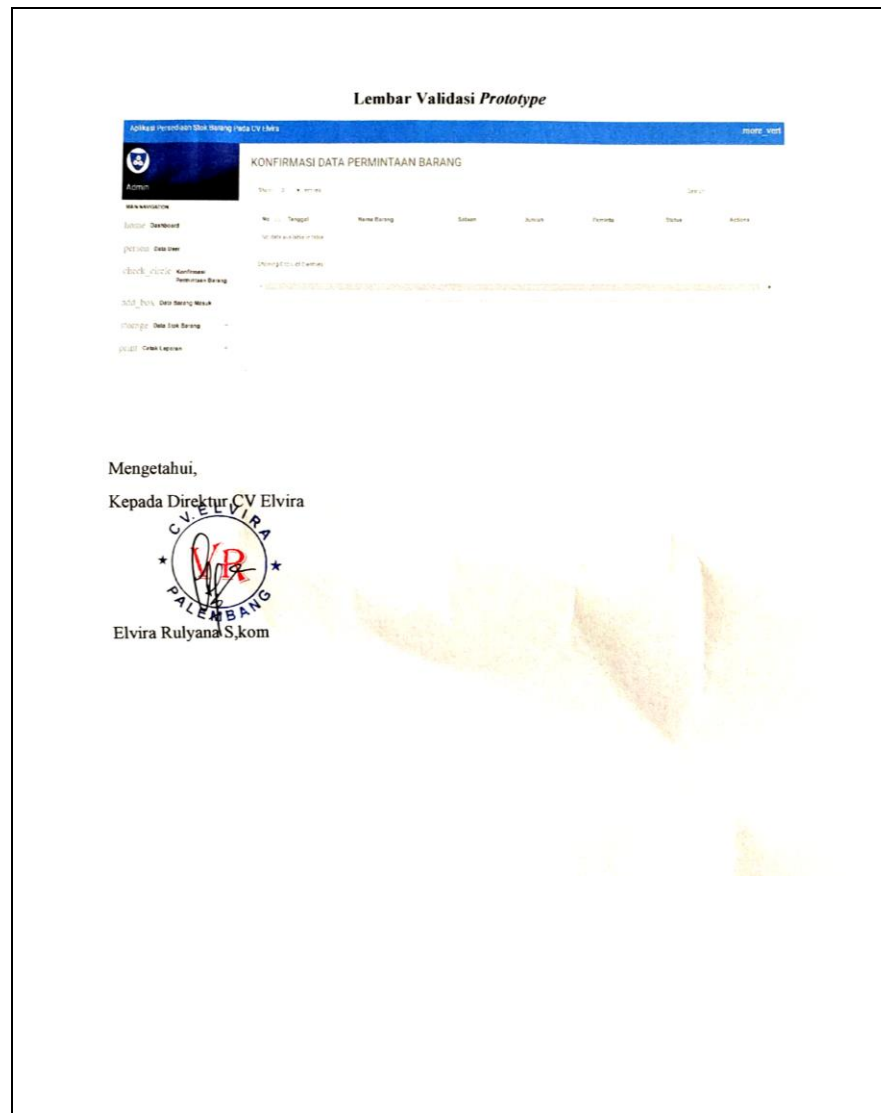
Berikut gambar validasi tampilan stok barang produksi yang dapat dilihat pada gambar 4.32.



**Gambar 4.32 Validasi Tampilan Stok Barang Produksi**

### **15. Validasi Tampilan Konfirmasi Permintaan Barang**

Berikut gambar validasi tampilan konfirmasi permintaan barang yang dapat dilihat pada gambar 4.33.

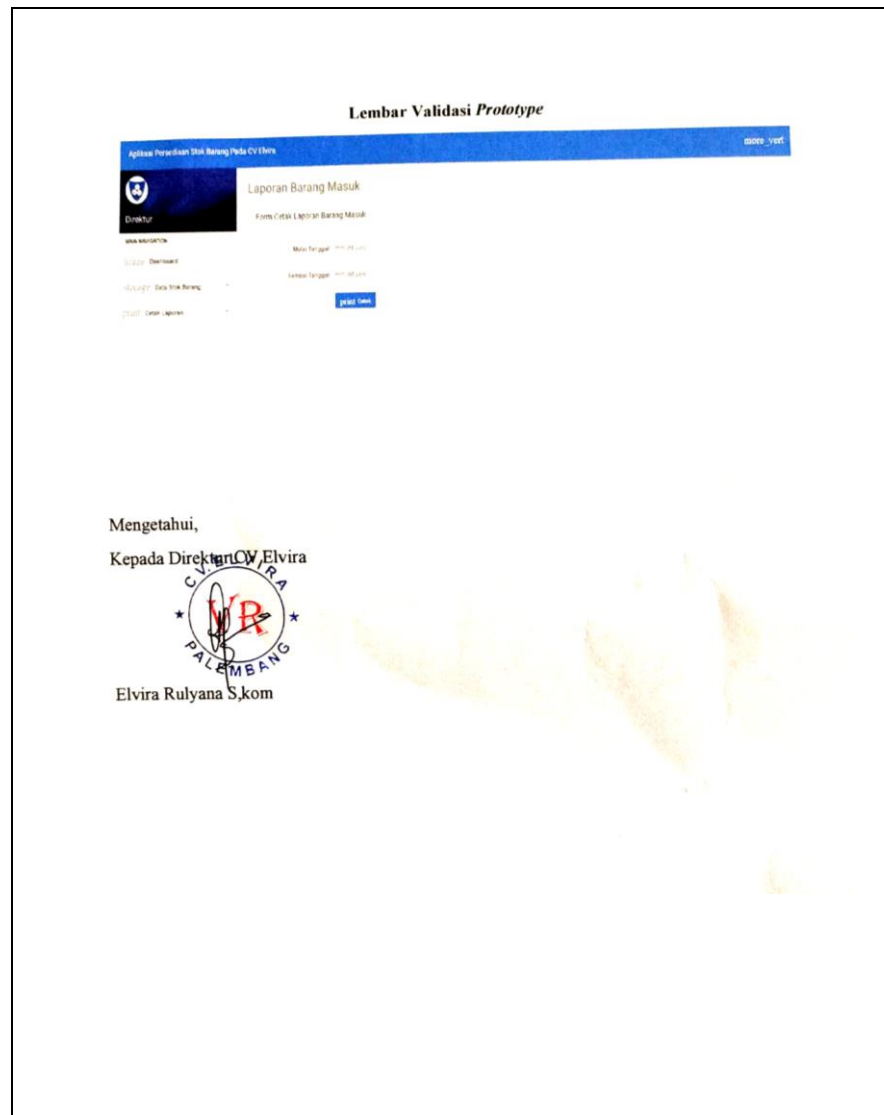


**Gambar 4.33 Validasi Tampilan Konfirmasi Permintaan Barang**

## 16. Validasi Tampilan Laporan Barang Masuk

Berikut gambar validasi tampilan barang masuk yang dapat dilihat pada gambar 4.34.

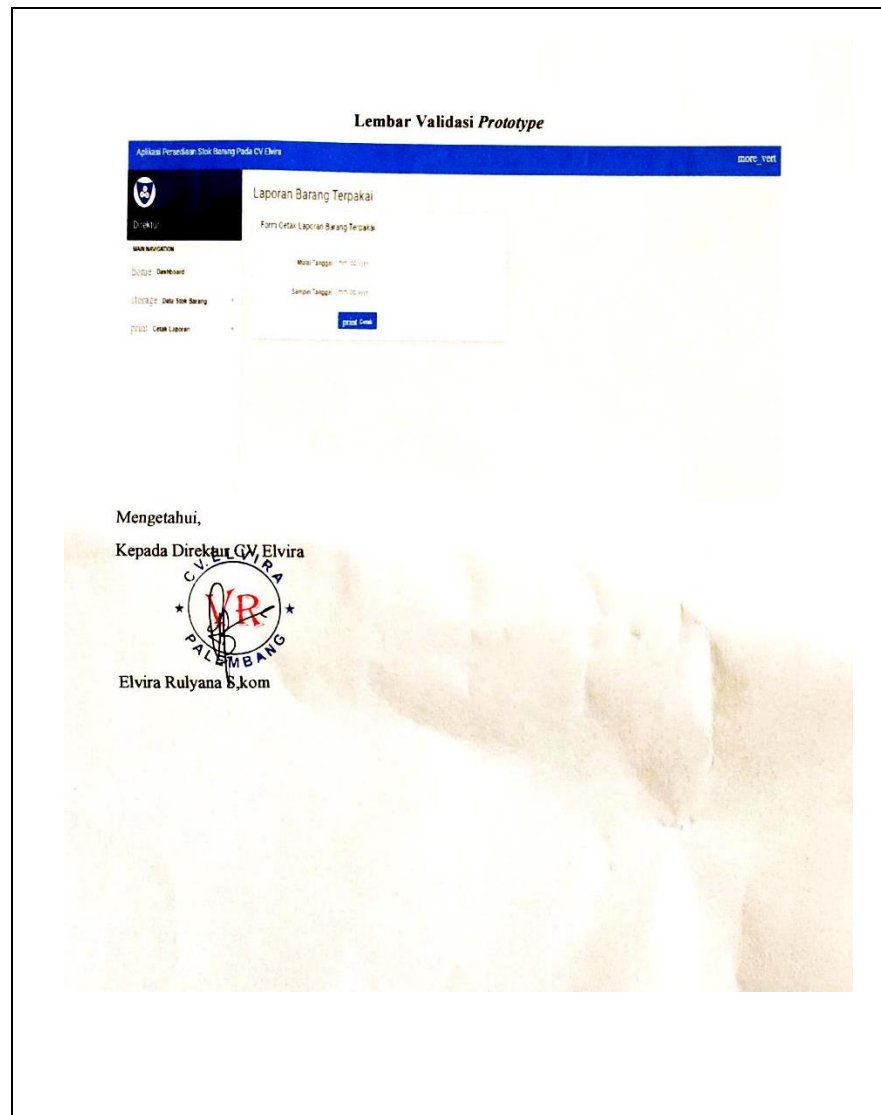




**Gambar 4.34 Validasi Tampilan Laporan Barang Masuk**

### **17. Validasi Tampilan Laporan Barang Terpakai**

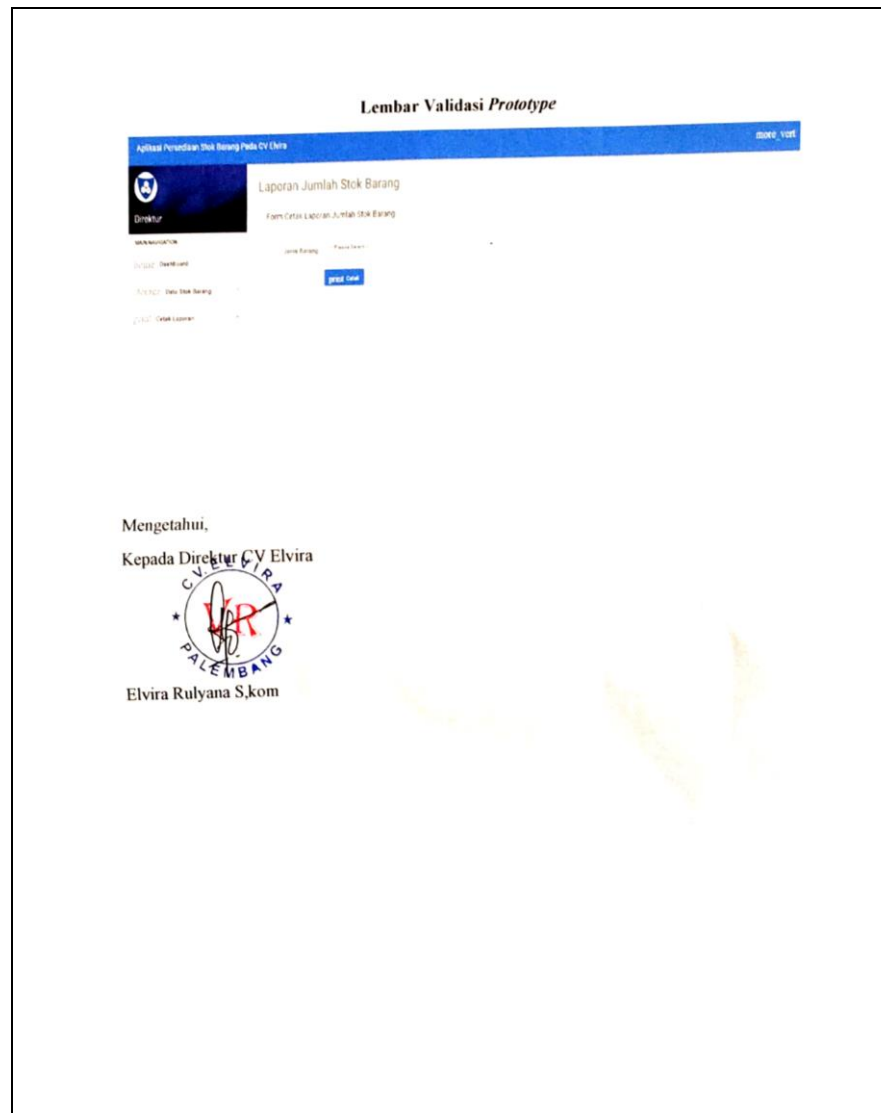
Berikut gambar validasi tampilan laporan barang terpakai yang dapat dilihat pada gambar 4.35.



**Gambar 4.35 Validasi Tampilan Laporan Barang Terpakai**

## 18. Validasi Tampilan Laporan Jumlah Stok

Berikut gambar validasi tampilan laporan jumlah stok yang dapat dilihat pada gambar 4.36.



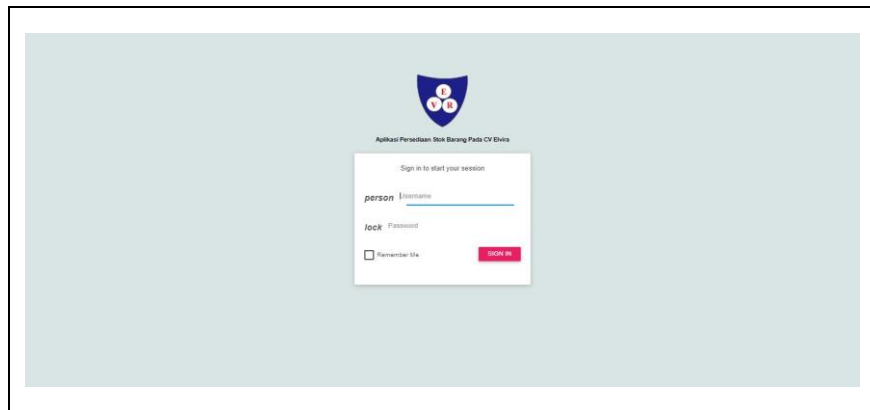
**Gambar 4.36 Validasi Tampilan Laporan Jumlah Stok**

## 11. Mengkodekan Sistem

Berikut adalah hasil implementasi dari *prototype* yang sudah disepakati sebelumnya dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.

## 1. Tampilan *Login Form*

Tampilan ini berisikan *login form* untuk akses admin dan guru, yang berisikan *field username* dan *password*. Adapun tampilan *login form* seperti pada gambar 4.37.



**Gambar 4.37 Tampilan *Login Form***

## 2. Tampilan *Dashboard Admin*

Tampilan ini berisikan detail *dashboard* admin berisikan list menu tampilan yang terletak pada konten sebelah kiri tampilan yaitu dashboard, user, konfirmasi permintaan barang, barang masuk, stok barang dan cetak laporan. Adapun tampilan dashboard admin seperti pada gambar 4.38.



**Gambar 4.38 Tampilan *Dahsboard* Admin**

### 3. Tampilan *Dashboard* Produksi

Tampilan ini berisikan detail *dashboard* produksi berisikan list menu tampilan yang terletak pada konten sebelah kiri tampilan yaitu dashboard, data barang, data permintaan barang, barang terpakai dan stok barang. Adapun tampilan dashboard produksi seperti pada gambar 4.39.



**Gambar 4.39 Tampilan *Dahsboard* Produksi**

#### 4. Tampilan *Dashboard* Direktur

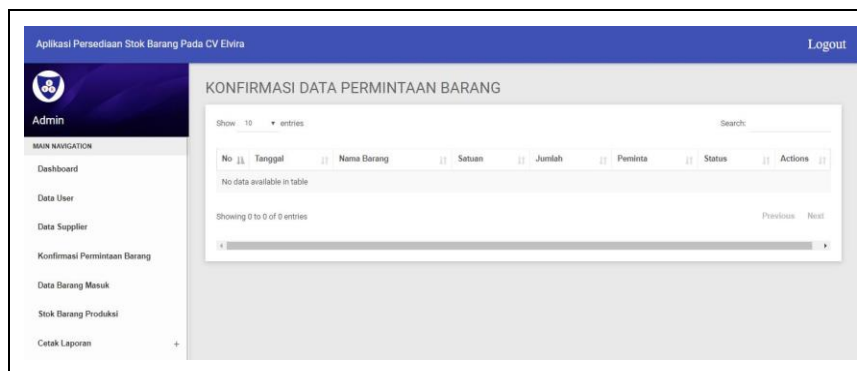
Tampilan ini berisikan detail *dashboard* direktur berisikan list menu tampilan yang terletak pada konten sebelah kiri tampilan yaitu dashboard, data stok barang dan cetak laporan. Adapun tampilan dashboard direktur seperti pada gambar 4.40.



**Gambar 4.40 Tampilan *Dahsboard* Direktur**

#### 5. Tampilan Konfirmasi Permintaan Barang

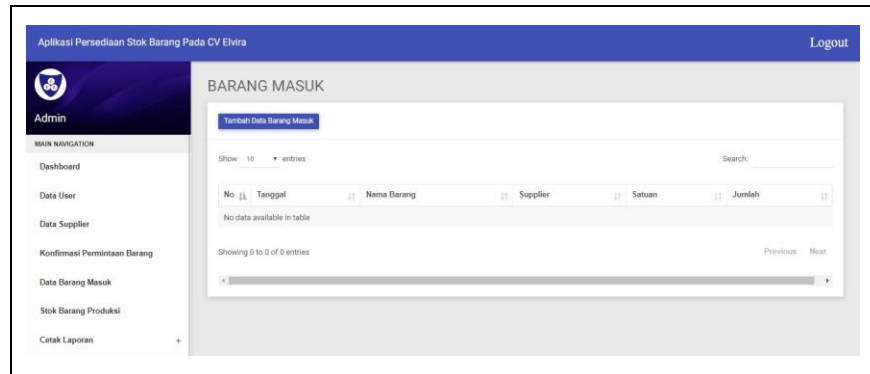
Tampilan konfirmasi permintaan barang berisikan tabel konfirmasi permintaan barang. Adapun tampilan konfirmasi permintaan barang dapat dilihat pada gambar 4.41.



**Gambar 4.41 Tampilan Konfirmasi Permintaan Barang**

## 6. Tampilan Barang Masuk

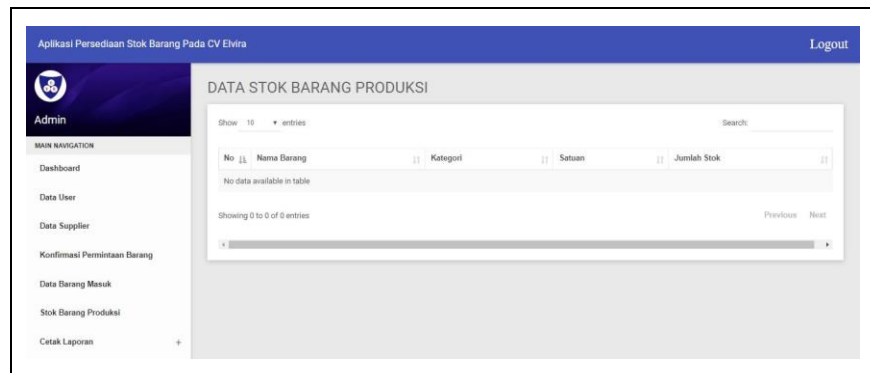
Tampilan barang masuk berisikan tabel barang masuk. Adapun tampilan barang masuk dapat dilihat pada gambar 4.42.



**Gambar 4.42 Tampilan Barang Masuk**

## 7. Tampilan Data Stok Barang

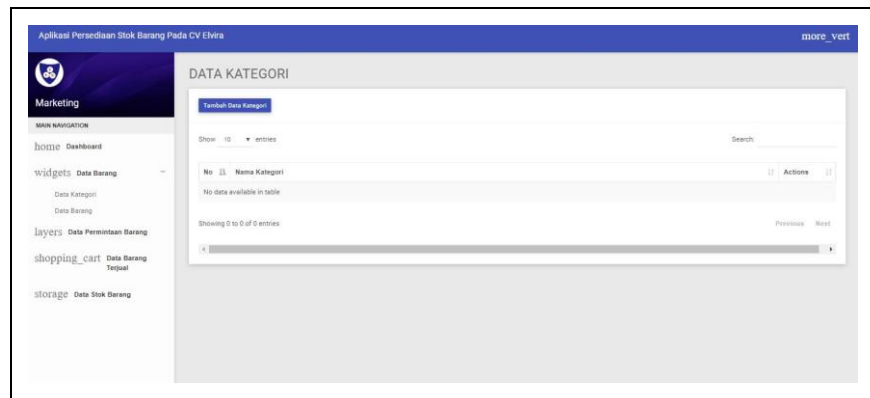
Tampilan data stok barang produksi berisikan tabel data stok barang produksi. Adapun tampilan data stok barang produksi dapat dilihat pada gambar 4.43.



**Gambar 4.43 Tampilan Data Stok Barang**

## 8. Tampilan Kategori

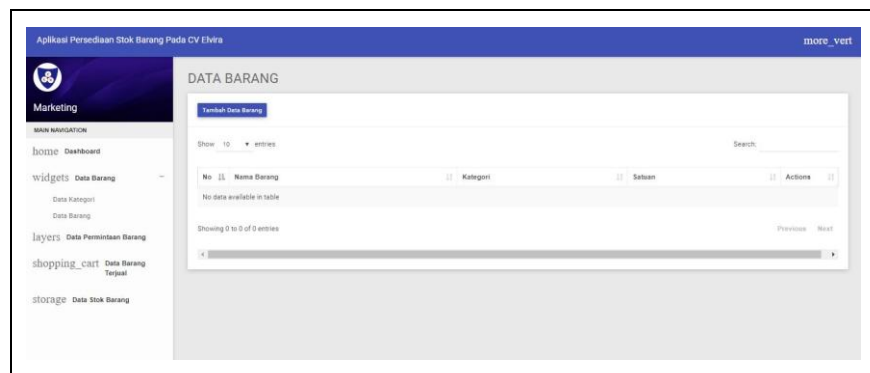
Tampilan kategori berisikan tabel kategori. Adapun tampilan kategori dapat dilihat pada gambar 4.44.



**Gambar 4.44 Tampilan Kategori**

## 9. Tampilan Barang

Tampilan barang berisikan tabel barang. Adapun tampilan barang dapat dilihat pada gambar 4.45.

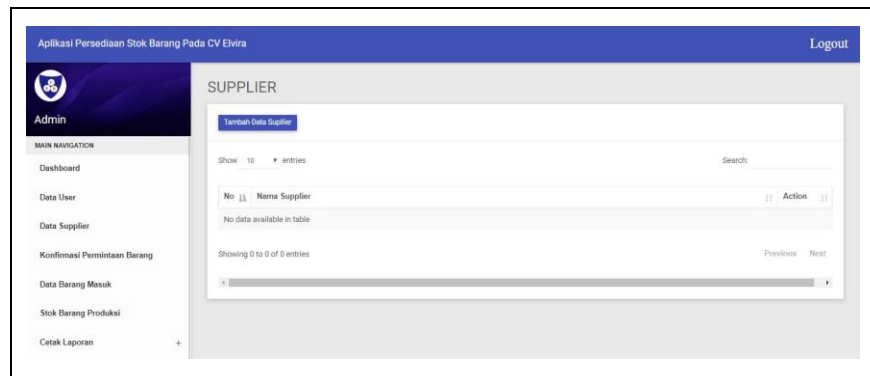


**Gambar 4.45 Tampilan Barang**

## 10. Tampilan Supplier

Tampilan permintaan supplier berisikan tabel supplier. Adapun tampilan supplier dapat dilihat pada gambar 4.46.

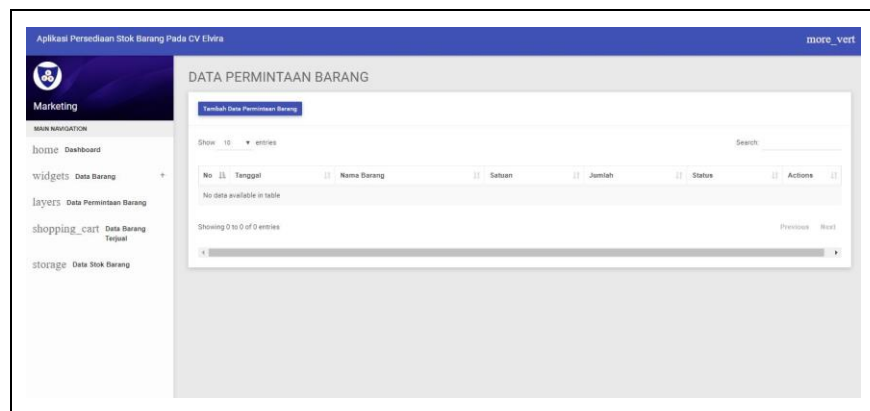




**Gambar 4.46 Tampilan Supplier**

## 11. Tampilan Permintaan Barang

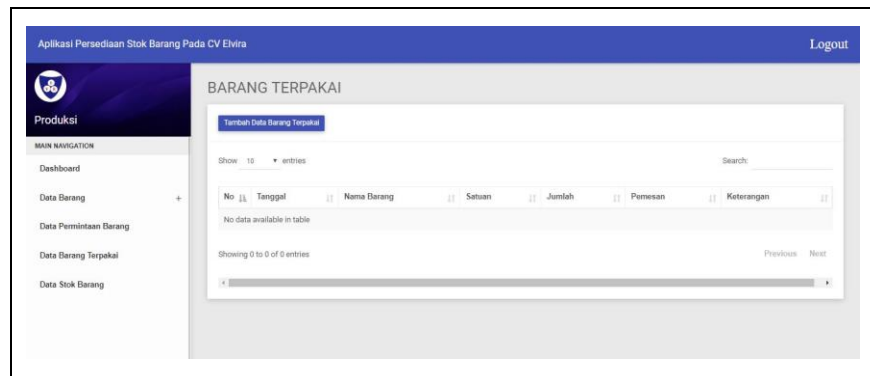
Tampilan permintaan barang berisikan tabel permintaan barang. Adapun tampilan permintaan barang dapat dilihat pada gambar 4.47.



**Gambar 4.47 Tampilan Permintaan Barang**

## 12. Tampilan Barang Terpakai

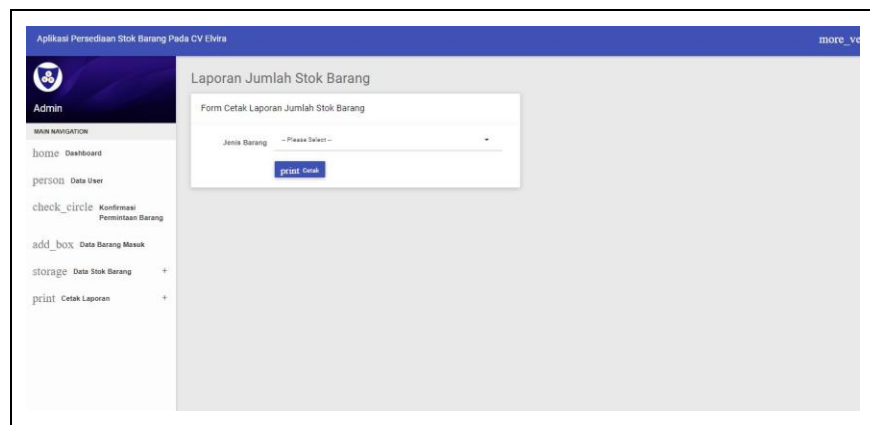
Tampilan barang terpakai berisikan tabel barang terpakai. Adapun tampilan barang terpakai dapat dilihat pada gambar 4.48.



**Gambar 4.48 Tampilan Barang Terpakai**

### 13. Tampilan Laporan Jumlah Stok

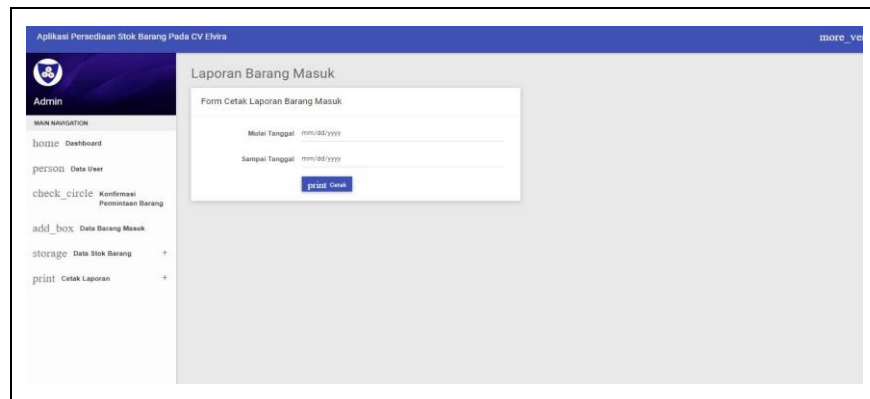
Tampilan laporan jumlah stok berisikan tabel laporan jumlah stok. Adapun tampilan laporan jumlah stok dapat dilihat pada gambar 4.49.



**Gambar 4.49 Tampilan Laporan Jumlah Stok**

### 14. Tampilan Laporan Barang Masuk

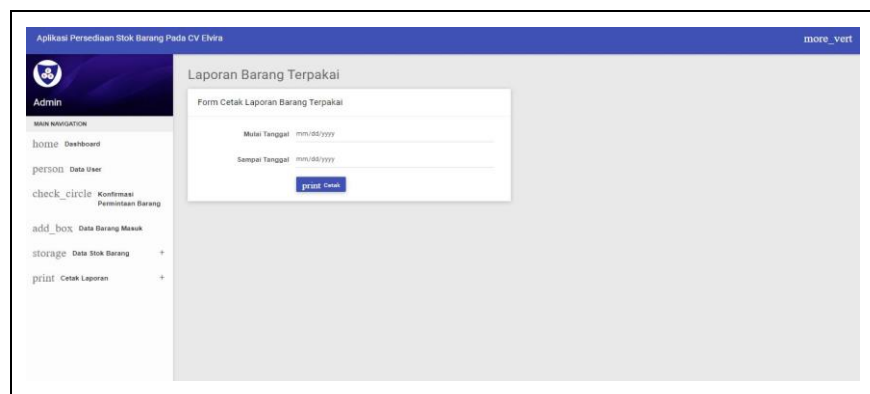
Tampilan laporan barang masuk terpakai berisikan tabel laporan barang masuk. Adapun tampilan laporan barang masuk dapat dilihat pada gambar 4.50.



**Gambar 4.50 Tampilan Laporan Barang Masuk**

## 15. Tampilan Laporan Barang Terpakai

Tampilan laporan barang terpakai berisikan tabel laporan barang terpakai. Adapun tampilan laporan barang terpakai dapat dilihat pada gambar 4.51.

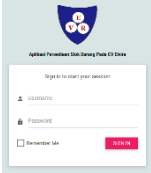
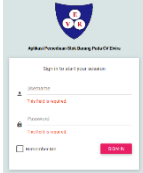
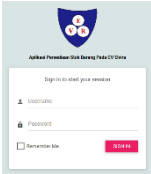
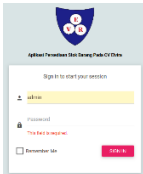
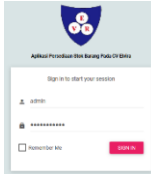
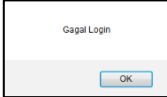


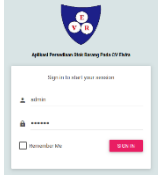
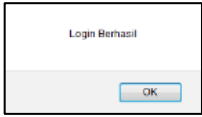
**Gambar 4.51 Tampilan Laporan Barang Terpakai**

## 12. Pengujian

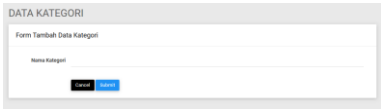
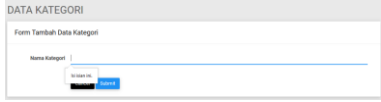

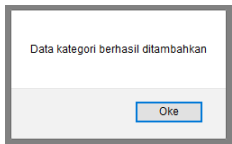
Pada pengujian aplikasi persediaan stok barang pada CV Elvira, penulis menggunakan metode pengujian *Black Box Testing*. Pengujian dilakukan terhadap konten dengan menggunakan skenario pengujian.

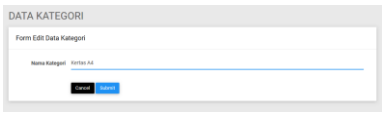
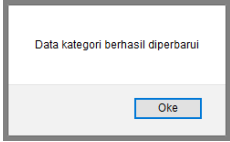
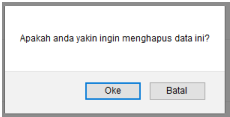
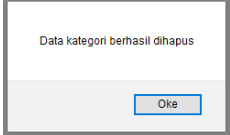
Tabel 4.10 Pengujian *Form Login*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	<p>Mengosongkan <i>username</i> dan <i>password</i> lalu klik tombol “<i>login</i>”</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem akan menolak akses <i>login</i></p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	Valid
2.	<p>Hanya mengisi salah satu data lalu klik tombol “<i>login</i>”</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem akan menolak akses <i>login</i></p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	Valid
3.	<p>Mengisi dengan salah satu data benar dan data salah, lalu klik “<i>login</i>”</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem akan menolak akses <i>login</i></p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	Valid

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
4.	<p>Mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> benar lalu klik tombol “<i>login</i>”</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem menerima akses <i>login</i></p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	<i>Valid</i>

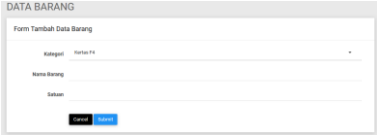
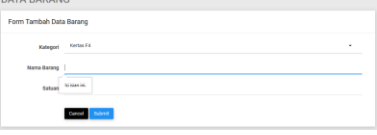
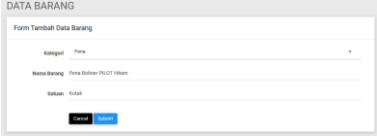
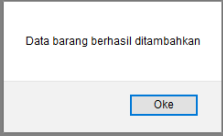
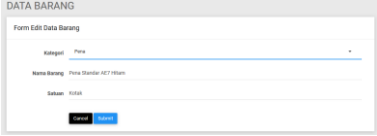
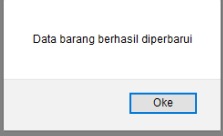
Tabel 4.11 Pengujian Pada Menu Kategori

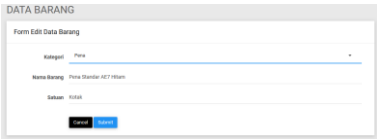
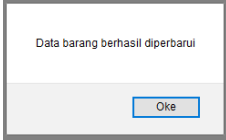
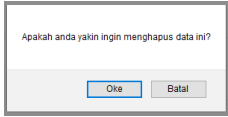
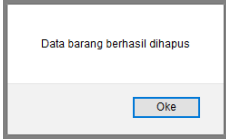
No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	<p>Tambah data kategori (data yang di <i>input</i> tidak lengkap) lalu klik “<i>submit</i>”</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem tidak akan menyimpan ketika kolom tidak terisi lengkap</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	<i>Valid</i>
2.	<p>Tambah data kategori (data yang di <i>input</i> lengkap) lalu klik “<i>submit</i>”</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem sukses <i>input</i> data kategori</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	<i>Valid</i>

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
3.	<p>Sistem dapat melakukan proses <i>edit</i> data kategori dengan mengklik tombol “<i>edit</i>” maka sistem akan langsung ke halaman <i>edit</i> data kategori</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p><i>Edit</i> data kategori lalu klik “<i>submit</i>” maka sistem akan memperbarui data kategori</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	<i>Valid</i>
4.	<p>Sistem dapat melakukan proses hapus data kategori dengan mengklik tombol hapus lalu akan muncul pilihan “<i>ok</i>” atau “<i>cancel</i>”</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem akan menghapus data kategori jika <i>user</i> memilih “<i>ok</i>”</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	<i>Valid</i>



Tabel 4.12 Pengujian Pada Menu Barang

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	<p>Tambah data barang (data yang di <i>input</i> tidak lengkap) lalu klik “<i>submit</i>”</p> <p><i>Test Case :</i></p>	<p>Sistem tidak akan menyimpan ketika kolom tidak terisi lengkap</p>	<i>Valid</i>


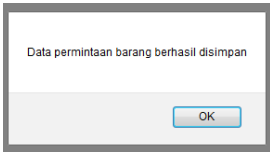

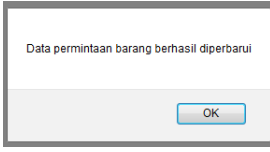
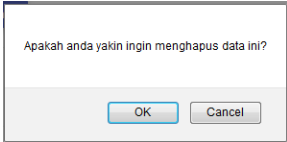
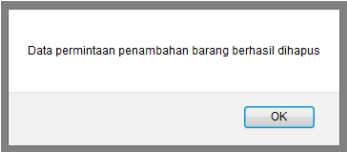
No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
	<p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Hasil Pengujian :</p> 	
2.	<p>Tambah data barang (data yang di <i>input</i> lengkap) lalu klik “<i>submit</i>”</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem sukses <i>input</i> data barang</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	Valid
3.	<p>Sistem dapat melakukan proses <i>edit</i> data barang dengan mengklik tombol “<i>edit</i>” maka sistem akan langsung ke halaman <i>edit</i> data barang</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p><i>Edit</i> data barang lalu klik “<i>submit</i>” maka sistem akan memperbarui data barang</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	Valid

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
3.	<p>Sistem dapat melakukan proses <i>edit</i> data barang dengan mengklik tombol “<i>edit</i>” maka sistem akan langsung ke halaman <i>edit</i> data barang</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p><i>Edit</i> data barang lalu klik “<i>submit</i>” maka sistem akan memperbarui data barang</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	<i>Valid</i>
4.	<p>Sistem dapat melakukan proses hapus data barang dengan mengklik tombol hapus lalu akan muncul pilihan “<i>ok</i>” atau “<i>cancel</i>”</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem akan menghapus data barang jika <i>user</i> memilih “<i>ok</i>”</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	<i>Valid</i>




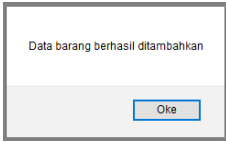
Tabel 4.13 Pengujian Pada Menu Permintaan Barang

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	<p>Tambah data permintaan barang (data yang di <i>input</i> tidak lengkap) lalu klik “<i>submit</i>”</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem tidak akan menyimpan ketika kolom tidak terisi lengkap</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	<i>Valid</i>






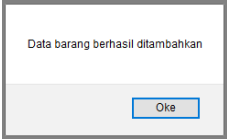
No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
2.	<p>Tambah data permintaan barang (data yang di <i>input</i> lengkap) lalu klik “<i>submit</i>”</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem sukses <i>input</i> data permintaan barang</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	Valid
3.	<p>Sistem dapat melakukan proses <i>edit</i> data permintaan barang dengan mengklik tombol “<i>edit</i>” maka sistem akan langsung ke halaman <i>edit</i> data permintaan barang</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p><i>Edit</i> data barang lalu klik “<i>submit</i>” maka sistem akan memperbarui data permintaan barang</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	Valid
4.	<p>Sistem dapat melakukan proses hapus data permintaan barang dengan mengklik tombol hapus lalu akan muncul pilihan “<i>ok</i>” atau “<i>cancel</i>”</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem akan menghapus data permintaan barang jika <i>user</i> memilih “<i>ok</i>”</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	Valid

Tabel 4.14 Pengujian Pada Menu Barang Masuk

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	<p>Tambah data barang masuk (data yang di <i>input</i> tidak lengkap) lalu klik “<i>submit</i>”</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem tidak akan menyimpan ketika kolom tidak terisi lengkap</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	<i>Valid</i>
2.	<p>Tambah data barang masuk (data yang di <i>input</i> lengkap) lalu klik “<i>submit</i>”</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem sukses <i>input</i> data barang masuk</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	<i>Valid</i>

Tabel 4.15 Pengujian Pada Menu Barang Terpakai

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	<p>Tambah data barang terpakai (data yang di <i>input</i> tidak lengkap) lalu klik “<i>submit</i>”</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem tidak akan menyimpan ketika kolom tidak terisi lengkap</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	<i>Valid</i>

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
2.	<p>Tambah data barang terpakai (data yang di <i>input</i> lengkap) lalu klik "<i>submit</i>"</p> <p><i>Test Case :</i></p> 	<p>Sistem sukses <i>input</i> data barang terpakai</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	Valid

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah penulis lakukan telah dihasilkannya sebuah aplikasi persediaan stok barang pada CV Elvira. Aplikasi ini dapat mempermudah bagian produksi dan direktur dalam menginput data request penambahan stok, menginput data stok terpakai sedangkan bagi admin mempermudah dalam melakukan *approve* atau persetujuan penambahan stok barang, menginput data stok masuk barang serta menyajikan laporan bulanan stok masuk, stok terpakai dan jumlah stok barang. Adapun tujuan dari aplikasi persediaan stok barang yaitu dapat membantu bagian produksi, marketing dan admin dalam mengolah data stok terpakai dan total stok barang.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan informasi yang telah penulis dapatkan selama melakukan kegiatan Laporan Tugas Akhir, maka penulis memberikan saran kepada CV Elvira dan peneliti selanjutnya antara lain sebagai berikut :

1. Aplikasi persediaan stok barang diharapkan dapat dijadikan sumber referensi untuk penelitian selanjutnya dan dapat dikembangkan lagi menjadi sistem informasi berbasis *mobile*.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dengan menambah fitur manajemen user, fitur *back up* semua data, dan sistem keamanan data.

3. Apabila aplikasi ini diterapkan, lebih baiknya dikembangkan lebih sempurna dalam berbagai hal, seperti desain dan tampilan menu yang dapat diperbaiki menjadi lebih bagus dan menarik perhatian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, Roki. 2017. *Web Sevice Pembayaran Uang Kuliah Online dengan PHP dan SOAP WSDL*. Yogyakarta. Lokomedia
- Brahmantyo Danuriansyah, Reza Budiawan dan Indra Lukmana Sardi. “*Aplikasi Pengolahan Data Stok Barang Dagang dan Penjualan*”. *E-Proceeding of Applied Science* : Vol.1, No.3 Desember 2015, ISSN : 2442-5826.
- Buana, I Komang Setia. 2014. “*Jago Pemograman PHP*”. Jakarta: Dunia Komputer.
- Chan, Syarial. 2017. *Membuat Aplikasi Database dengan PowerBuilder 12.6 MySQL*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Ernanda, Dimas. 2017. *Pengaruh Store Atmosphere, Hedonic Motive Dan Service Quality Terhadap Keputusan Pembelian. Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen*, Vol.6 No.10. ISSN: 2461-0593.
- Heizer, Jay dan Barry Render. (2015), *Operations Management (Manajemen Operasi)*, ed. 11, Penerjemah: Dwi Anoeagrah Wati S dan Indra Almahdy, Salemba empat, Jakarta.
- Irwansyah, E, dan J.V Moniaga. 2014. *Pengantar TeknoLogi Informasi*. depublish, Yogyakarta.
- Kusnandar, dan P.M Yusup. 2015. *Pengembangan Modul Public Users Pada Sistem Informasi Kearsipan Akademik Elektronik (SIAMEL)*. Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan. Vol. 3, No. 1, ISSN: 2303-2677.

- Massie, Juan V., Tommy, Parengkuan., dkk. 2017. *Analisis Finansial Terhadap Nilai Perusahaan (Studi Pada Perusahaan perusahaan Consumer Goods Sub Sektor Makanan Dan Minuman Yang Terdaftar Di Bei Tahun 2011 - 2016)*. Jurnal EMBA, Vol.5 No.3. ISSN: 2303-1174.
- Nazir, Mohammad. 2014. *Metode Penelitian*. Bogor . Ghalia Indonesia.
- Ningrum Karunia Putri, Kurniawan Saputra dan Imam Asrowardi. *“Pengembangan Aplikasi Persediaan Material Gudang Berbasis Web Pada PT NKP Bandar Lampung”*. Karya Ilmia Mahasiswa Manajemen Informatika.
- Nur Heri Cahyana, Bambang Yuwono dan Anjar Yudo Asmoro. *“Pengembangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web di PT. Putera Agung Setia”*. Seminar Nasional Informatika 2012 (semnasIF 2012) UPN “Veteran” Yogyakarta, 30 Juni 2012. ISSN : 1979-2328.
- Rosa AS dan M.Shalahuddin. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung : INFORMATIKA.
- Saputra, Agus. 2018. *Mega Proyek Exclusive 50 Juta: PHP, MySQL dan Bootstrap* . Cirebon . CV.Asfa Solution.
- Silaen, Sofar. 2018. *Metodologi Penelitian Sosial Untuk Penulisan SKRIPSI dan TESIS (Edisi Revisi)*. Bogor . IN Media.
- Sitorus, Lamhot .2015. *Algoritma dan Pemograman*. Yogyakarta : Penerbit CV. ANDI OFFSET.

Supono, dan Virdiandry Putratama. 2016. *Pemograman Web Dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).



## *Listing Code*

```
<?php
date_default_timezone_set("Asia/Jakarta");
error_reporting(0);
session_start();
include 'fungsi_indotgl.php';
include 'koneksi.php';
if(empty($_SESSION['user'])){
echo '<script>>window.location="index.php";</script>';
}?>
<!DOCTYPE html>
<html>

<head>
<meta charset="UTF-8">
<meta content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-scale=1, user-
scalable=no" name="viewport">
<title>CV Elvira</title>

<!-- Google Fonts -->
<link href="css/roboto-font.css" rel="stylesheet">
<link href="css/material-icons.css" rel="stylesheet">

<!-- Bootstrap Core Css -->
<link href="plugins/bootstrap/css/bootstrap.css" rel="stylesheet">

<!-- Waves Effect Css -->
<link href="plugins/node-waves/waves.css" rel="stylesheet" />

<!-- Animation Css -->
<link href="plugins/animate-css/animate.css" rel="stylesheet" />

<!-- JQuery DataTable Css -->
<link href="plugins/jquery-datatable/skin/bootstrap/css/dataTables.bootstrap.css"
rel="stylesheet">

<link href="plugins/bootstrap-material-datetimepicker/css/bootstrap-material-
datetimepicker.css" rel="stylesheet" />

<!-- Bootstrap DatePicker Css -->
<link href="plugins/bootstrap-datepicker/css/bootstrap-datepicker.css"
rel="stylesheet" />

<!-- Wait Me Css -->
<link href="plugins/waitme/waitMe.css" rel="stylesheet" />
```

```

<!-- Bootstrap Select Css -->
<link href="plugins/bootstrap-select/css/bootstrap-select.css" rel="stylesheet" />

<!-- Custom Css -->
<link href="css/style.css" rel="stylesheet">

<!-- AdminBSB Themes. You can choose a theme from css/themes instead of get
all themes -->
<link href="css/themes/all-themes.css" rel="stylesheet" />
</head>

<body class="theme-indigo">

<!-- Top Bar -->
<nav class="navbar">
<div class="container-fluid">
<div class="navbar-header">
<a href="javascript:void(0);" class="navbar-toggle collapsed" data-
toggle="collapse" data-target="#navbar-collapse" aria-expanded="false"></a>
<a href="javascript:void(0);" class="bars"></a>
<a class="navbar-brand" href="index.php">Aplikasi Persediaan Stok Barang
Pada CV Elvira</a>
</div>
<div class="collapse navbar-collapse" id="navbar-collapse">
<ul class="nav navbar-nav navbar-right">
<li class="pull-right"><a href="javascript:void(0);" class="js-right-sidebar" data-
close="true"><i class="material-icons">Logout</i></a></li>
</ul>
</div>
</div>
</nav>
<!-- #Top Bar -->
<?php if($_SESSION['level']=='Admin') { ?>
<section>
<!-- Left Sidebar -->
<aside id="leftsidebar" class="sidebar">
<!-- User Info -->
<div class="user-info">
<div class="image">

</div>
<div class="info-container">
<div class="name" style="margin-top: 10px;" data-toggle="dropdown" aria-
haspopup="true" aria-expanded="false">Admin</div>
<div class="email"></div>

```

```
</div>
</div>
<!-- #User Info -->
<!-- Menu -->
<div class="menu">
<ul class="list">
<li class="header">MAIN NAVIGATION</li>
<li>
<a href="go.php?page=dashboard">
<i class="material-icons"></i>
<span>Dashboard</span>
</a>
</li>
<li>
<a href="go.php?page=user">
<i class="material-icons"></i>
<span>Data User</span>
</a>
</li>
<li>
<a href="go.php?page=supplierr">
<i class="material-icons"></i>
<span>Data Supplier</span>
</a>
</li>
<li>
<a href="go.php?page=kpermintaan">
<i class="material-icons"></i>
<span>Konfirmasi Permintaan Barang</span>
</a>
</li>
<li>
<a href="go.php?page=masuk">
<i class="material-icons"></i>
<span>Data Barang Masuk</span>
</a>
</li>
<li>
<a href="go.php?page=stok_pro">
<i class="material-icons"></i>
<span>Stok Barang Produksi</span>
</a>
</li>
```

```

<li>
<a href="javascript:void(0);" class="menu-toggle">
<i class="material-icons"></i>
<span>Cetak Laporan</span>
</a>
<ul class="ml-menu">
<li>
<a href="go.php?page=lapstok">Laporan Jumlah Stok Barang</a>
</li>
<li>
<a href="go.php?page=lapmasuk">Laporan Barang Masuk</a>
</li>
<li>
<a href="go.php?page=lappakai">Laporan Barang Terpakai</a>
</li>

</ul>
</li>
</ul>
</div>
<!-- #Menu -->
</aside>
<!-- #END# Left Sidebar -->
<!-- Right Sidebar -->
<aside id="rightsidebar" class="right-sidebar">
<div class="tab-content">
<div role="tabpanel" class="tab-pane fade in active in active" id="settings">
<div class="demo-settings">
<p><a class="dropdown-item" href="go.php?page=gantipass" >Ganti
Password</a></p>
<p><a class="dropdown-item" href="#" data-toggle="modal" data-
target="#logoutModal">Logout</a></p>
</div>
</div>
</div>
</aside>
<!-- #END# Right Sidebar -->
</section>
<?php } ?>
<?php if($_SESSION['level']=='Direktur') { ?>
<section>
<!-- Left Sidebar -->
<aside id="leftsidebar" class="sidebar">
<!-- User Info -->
<div class="user-info">
<div class="image">

```

```

</div>
<div class="info-container">
<div class="name" style="margin-top: 10px;" data-toggle="dropdown" aria-
haspopup="true" aria-expanded="false">Direktur</div>
<div class="email"></div>
</div>
<!-- #User Info -->
<!-- Menu -->
<div class="menu">
<ul class="list">
<li class="header">MAIN NAVIGATION</li>
<li>
<a href="go.php?page=dashboard">
<i class="material-icons"></i>
<span></span>
</a>
</li>
<li>
<a href="javascript:void(0);" class="menu-toggle">
<i class="material-icons"></i>
<span>Data Stok Barang</span>
</a>
<ul class="ml-menu">
<li>
<a href="go.php?page=stok_pro">Stok Barang Produksi</a>
</li>
<li>
<a href="go.php?page=stok_jual">Stok Barang Penjualan</a>
</li>
</ul>
</li>
<li>
<a href="javascript:void(0);" class="menu-toggle">
<i class="material-icons"></i>
<span>Cetak Laporan</span>
</a>
<ul class="ml-menu">
<li>
<a href="go.php?page=lapstok">Laporan Jumlah Stok Barang</a>
</li>
<li>
<a href="go.php?page=lapmasuk">Laporan Barang Masuk</a>
</li>
<li>
```

```

<a href="go.php?page=lappakai">Laporan Barang Terpakai</a>
</li>
<li>
<a href="go.php?page=lapjual">Laporan Barang Terjual</a>
</li>
</ul>
</li>
</ul>
</div>
<!-- #Menu -->
</aside>
<!-- #END# Left Sidebar -->
<!-- Right Sidebar -->
<aside id="rightsidebar" class="right-sidebar">
<div class="tab-content">
<div role="tabpanel" class="tab-pane fade in active in active" id="settings">
<div class="demo-settings">
<p><a class="dropdown-item" href="go.php?page=gantipass" >Ganti
Password</a></p>
<p><a class="dropdown-item" href="#" data-toggle="modal" data-
target="#logoutModal">Logout</a></p>
</div>
</div>
</div>
</div>
</aside>
<!-- #END# Right Sidebar -->
</section>
<?php } ?>
<?php if($_SESSION['level']=='Marketing') { ?>
<section>
<!-- Left Sidebar -->
<aside id="leftsidebar" class="sidebar">
<!-- User Info -->
<div class="user-info">
<div class="image">

</div>
<div class="info-container">
<div class="name" style="margin-top: 10px;" data-toggle="dropdown" aria-
haspopup="true" aria-expanded="false">Marketing</div>
<div class="email"></div>
</div>
</div>
<!-- #User Info -->
<!-- Menu -->
<div class="menu">

```

```
<ul class="list">
<li class="header">MAIN NAVIGATION</li>
<li>
<a href="go.php?page=dashboard">
<i class="material-icons"></i>
<span>Dashboard</span>
</a>
</li>
<li>
<a href="javascript:void(0);" class="menu-toggle">
<i class="material-icons"></i>
<span>Data Barang</span>
</a>
<ul class="ml-menu">
<li>
<a href="go.php?page=kategori">Data Kategori</a>
</li>
<li>
<a href="go.php?page=barang">Data Barang</a>
</li>
</ul>
</li>
<li>
<a href="go.php?page=permintaan">
<i class="material-icons"></i>
<span>Data Permintaan Barang</span>
</a>
</li>
<li>
<a href="go.php?page=jual">
<i class="material-icons"></i>
<span>Data Barang Terjual</span>
</a>
</li>
<li>
<a href="go.php?page=stok">
<i class="material-icons"></i>
<span>Data Stok Barang</span>
</a>
</li>
</ul>
</div>
<!-- #Menu -->
</aside>
<!-- #END# Left Sidebar -->
<!-- Right Sidebar -->
```

```

<aside id="rightsidebar" class="right-sidebar">
<div class="tab-content">
<div role="tabpanel" class="tab-pane fade in active in active" id="settings">
<div class="demo-settings">
<p><a class="dropdown-item" href="go.php?page=gantipass" >Ganti
Password</a></p>
<p><a class="dropdown-item" href="#" data-toggle="modal" data-
target="#logoutModal">Logout</a></p>
</div>
</div>
</div>
</div>
</aside>
<!-- #END# Right Sidebar -->
</section>
<?php } ?>
<?php if($_SESSION['level']=='Produksi') { ?>
<section>
<!-- Left Sidebar -->
<aside id="leftsidebar" class="sidebar">
<!-- User Info -->
<div class="user-info">
<div class="image">

</div>
<div class="info-container">
<div class="name" style="margin-top: 10px;" data-toggle="dropdown" aria-
haspopup="true" aria-expanded="false">Produksi</div>
<div class="email"></div>
</div>
</div>
<!-- #User Info -->
<!-- Menu -->
<div class="menu">
<ul class="list">
<li class="header">MAIN NAVIGATION</li>
<li>
<a href="go.php?page=dashboard">
<i class="material-icons"></i>
<span>Dashboard</span>
</a>
</li>
<li>
<a href="javascript:void(0);" class="menu-toggle">
<i class="material-icons"></i>
<span>Data Barang</span>
</a>

```



```

<ul class="ml-menu">
<li>
<a href="go.php?page=kategori">Data Kategori</a>
</li>
<li>
<a href="go.php?page=barang">Data Barang</a>
</li>
</ul>
</li>
<li>
<a href="go.php?page=permintaan">
<i class="material-icons"></i>
<span>Data Permintaan Barang</span>
</a>
</li>
<li>
<a href="go.php?page=pakai">
<i class="material-icons"></i>
<span>Data Barang Terpakai</span>
</a>
</li>
<li>
<a href="go.php?page=stok">
<i class="material-icons"></i>
<span>Data Stok Barang</span>
</a>
</li>
</ul>
</div>
<!-- #Menu -->
</aside>
<!-- #END# Left Sidebar -->
<!-- Right Sidebar -->
<aside id="rightsidebar" class="right-sidebar">
<div class="tab-content">
<div role="tabpanel" class="tab-pane fade in active in active" id="settings">
<div class="demo-settings">
<p><a class="dropdown-item" href="go.php?page=gantipass" >Ganti
Password</a></p>
<p><a class="dropdown-item" href="#" data-toggle="modal" data-
target="#logoutModal">Logout</a></p>
</div>
</div>
</div>
</div>
</aside>
<!-- #END# Right Sidebar -->

```

```
</section>
<?php } ?>

<?php
if(isset($_GET['page'])){
$page = $_GET['page'];

switch ($page) {
case 'dashboard':
include "dashboard.php";
break;

case 'kategori':
include "page/kategori.php";
break;

case 'formkategori':
include "page/formkategori.php";
break;

case 'simpankategori':
include "page/simpankategori.php";
break;

case 'editkategori':
include "page/editkategori.php";
break;

case 'updatekategori':
include "page/updatekategori.php";
break;

case 'hapuskategori':
include "page/hapuskategori.php";
break;

case 'barang':
include "page/barang.php";
break;

case 'formbarang':
include "page/formbarang.php";
break;

case 'simpanbarang':
include "page/simpanbarang.php";
```

```
break;

case 'editbarang':
include "page/editbarang.php";
break;

case 'updatebarang':
include "page/updatebarang.php";
break;

case 'hapusbarang':
include "page/hapusbarang.php";
break;

case 'user':
include "page/user.php";
break;

case 'formuser':
include "page/formuser.php";
break;

case 'simpanuser':
include "page/simpanuser.php";
break;

case 'resetuser':
include "page/resetuser.php";
break;

case 'hapususer':
include "page/hapususer.php";
break;

case 'gantipass':
include "page/gantipass.php";
break;

case 'p_gantipass':
include "page/p_gantipass.php";
break;

case 'stok':
include "page/stok.php";
break;
```

```
case 'stok_pro':
include "page/stok_pro.php";
break;

case 'masuk':
include "page/masuk.php";
break;

case 'formmasuk':
include "page/formmasuk.php";
break;

case 'simpanmasuk':
include "page/simpanmasuk.php";
break;

case 'pakai':
include "page/pakai.php";
break;

case 'formpakai':
include "page/formpakai.php";
break;

case 'simpanpakai':
include "page/simpanpakai.php";
break;

case 'permintaan':
include "page/permintaan.php";
break;

case 'formpermintaan':
include "page/formpermintaan.php";
break;

case 'simpanpermintaan':
include "page/simpanpermintaan.php";
break;

case 'editpermintaan':
include "page/editpermintaan.php";
break;

case 'updatepermintaan':
include "page/updatepermintaan.php";
```

```
break;

case 'hapuspermintaan':
include "page/hapuspermintaan.php";
break;

case 'kpermintaan':
include "page/kpermintaan.php";
break;

case 'konpermintaan':
include "page/konpermintaan.php";
break;

case 'lapstok':
include "page/lapstok.php";
break;

case 'lapmasuk':
include "page/lapmasuk.php";
break;

case 'lappakai':
include "page/lappakai.php";
break;

case 'supplier':
include "page/supplier.php";
break;

case 'supplierr':
include "page/supplierr.php";
break;

case 'formsuplierr':
include "page/formsuplierr.php";
break;

case 'simpansupplier':
include "page/simpansupplier.php";
break;

default:
include "page/page-error.php";
break;
```

```
}
}else{
include "dashboard.php";
}
```

```
?>
```

```
<div class="modal fade" id="logoutModal" tabindex="-1" role="dialog">
<div class="modal-dialog" role="document">
<div class="modal-content">
<div class="modal-header">
<h4 class="modal-title" id="defaultModalLabel">Ready to Leave?</h4>
</div>
<div class="modal-body">
Select "Logout" below if you are ready to end your current session.
</div>
<div class="modal-footer">
<button type="button" class="btn btn-link waves-effect" data-
dismiss="modal">CLOSE</button>
<a class="btn btn-link waves-effect" href="logout.php">LOGOUT</a>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
<!-- JQuery Core Js -->
<script src="plugins/jquery/jquery.min.js"></script>

<!-- Bootstrap Core Js -->
<script src="plugins/bootstrap/js/bootstrap.js"></script>

<!-- Select Plugin Js -->
<script src="plugins/bootstrap-select/js/bootstrap-select.js"></script>

<!-- Slimscroll Plugin Js -->
<script src="plugins/jquery-slimscroll/jquery.slimscroll.js"></script>

<!-- Waves Effect Plugin Js -->
<script src="plugins/node-waves/waves.js"></script>

<!-- Autosize Plugin Js -->
<script src="plugins/autosize/autosize.js"></script>

<!-- Moment Plugin Js -->
<script src="plugins/momentjs/moment.js"></script>

<!-- Bootstrap Material Datetime Picker Plugin Js -->
```

```
<script src="plugins/bootstrap-material-datetimepicker/js/bootstrap-material-datetimepicker.js"></script>
```

```
<!-- Bootstrap Datepicker Plugin Js -->
```

```
<script src="plugins/bootstrap-datepicker/js/bootstrap-datepicker.js"></script>
```

```
<!-- Jquery DataTable Plugin Js -->
```

```
<script src="plugins/jquery-datatable/jquery.dataTables.js"></script>
```

```
<script src="plugins/jquery-datatable/skin/bootstrap/js/dataTables.bootstrap.js"></script>
```

```
<script src="plugins/jquery-datatable/extensions/export/dataTables.buttons.min.js"></script>
```

```
<script src="plugins/jquery-datatable/extensions/export/buttons.flash.min.js"></script>
```

```
<script src="plugins/jquery-datatable/extensions/export/jszip.min.js"></script>
```

```
<script src="plugins/jquery-datatable/extensions/export/pdfmake.min.js"></script>
```

```
<script src="plugins/jquery-datatable/extensions/export/vfs_fonts.js"></script>
```

```
<script src="plugins/jquery-datatable/extensions/export/buttons.html5.min.js"></script>
```

```
<script src="plugins/jquery-datatable/extensions/export/buttons.print.min.js"></script>
```

```
<!-- Custom Js -->
```

```
<script src="js/admin.js"></script>
```

```
<script src="js/pages/tables/jquery-datatable.js"></script>
```

```
<script src="js/pages/forms/basic-form-elements.js"></script>
```

```
<!-- Demo Js -->
```

```
<script src="js/demo.js"></script>
```

```
<script type="text/javascript">
```

```
$('#confirmation').on('click', function () {  
return confirm('Apakah anda yakin ingin menghapus data ini?');  
});
```

```
</script>
```

```
<script type="text/javascript">
```

```
$('#confirmation2').on('click', function () {  
return confirm('Apakah anda yakin ingin mereset password user ini?');  
});
```

```
</script>
```

```
<script type="text/javascript">
```

```
$('#noconfirmation').on('click', function () {  
return confirm('Apakah anda yakin ingin menolak ini?');  
});
```

```
</script>
```

```
<script type="text/javascript">
```

```
$('.yesconfirmation').on('click', function () {  
return confirm('Apakah anda yakin ingin menyetujui ini?');  
});  
</script>  
</body>  
  
</html>
```