

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	I
KATA PENGANTAR	I
ABSTRAK.....	II
ABSTRACT	III
DAFTAR ISI.....	IV
DAFTAR GAMBAR	VI
DAFTAR TABEL	VIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	X
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 TUJUAN.....	2
1.4 BATASAN MASALAH	2
1.5 METODE Pengerjaan	2
1. <i>Analisis Kebutuhan</i>	3
2. <i>Design</i>	3
3. <i>Pengkodean dan Pengujian</i>	4
4. <i>Implementasi</i>	4
5. <i>Pemeliharaan</i>	4
1.6 JADWAL Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 PROFIL TOKO F3Z SPORT	6
2.2 PENGADAAN BARANG	6
2.3 WEBSITE	6
2.4 TOOLS PEMODELAN YANG DIGUNAKAN.....	6
2.5 BUSINESS PROCESS MODEL AND NOTATION (BPMN).....	6
2.5.1 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	8
2.5.2 <i>Use Case Diagram</i>	8

2.5.3	<i>Class Diagram</i>	9
2.6	TOOLS PEMBANGUNAN APLIKASI	11
2.6.1	<i>Bahasa Pemrograman</i>	11
2.7	PENGUJIAN	13
2.7.1	<i>Black Box Testing</i>	13
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN	14
3.1	ANALISIS	14
3.1.1	<i>Gambaran Sistem Saat ini (Produk)</i>	14
3.1.2	<i>Gambaran Sistem Usulan</i>	17
3.1.3	<i>Kebutuhan Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak</i>	24
3.2	PERANCANGAN	26
3.2.2	<i>Perancangan Basis Data</i>	38
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	47
4.1	IMPLEMENTASI	47
4.1.1	HALAMAN LOGIN	47
4.1.2	<i>Halaman Dashboard Gudang</i>	48
4.1.3	<i>Halaman Edit Barang Gudang</i>	48
4.1.4	<i>Halaman List Barang Gudang</i>	49
4.1.5	<i>Halaman Tambah Barang Gudang</i>	49
4.1.6	<i>Halaman Laporan Masuk dan Keluar Barang Gudang</i>	50
4.1.7	<i>Halaman Buat Laporan Masuk dan Keluar Barang Gudang</i>	50
4.1.8	<i>Halaman Cetak Laporan Barang Gudang</i>	51
4.1.9	<i>Halaman Akun User</i>	51
4.1.10	<i>Halaman Kelola Pengguna Karyawan</i>	52
4.1.11	<i>Halaman Edit Kelola Pengguna Karyawan</i>	52
4.1.12	<i>Halaman Tambah Kelola Pengguna</i>	53
4.2	PENGUJIAN	53
4.2.1	<i>Black Box Testing</i>	53
BAB 5	KESIMPULAN	76
5.1	KESIMPULAN	76
5.2	SARAN	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	79