

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Kerangka Pemikiran	3
1.5 Batasan Masalah.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi	6
2.1.1 Pengertian sistem	6
2.1.2 Pengertian informasi	6
2.1.3 Pengertian sistem informasi	6
2.2 Gudang	7
2.2.1 Pengertian Gudang.....	7
2.2.2 Fungsi Gudang	7
2.2.3 Manfaat Gudang.....	7
2.3 UMKM	8
2.4 Metode Pengumpulan Data	8
2.4.1 Observasi.....	8

2.4.2	Wawancara.....	9
2.4.3	Studi Pustaka.....	9
2.5	Metode RAD	10
2.5.1	Tahapan Pengembangan Cepat Aplikasi (RAD).....	11
2.5.2	Kelebihan RAD.....	12
2.5.3	Kekurangan RAD.....	12
2.6	Website.....	13
2.7	Database dan DBMS.....	13
2.7.1	Database(Basis Data).....	13
2.7.2	DBMS	15
2.8	Flowchart.....	15
2.9	Unified Model Language.....	17
2.9.1	Use case Diagram	17
2.9.2	Activity Diagram.....	19
2.9.3	Class Diagram.....	20
2.9.4	Sequence Diagram.....	21
2.10	Tools Pengembangan Yang digunakan	22
2.10.1	Balsamiq.....	22
2.10.2	Draw.io.....	23
2.10.3	Xampp.....	23
2.10.4	MySQL.....	23
2.10.5	Bootsrap	24
2.10.6	Javascript.....	24
2.10.7	PHP	25
2.10.8	HTML	25
2.10.9	Visual Studio Code	26
2.11	Black box testing.....	26
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1	Metode penelitian	28
3.1.1	Analisis Data	28
3.1.2	Desain Sistem.....	29
3.1.3	Pengembangan dan Feedback	29

3.2 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	30
3.2.1 Waktu	30
3.2.2 Lokasi Penelitian.....	30
3.3 Alur Penelitian.....	31
3.4 Bahan dan Alat	33
3.4.1 Bahan.....	33
3.4.2 Perangkat Penelitian.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Perencanaan Kebutuhan	35
4.1.1 Analisis Kebutuhan Pengguna dan Sistem yang sedang berjalan...	35
4.2 Desain sistem.....	38
4.2.1 Perancangan Aplikasi.....	38
4.2.2 Perancangan Antarmuka	81
4.3 Proses Pengembangan Dan Pengumpulan Feedback	97
4.3.1 Feedback	97
4.3.2 Pemrograman(<i>Coding</i>).....	98
4.3.3 Pengujian Sistem(<i>Black box testing</i>).....	112
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	125
5.1 Kesimpulan.....	125
5.2 Saran.....	125