Universitas Bina Nusantara
Jurusan Teknik Informatika
Program Studi Ilmu Komputer
Skripsi Sarjana Komputer
Semester Genjil tahun 2002/2003

Analisis dan Perancangan Sistem Inventori Berbasis Web
Pada CV. Garuda Dua

Eric Darwin 0300427322
Tanto Senjaya 0300446460
Olivia 0300450110

Abstrak

Penggunaan internet memberi banyak kemudahan dalam segala bidang, tidak terkecuali bidang bisnis. Internet dapat digunakan untuk bermacam-macam proses bisnis, termasuk sistem inventori yang membutuhkan terjadinya komunikasi dan pertukaran informasi. Sistem inventori berbasis Web lebih banyak memberikan kemudahan dan efisiensi dalam proses kerja dan memberikan kepada para pengusaha suatu alternatif baru dalam berbisnis. Skripsi ini membahas mengenai alternatif lain yang dapat digunakan untuk memperbaiki sistem yang sedang berjalan, yaitu dengan menggunakan internet. Dengan adanya sistem inventori berbasis Web ini diharapkan terjadi efisiensi waktu dan biaya dalam menangani penyewaan barang dan dapat memperdalam pengetahuan mahasiswa mengenai sistem inventori.

Kata Kunci

Inventori, Penyewaan
Kata Pengantar

Puji syukur sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah yang diberikan, sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi dengan judul "Analisis dan Perancangan Sistem Inventori Berbasis Web pada CV. Garuda Dua" disusun sebagai salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata-1 di Universitas Bina Nusantara.

Dalam kesempatan ini ingin disampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Theresia Widia Soeryaningsih, MM, selaku Rektor Universitas Bina Nusantara, Jakarta, yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di institusi pendidikan di bawah pimpinan beliau.

2. Bapak Sony, S.Kom., MM., selaku Pembimbing yang telah memberikan bantuan dan menyediakan waktu membimbing dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.


5. Semua Dosen Universitas Bina Nusantara yang telah banyak memberikan pengarahan dan bimbingan selama masa kuliah.

7. CV. Garuda Dua, selaku pihak perusahaan yang telah memberikan bantuan dan kesempatan dalam menyelesaikan skripsi, terutama kepada Bapak Malendra dan Bapak Asit Priyatmo.

8. Orang tua yang telah membesarkan dan mendidik hingga meraih gelar kesarjanaan, yang telah memberikan dukungan moral dan semangat dalam penulisan skripsi.


10. Serta kepada pihak-pihak lain yang telah membantu terselenggaranya skripsi dengan memberikan rasehat, bantuan dan dorongan, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Walaupun telah berusaha semaksimal mungkin, tentunya terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu sangat diharap dan terima kasih untuk saran maupun kritik yang bersifat membangun.

Akhir kata diharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan, terutama bagi CV. Garuda Dua dan Universitas Bina Nusantara.

Jakarta, 10 Januari 2003
# DAFTAR ISI

<table>
<thead>
<tr>
<th>Halaman Judul Luar</th>
<th>i</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Halaman Judul Dalam</td>
<td>ii</td>
</tr>
<tr>
<td>Halaman Persetujuan Hardcover</td>
<td>iii</td>
</tr>
<tr>
<td>Halaman Pernyataan Dewan Penguji</td>
<td>iv</td>
</tr>
<tr>
<td>Abstrak</td>
<td>vii</td>
</tr>
<tr>
<td>Kata Pengantar</td>
<td>viii</td>
</tr>
<tr>
<td>Daftar Isi</td>
<td>x</td>
</tr>
<tr>
<td>Daftar Tabel</td>
<td>xiv</td>
</tr>
<tr>
<td>Daftar Gambar</td>
<td>xv</td>
</tr>
</tbody>
</table>

## BAB 1 PENDAHULUAN

| 1.1. Latar Belakang | 1 
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.2. Ruang Lingkup</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>1.3. Tujuan dan Manfaat</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>1.4. Metodologi Penelitian</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>1.5. Sistematika Penulisan</td>
<td>5</td>
</tr>
</tbody>
</table>

## BAB 2 LANDASAN TEORI

<table>
<thead>
<tr>
<th>2.1. Teori-teori Dasar/Umum</th>
<th>7</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>2.1.1. Pengertian Analisis Sistem</td>
<td>7</td>
</tr>
</tbody>
</table>
2.1.2. Perancangan Sistem

2.1.2.1. Pengertian Perancangan Sistem

2.1.2.2. Model Perancangan

2.1.3. Internet

2.1.4. HTTP (Hyper Text Transfer Protocol)

2.1.5. WWW (World Wide Web)

2.1.6. URL (Uniform Resource Locators)

2.1.7. TCP/IP

(Transmission Control Protocol / Internet Protocol)

2.1.8. LAN (Local Area Network)

2.1.9. HTML (Hyper Text Markup Language)

2.1.10. Basis Data

2.2. Teori-teori Khusus

2.2.1. ASP (Active Server Pages)

2.2.2. Inventory

2.2.3. Pergudangan, Penanganan Barang dan Pengepakan

2.2.4. STD (State Transition Diagram)

BAB 3

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Sejarah Singkat Perusahaan

3.2. Struktur Organisasi Perusahaan

3.3. Wewenang dan Tanggung Jawab

3.4. Prosedur yang Sedang Berjalan
3.5. DFD dari Sistem yang Berjalan 28
3.6. Analisis Strength, Weakness, Opportunity, Threat (SWOT) 30
   3.6.1. Kekuatan (Strength) 30
   3.6.2. Kelemahan (Weakness) 30
   3.6.3. Peluang (Opportunity) 31
   3.6.4. Ancaman (Threat) 31
3.7. Permasalahan yang Dihadapi 32
3.8. Alternatif Pemecahan Masalah 33
3.9. Perancangan Sistem 34
   3.9.1. DFD (Data Flow Diagram) 34
   3.9.2. STD (State Transition Diagram) 38
3.9.3. Rancangan Layer 51
   3.9.3.1. Rancangan Layar User 51
   3.9.3.2. Rancangan Layar Administrator 82
3.10. Spesifikasi Basis Data 112
3.11. ERD (Entity Relationship Diagram) 116

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN EVALUASI 117
4.1. Spesifikasi Sistem 117
   4.1.1. Spesifikasi Hardware 117
   4.1.2. Spesifikasi Software 117
   4.1.3. Arsitektur Jaringan 118
4.2. Prosedur Operasional 119
4.2.1. Prosedur Operasional User
4.2.2. Prosedur Operasional Administrator
4.3. Evaluasi
  4.3.1. Tujuan Pengumpulan Data
  4.3.2. Hasil Pengumpulan Data
  4.3.3. Analisa Data
  4.3.4. Kesimpulan

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN
  5.1. Kesimpulan
  5.2. Saran

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN - LAMPIRAN

FOTOCOPY SURAT SURVEI
<table>
<thead>
<tr>
<th>No.</th>
<th>Table Title</th>
<th>Page</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3.1</td>
<td>Tabel Product (Ms_Product)</td>
<td>112</td>
</tr>
<tr>
<td>3.2</td>
<td>Tabel Category</td>
<td>113</td>
</tr>
<tr>
<td>3.3</td>
<td>Tabel Account (Ms_User)</td>
<td>113</td>
</tr>
<tr>
<td>3.4</td>
<td>Tabel Profile (Ms_Customer)</td>
<td>114</td>
</tr>
<tr>
<td>3.5</td>
<td>Tabel Transaction</td>
<td>115</td>
</tr>
<tr>
<td>4.1</td>
<td>Tujuan Kuesioner</td>
<td>180</td>
</tr>
<tr>
<td>4.2</td>
<td>Hasil Kuesioner</td>
<td>181</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.1.</td>
<td>Struktur Organisasi Perusahaan</td>
<td>23</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.2.</td>
<td>Diagram Konteks Sistem yang Berjalan</td>
<td>28</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.3.</td>
<td>Diagram Nol Sistem yang Berjalan</td>
<td>29</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.4.</td>
<td>Diagram Konteks Sistem yang Diusulkan</td>
<td>34</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.5.</td>
<td>Diagram Nol Sistem yang Diusulkan</td>
<td>35</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.6.</td>
<td>Diagram Rinci Proses 1.0</td>
<td>36</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.7.</td>
<td>Diagram Rinci Proses 3.0</td>
<td>36</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.8.</td>
<td>Diagram Rinci Proses 4.0</td>
<td>37</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.9.</td>
<td>STD dari Tampilan Layar Login User</td>
<td>38</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.10.</td>
<td>STD dari Tampilan Menu Utama Marketing</td>
<td>39</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.11.</td>
<td>STD dari Tampilan Layar Rental</td>
<td>39</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.12.</td>
<td>STD dari Tampilan Layar New Member</td>
<td>40</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.13.</td>
<td>STD dari Tampilan Layar Member</td>
<td>41</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.14.</td>
<td>STD dari Tampilan Layar Profile Search</td>
<td>42</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.15.</td>
<td>STD dari Tampilan Layar History Search</td>
<td>42</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.16.</td>
<td>STD dari Tampilan Layar Product Information</td>
<td>43</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.17.</td>
<td>STD dari Tampilan Layar Menu Utama Warehouse</td>
<td>43</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.18.</td>
<td>STD dari Tampilan Layar Stock</td>
<td>44</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.19.</td>
<td>STD dari Tampilan Layar Daily Stock</td>
<td>44</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.20.</td>
<td>STD dari Tampilan Layar Pending</td>
<td>45</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.21.</td>
<td>STD dari Tampilan Layar Product Information</td>
<td>45</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.22.</td>
<td>STD dari Tampilan Layar Utama Admin</td>
<td>46</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.23.</td>
<td>STD dari Tampilan Layar Menu Utama Admin</td>
<td>46</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.24.</td>
<td>STD dari Tampilan Layar Product</td>
<td>47</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.25.</td>
<td>STD dari Tampilan Layar User</td>
<td>48</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.26.</td>
<td>STD dari Tampilan Layar Rental</td>
<td>49</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.27.</td>
<td>STD dari Tampilan Layar Customer</td>
<td>50</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.28.</td>
<td>Rancangan Layar Utama</td>
<td>51</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.29.</td>
<td>Rancangan Layar Warehouse Department</td>
<td>52</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.30.</td>
<td>Rancangan Layar Stock Warehouse Department</td>
<td>53</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.31.</td>
<td>Rancangan Layar Show Ready Warehouse Department</td>
<td>54</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.32.</td>
<td>Rancangan Layar Update Warehouse Department</td>
<td>55</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.33.</td>
<td>Rancangan Layar Update Confirm Warehouse Department</td>
<td>56</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.34.</td>
<td>Rancangan Layar Update Success Warehouse Department</td>
<td>57</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.35.</td>
<td>Rancangan Layar Pending Warehouse Department</td>
<td>58</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.36.</td>
<td>Rancangan Layar Pending Confirm Warehouse Department</td>
<td>59</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.37.</td>
<td>Rancangan Layar Daily Warehouse Department</td>
<td>60</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.38.</td>
<td>Rancangan Layar Daily Confirm Warehouse Department</td>
<td>61</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.39.</td>
<td>Rancangan Layar Transfer Warehouse Department</td>
<td>62</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.40.</td>
<td>Rancangan Layar Marketing Department</td>
<td>63</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.41.</td>
<td>Rancangan Layar Rental Marketing Department</td>
<td>64</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.42.</td>
<td>Rancangan Layar Show 5 Days Marketing Department</td>
<td>65</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.43.</td>
<td>Rancangan Layar View Code Marketing Department</td>
<td>66</td>
</tr>
<tr>
<td>Gambar 3.44.</td>
<td>Rancangan Layar New Member Marketing Department</td>
<td>67</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Gambar 3.68. Rancangan Layar UpdateProduct

Gambar 3.69. Rancangan Layar UpdateProductForm

Gambar 3.70. Rancangan Layar User

Gambar 3.71. Rancangan Layar AddUser

Gambar 3.72. Rancangan Layar DeleteUser

Gambar 3.73. Rancangan Layar DeleteUserConfirm

Gambar 3.74. Rancangan Layar UpdateUser

Gambar 3.75. Rancangan Layar UpdateUserForm

Gambar 3.76. Rancangan Layar ListUser

Gambar 3.77. Rancangan Layar Rental

Gambar 3.78. Rancangan Layar ManageCustomer

Gambar 3.79. Rancangan Layar AddCustomer

Gambar 3.80. Rancangan Layar DeleteCustomer

Gambar 3.81. Rancangan Layar DeleteCustomerDetail

Gambar 3.82. Rancangan Layar UpdateCustomer

Gambar 3.83. Rancangan Layar UpdateCustomerForm

Gambar 3.84. Rancangan Layar ListCustomer

Gambar 3.85. Rancangan Layar RentalID

Gambar 3.86. Rancangan Layar RentalList

Gambar 3.87. Rancangan Layar DeleteRentalList

Gambar 3.88. Rancangan Layar Success

Gambar 3.89. Entity Relationship Diagram

Gambar 4.1 Arsitektur Jaringan