

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	3
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	4
KATA PENGANTAR.....	5
DAFTAR ISI	8
DAFTAR GAMBAR	12
DAFTAR TABEL.....	14
BAB I PENDAHULUAN.....	17
1.1 Latar Belakang	17
1.2 Rumusan Masalah	18
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	19
1.3.1 Tujuan	19
1.3.2 Manfaat	19
1.4 Batasan Masalah.....	19
1.5 Metodologi Penelitian	20
1.5.1.1 Metode Pengumpulan Data	20
1.5.1.2 Studi Literatur	20
1.5.1.3 Observasi.....	20
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem.....	21
1.6 Sistematika Penulisan.....	22
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	23
3.1 Penelitian Terdahulu	23
3.2 Objek Penelitian	24
3.3 Dasar Teori	25
3.3.1 Pengertian Manajemen Barang.....	25
3.3.2 Pengertian Android	25
3.3.3 Pengertian <i>Website</i>	25

3.3.4	<i>Extreme Programming</i>	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		28
3.1	Metode yang digunakan	28
3.2	Alat dan Bahan Penelitian	37
3.2.1	Android Studio.....	37
3.2.2	Firestore.....	38
3.2.3	NoSQL.....	38
3.2.4	Java	38
3.2.5	Laravel 9	39
3.2.6	CSS	39
3.2.7	Javascript	39
3.2.8	HTML	39
3.2.9	PHP	40
3.2.10	<i>QR Code</i>	40
3.2.11	Black Box Testing.....	40
3.3	Prosedur Penelitian.....	41
3.3.1	Deskripsi Umum Sistem	41
3.3.2	Diagram Kasus Penggunaan	41
3.3.3	<i>Activity Diagram</i>	46
3.3.3.1	<i>Login Pegawai (Android DAA-001)</i>	46
3.3.3.2	<i>Scan QR Code (Android DAA-002)</i>	47
3.3.3.3	<i>Melihat Gudang (Android DAA-003)</i>	48
3.3.3.4	<i>Melihat Detail Barang (Android DAA-004)</i>	49
3.3.3.5	<i>Melihat Status Peminjaman (Android DAA-005)</i>	50
3.3.3.6	<i>Mengembalikan Barang (Android DAA-006)</i>	51
3.3.3.7	<i>Melakukan Logout (Android DAA-007)</i>	52

3.3.3.8	<i>Login (Website Admin DAA-009)</i>	53
3.3.3.9	Registrasi Kru (<i>Website Admin DAA-010</i>).....	54
3.3.3.10	Registrasi Barang (<i>Website Admin DAA-011</i>)	55
3.3.3.11	Generate <i>QR Code (Website Admin DAA-012)</i>	56
3.3.3.12	Melihat Gudang (<i>Website Admin DAA-013</i>).....	57
3.3.3.13	Melihat Detail Barang (<i>Website Admin DAA-014</i>)	58
3.3.3.14	Status Peminjaman (<i>Website Admin DAA-015</i>)	59
3.3.3.15	Menghapus Barang (<i>Website Admin DAA-016</i>).....	60
3.3.3.16	Mengembalikan Barang (<i>Website Admin DAA-017</i>)	61
3.3.3.17	Mengelola Antrian Peminjaman (<i>Website Admin DAA-018</i>).....	62
3.3.3.18	Mengelola <i>History (Website Admin DAA-019)</i>	63
3.3.3.19	<i>Logout Admin (Website Admin DAA-020)</i>	64
3.3.4	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	65
3.3.4.1	Kebutuhan Fungsional	65
3.3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	66
3.3.5	Perancangan Basis Data.....	67
3.3.5.1	Tabel Pegawai	68
3.3.5.2	Tabel <i>History</i>	68
3.3.5.3	Tabel Kategori.....	68
3.3.5.4	Tabel Admin	69
3.3.5.5	Tabel Lokasi	69
3.3.5.6	Tabel Item.....	69
3.3.6	Perancangan Antarmuka Sistem	70
3.3.6.1	Splash Screen	70
3.3.6.2	<i>Login</i>	71
3.3.6.3	Menu	71

3.3.6.4	Scan Barang	72
3.3.6.5	Status Peminjaman.....	72
3.3.6.6	Gudang	73
3.3.6.7	Kembalikan Barang.....	73
3.3.6.8	Detail Barang	74
3.3.6.9	Cek Lokasi Barang.....	74
3.3.6.10	<i>Logout</i>	75
3.3.6.11	<i>Website Generator QR Code</i>	75
3.3.6.12	<i>Website Registrasi Barang</i>	76
3.3.6.13	<i>Website Registrasi Kru</i>	76
3.3.6.14	<i>Website Gudang Admin</i>	77
3.4	Jadwal Pelaksanaan	77
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		78
4.1	Hasil Penelitian.....	78
4.1.1	Iterasi.....	78
4.1.2	Pengujian Penerimaan Pengguna	107
4.2	Pembahasan	109
4.2.1	Evaluasi Pengujian.....	109
BAB V KESIMPULAN		111
5.1	Kesimpulan.....	111
5.2	Saran	111
DAFTAR PUSTAKA		112
LAMPIRAN.....		114
BIODATA PENULIS		115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Metode Penelitian	20
Gambar 1. 2 Data barang Dixon	21
Gambar 1.3 Metode Extreme Programing (XP)	21
Gambar 3.1 Grafik Metode Extreme Programing (XP).....	28
Gambar 3.2 Arsitektur Sistem.....	41
Gambar 3.3 Diagram Kasus Pengguna (Android)	42
Gambar 3.4 Diagram Kasus Pengguna (Web)	43
Gambar 3.5 <i>Activity</i> Diagram <i>Login</i>	46
Gambar 3.6 <i>Activity</i> Diagram <i>Scan QR</i>	47
Gambar 3.7 <i>Activity</i> Diagram <i>Melihat Gudang</i>	48
Gambar 3.8 <i>Activity</i> Diagram <i>Melihat Detail Barang</i>	49
Gambar 3. 9 <i>Activity</i> Diagram <i>Melihat Status Peminjaman</i>	50
Gambar 3. 10 <i>Activity</i> Diagram <i>Mengembalikan Barang</i>	51
Gambar 3. 11 <i>Activity</i> Diagram <i>Logout</i>	52
Gambar 3. 12 <i>Activity</i> Diagram <i>Login Web</i>	53
Gambar 3. 13 <i>Activity</i> Diagram <i>Registrasi Kru</i>	54
Gambar 3. 14 <i>Activity</i> Diagram <i>Registrasi Barang</i>	55
Gambar 3. 15 <i>Activity</i> Diagram <i>Generate QR</i>	56
Gambar 3. 16 <i>Activity</i> Diagram <i>Melihat Gudang Web</i>	57
Gambar 3. 17 <i>Activity</i> Diagram <i>Detail barang Website</i>	58
Gambar 3. 18 <i>Activity</i> Diagram <i>Status Peminjaman Website</i>	59
Gambar 3. 19 <i>Activity</i> Diagram <i>Menghapus Barang (Website)</i>	60
Gambar 3. 20 <i>Activity</i> Diagram <i>Mengembalikan Barang Website</i>	61
Gambar 3. 21 <i>Activity</i> Diagram <i>Mengembalikan Barang Website</i>	62
Gambar 3. 22 <i>Activity</i> Diagram <i>Melihat History Peminjaman</i>	63
Gambar 3. 23 <i>Activity</i> Diagram <i>Logout Web</i>	64
Gambar 3. 24 <i>Susunan Database</i>	67
Gambar 3. 25 <i>Splash Screen</i>	70
Gambar 3. 26 <i>Login</i>	71
Gambar 3. 27 <i>Menu Dixon's Asset</i>	71
Gambar 3. 28 <i>Scan Barang</i>	72

Gambar 3. 29 Status Peminjaman	72
Gambar 3. 30 Gudang	73
Gambar 3. 31 Kembalikan Barang.....	73
Gambar 3. 32 Detail Barang.....	74
Gambar 3. 33 Lokasi.....	74
Gambar 3. 34 <i>Logout</i>	75
Gambar 3. 35 Generator <i>QR Code</i> berbasis Web.....	75
Gambar 3. 36 <i>Website</i> Registrasi Barang	76
Gambar 3. 37 <i>Website</i> Registrasi Kru Dixon	76
Gambar 3. 38 <i>Website</i> Gudang Admin	77
Gambar 4. 1 Iterasi 1 <i>Login</i>	79
Gambar 4. 2 Iterasi 1 Generate <i>QR</i>	79
Gambar 4. 3 Iterasi 1 Registrasi barang	79
Gambar 4. 4 Iterasi 2 Registrasi Kru.....	82
Gambar 4. 5 Iterasi 2 Gudang Barang.....	82
Gambar 4. 6 Sebelum perubahan <i>design</i>	86
Gambar 4. 7 Sesudah perubahan <i>design</i>	86
Gambar 4. 8 Iterasi 5 Penambahan Dashboard	87
Gambar 4. 9 Iterasi 6 Penambahan Fitur Pending.....	89
Gambar 4. 10 Iterasi 7 Penambahan Fitur <i>History</i>	91
Gambar 4. 11 Iterasi 8 <i>Design Mobile</i>	93
Gambar 4. 12 Iterasi 9 <i>Design Mobile</i>	97
Gambar 4. 13 Iterasi 10 Use Case Waktu Peminjaman.....	100
Gambar 4. 14 Iterasi Activity Waktu Peminjaman.....	100
Gambar 4. 15 Iterasi 10 <i>Design Mobile Waktu Peminjaman Barang</i>	101
Gambar 4. 16 Use Case Laporan Barang.....	103
Gambar 4. 17 Iterasi Diagram Activity Laporan Barang.....	104
Gambar 4. 18 Iterasi 11 <i>Design</i>	104
Gambar 4. 19 Evaluasi Pengujian SUS.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>User Story 1</i>	29
Tabel 3. 2 <i>User Story 2</i>	29
Tabel 3. 3 <i>User Story 3</i>	30
Tabel 3. 4 <i>User Story 4</i>	30
Tabel 3. 5 <i>User Story 5</i>	31
Tabel 3. 6 <i>User Story 6</i>	31
Tabel 3. 7 <i>User Story 7</i>	32
Tabel 3. 8 <i>User Story 8</i>	32
Tabel 3. 9 <i>User Story 9</i>	33
Tabel 3. 10 <i>User Story 10</i>	33
Tabel 3. 11 <i>User Story 11</i>	34
Tabel 3. 12 <i>User Story 12</i>	34
Tabel 3. 13 <i>User Story 13</i>	35
Tabel 3. 14 <i>User Story 14</i>	35
Tabel 3. 15 <i>User Story 15</i>	36
Tabel 3. 16 <i>User Story 16</i>	36
Tabel 3. 17 Tabel Kasus Penggunaan (Android).....	44
Tabel 3. 18 Tabel Kasus Penggunaan (<i>Website</i>).....	45
Tabel 3. 19 Tabel Kasus Penggunaan DAA-001	46
Tabel 3. 20 Tabel Kasus Penggunaan DAA-002.....	47
Tabel 3. 21 Tabel Kasus Penggunaan DAA-003	48
Tabel 3. 22 Tabel Kasus Penggunaan DAA-004.....	49
Tabel 3. 23 Tabel Kasus Penggunaan DAA-005.....	50
Tabel 3. 24 Tabel Kasus Penggunaan DAA-006.....	51
Tabel 3. 25 Tabel Kasus Penggunaan DAA-007	52
Tabel 3. 26 Tabel Kasus Penggunaan DAA-009.....	53
Tabel 3. 27 Tabel Kasus Penggunaan DAA-010.....	54
Tabel 3. 28 Tabel Kasus Penggunaan DAA-011	55
Tabel 3. 29 Tabel Kasus Penggunaan DAA-012.....	56
Tabel 3. 30 Tabel Kasus Penggunaan DAA-013	57
Tabel 3. 31 Tabel Kasus Penggunaan DAA-014.....	58

Tabel 3. 32 Tabel Kasus Penggunaan DAA-015.....	59
Tabel 3. 33 Tabel Kasus Penggunaan DAA-016.....	60
Tabel 3. 34 Tabel Kasus Penggunaan DAA-017.....	61
Tabel 3. 35 Tabel Kasus Penggunaan DAA-018.....	62
Tabel 3. 36 Tabel Kasus Penggunaan DAA-019.....	63
Tabel 3. 37 Tabel Kasus Penggunaan DAA-020.....	64
Tabel 3. 38 Tabel Kebutuhan Fungsional (Android).....	65
Tabel 3. 39 Tabel Kebutuhan Fungsional (<i>Website</i>).....	66
Tabel 3. 40 Tabel Pegawai.....	68
Tabel 3. 41 Tabel <i>History</i>	68
Tabel 3. 42 Tabel Kategori	68
Tabel 3. 43 Tabel Admin	69
Tabel 3. 44 Tabel Lokasi	69
Tabel 3. 45 Tabel Item.....	69
Tabel 3. 46 Jadwal Pelaksanaan	77
Tabel 4. 1 Iterasi 1	78
Tabel 4. 2 Iterasi 1 <i>Coding</i>	80
Tabel 4. 3 Testing Iterasi 1 Pertama	80
Tabel 4. 4 Iterasi 2	82
Tabel 4. 5 Iterasi 2 <i>Coding</i>	83
Tabel 4. 6 Testing Iterasi 2	83
Tabel 4. 7 Testing Iterasi 3	85
Tabel 4. 8 Iterasi 5	87
Tabel 4. 9 Iterasi 5 <i>Coding</i>	88
Tabel 4. 10 Testing Iterasi 5	88
Tabel 4. 11 Iterasi 6	89
Tabel 4. 12 Iterasi 6 <i>Coding</i>	90
Tabel 4. 13 Testing Iterasi 6	90
Tabel 4. 14 Iterasi 7.....	91
Tabel 4. 15 Iterasi 7 <i>Coding</i>	92
Tabel 4. 16 Testing Iterasi 7	92
Tabel 4. 17 Iterasi 8.....	93

Tabel 4. 18 Iterasi 8 <i>Coding</i>	94
Tabel 4. 19 Testing Iterasi 8	94
Tabel 4. 20 Iterasi 9	97
Tabel 4. 21 Iterasi 9 <i>Coding</i>	98
Tabel 4. 22 Testing Iterasi 9	98
Tabel 4. 23 Iterasi 10	101
Tabel 4. 24 Iterasi 10 <i>Coding</i>	101
Tabel 4. 25 Testing Iterasi 10	102
Tabel 4. 26 Iterasi 11	104
Tabel 4. 27 Iterasi 11 <i>Coding</i>	105
Tabel 4. 28 Testing Iterasi 11	105
Tabel 4. 29 Tabel Pertanyaan SUS	108
Tabel 4. 30 Tabel hasil SUS	109
Tabel 4. 31 Tabel Rata Rata SUS	109