

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan karuniaNya dan kehendakNya sehingga buku Proyek Akhir ini terselesaikan dengan baik dan lancar.

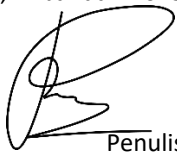
Adapun tujuan dari pembuatan Proyek Akhir ini adalah untuk merancang antarmuka dan pengalaman (UI/UX) untuk sebuah sistem manajemen gudang yang dapat mempermudah kegiatan pengelolaan gudang berbasis digital sehingga lebih efisien. Cara digital ini dilakukan dengan cara memasukkan data barang yang masuk ke gudang menggunakan *dashboard* aplikasi dan aplikasi *mobile*. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* untuk memperjelas alur proses perancangan desain, serta alat yang dipakai untuk mendesain sistem manajemen pergudangan ini adalah *Figma Software*.

Pada kesempatan ini, penulis berkesempatan ingin berterimakasih kepada pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Proyek Akhir ini. Ucapan terima kasih ini penulis tunjukkan kepada :

1. Allah SWT atas kehendakNya yang telah memberika nkemudahan kepada penulis sehingga buku Proyek Akhir ini terselesaikan.
2. Ibu dan Ayah yang telah memberikan dukungan dan doa selama perkuliahan sampai pembuatan buku Proyek Akhir ini.
3. Audina Nisrina Valensya, S.I.Kom., selaku kerabat yang telah memberi dukungan dan semangat.
4. Bapak Fery Prasetyanto, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing penulis.
5. Bapak Dr. Duddy Soegiarto, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing penulis.
6. Affif Johansya, selaku pembimbing di PT Padjadjaran Teknologi Informasi atas arahan dan masukan yang telah diberikan selama masa kerja
7. Seluruh karyawan PT Padjadjaran Teknologi Informasi atas kerjasamanya.

Penulis sadar bahwa buku Proyek Akhir ini masih ada kekurangannya, maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran. Penulis juga mengharapkan agar buku Proyek Akhir ini dapat berguna untuk pihak-pihak yang membutuhkan.

Bandung, 14 Januari 2025



Penulis