

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENEKANAN BIAYA
PRODUKSI MERCHANDISE MENGGUNAKAN METODE EOQ
(ECONOMIC ORDER QUANTITY) PADA KOMUNITAS KEDUTAAN
BESAR BEKASI**

Skripsi Sarjana ini diajukan sebagai
salah satu syarat kelulusan pada Program Strata satu (S1)
untuk Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik
Universitas Darma Persada

Oleh

Ricko Basuki Nuari
NIM : 2017240099



Jurusan Sistem Informasi
Fakultas Teknik
Universitas Darma Persada
Jakarta
2021

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul :

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENEKANAN BIAYA
PRODUKSI *MERCHANDISE* MENGGUNAKAN METODE *EOQ*
(*ECONOMIC ORDER QUANTITY*) PADA KOMUNITAS KEDUTAAN
BESAR BEKASI**

Telah **disetujui dan disahkan** serta diizinkan untuk dipresentasikan pada sidang
Tugas Akhir Strata Satu (S1) untuk Program Studi Sistem Informasi pada Semester
Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021

PEMBIMBING LAPANGAN

DOSEN PEMBIMBING

KEDUTAAN BESAR BEKASI


Iqbal Maulana

Yahya S.T., M.Kom
NIDN. 24006

KETUA JURUSAN

Sistem Informasi

Eka Yuni Astuty, S.Kom., MMSI
NIDN. 0301067502

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi Sarjana yang berjudul :

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENEKANAN BIAYA

PRODUKSI *MERCHANDISE* MENGGUNAKAN METODE *EOQ*

(*ECONOMIC ORDER QUANTITY*) PADA KOMUNITAS KEDUTAAN

BESAR BEKASI

Merupakan karya ilmiah yang saya susun dibawah bimbingan Yahya S.T., M.Kom., tidak merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau Karya Orang Lain, sebagian atau seluruhnya dan isinya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jakarta, 05 Februari 2021

A 10,000 Indonesian Rupiah banknote is shown, partially obscured by a large, bold, black signature. The signature is written in a cursive style. The banknote features the number '10' and the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH' and 'REPUBLIK INDONESIA'.

(Ricko Basuki Nuari)

LEMBAR PENGUJI SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Ricko Basuki Nuari

NIM : 2017240099

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Penekanan Biaya
Produksi Merchandise Menggunakan Metode EOQ
(Economic Order Quantity) pada Komunitas Kedutaan Besar
Bekasi

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai
bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Strata satu (S1) pada
Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Darma Persada.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Yahya S.T., M.Kom. (.....)

Penguji I : Mira Febriana S., S.Kom., M.Cs (.....)

Penguji II : Eva Novianti, S.Kom., M.MSI (.....)

Penguji III : Nur Syamsiah, ST., M.MSI (.....)

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 05 Februari 2021

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Darma Persada, saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Ricko Basuki Nuari
NIM : 2017240099
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Darma Persada **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalti-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENEKANAN BIAYA PRODUKSI *MERCHANDISE* MENGGUNAKAN METODE *EOQ* (*ECONOMIC ORDER QUANTITY*) PADA KOMUNITAS KEDUTAAN BESAR BEKASI

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Darma Persada berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 05 Februari 2021

Yang menyatakan



(Ricko Basuki Nuari)

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah, SWT., yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi yang penulis ambil adalah sebagai berikut :

PENEKANAN BIAYA PRODUKSI MERCHANDISE MENGUNAKAN METODE EOQ (ECONOMIC ORDER QUANTITY) PADA KOMUNITAS KEDUTAAN BESAR BEKASI

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat salah satu syarat kelulusan pada Program Strata satu (S1) untuk Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada

Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan Skripsi ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

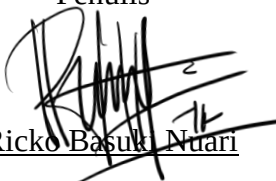
1. Bapak Ir. Agus Sun Sugiarto, MT., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
2. Ibu Eka Yuni Astuty, S.Kom., MMSi., selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
3. Endang Ayu, ST., MMSi Selaku Dosen Pembimbing Akademik
4. Yahya S.T., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
5. Staff / karyawan / dosen dilingkungan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
6. Iqbal Maulana selaku pembimbing lapangan
7. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
8. Rekan-rekan mahasiswa jurusan Sistem Informasi angkatan 2017.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 05 Februari 2021

Penulis



Ricko Basuki Nuari

ABSTRAK

Kedutaan Besar Bekasi merupakan ruang serta media kolektif yang bergerak pada kreatif industri serta memberikan ruang bagi para seniman muda untuk bereksplorasi dan berkolaborasi untuk membantu para seniman menjual merchandise hasil tangan mereka, banyaknya seniman muda yang berkolaborasi akhirnya berlebihan produksi, dan biaya untuk produksi untuk membuat merchandise jadi sangat tidak terkendali. Hal tersebut membuat produksi merchandise memiliki permasalahan yaitu selalu produksi merchandise dimana permintaan tidak selalu ada yang mengakibatkan biaya produksi jadi berlebihan. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah dibutuhkan sistem penekanan biaya produksi merchandise pada Kedutaan Besar Bekasi dengan menggunakan metode EOQ (*Economic Order Quantity*) dengan membuat sebuah sistem yang dapat digunakan untuk membantu menekan biaya produksi, sehingga tidak terjadi biaya produksi yang terlalu berlebihan pada saat produksi merchandise, yang sebelumnya memakan biaya sehingga biaya tidak terkendali. Metode pengembangan system yang digunakan adalah *system development life cycle* (SDLC) dan menggunakan metode EOQ (*Economic Order Quantity*). Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem rancang bangun sistem informasi penekanan biaya produksi merchandise menggunakan metode EOQ (*Economic Order Quantity*) pada komunitas kedutaan besar Bekasi.

Kata Kunci: penekanan biaya, EOQ (*Economic Order Quantity*), merchandise, produksi, *system development life cycle*(SDLC)

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN MENGIKUTI SIDANG SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Ruang Lingkup	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Teori	5
2.1.1 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	5
2.1.2 Konsep Dasar Rancang Bangun.....	5
2.2 Konsep Dasar Web	6
2.3 Perangkat Lunak Yang Digunakan	8
2.3.1 XAMPP	8
2.3.2 PHP	8

2.3.3 MySQL	9
2.3.4 Sublime Text 3	9
2.3.5 Bootstrap	9
2.4 Metode EOQ (<i>Economic Order Quantity</i>).....	10
2.5 Peralatan Pendukung (<i>Tools System</i>)	11
2.6 Metode SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>).....	13
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
3.1 Kerangka Pemikiran.....	15
3.2 Pengumpulan data	15
3.3 Metode Pengembangan Sistem	16
3.3.1 Planning	17
3.3.2 Analysis.....	17
3.3.3 Design	18
3.3.4 Implementation	18
3.3.5 Testing.....	18
3.3.6 Maintenance	19
3.5 Jadwal dan Tempat Penelitian.....	19
3.6 Alat dan Bahan Penelitian.....	19
3.6.1 Alat Penelitian.....	19
3.6.2 Bahan Penelitian.....	20
BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI	
4.1 Tinjauan Organisasi	21
4.1.1 Sejarah Perusahaan.....	21
4.1.2 Struktur Perusahaan	22
4.2 Analisa Sistem	24
4.2.1 Analisa Sistem Berjalan	24
4.2.2 Scenario.....	24
4.2.3 Activity Diagram.....	27
4.2.4 Spesifikasi Dokumen Masukan.....	30
4.2.5 Spesifikasi Dokumen Keluaran.....	30
4.2.6 Identifikasi Kebutuhan Sistem	30
4.2.6.1 Identifikasi Masalah.....	30

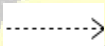
4.2.6.2 Solusi Sistem	31
4.3 Perancangan Sistem	32
4.3.1 Usecase Diagram.....	32
4.3.1.1 Hak Akses SuperAdmin.....	32
4.3.1.2 Hak Akses Admin	33
4.3.2 Scenario.....	33
4.3.2.1 Hak Akses Admin	33
4.3.2.2 Hak Akses SuperAdmin.....	42
4.3.3 Activity Diagram.....	52
4.3.3.1 Hak Akses SuperAdmin.....	52
4.3.3.2 Hak Akses Admin	69
4.3.4 Rancangan Masukan	85
4.3.5 Rancangan Keluaran	85
4.3.6 Rancangan Basis Data.....	86
4.4 Perancangan Sistem	89
4.4.1 Hak Akses SuperAdmin.....	89
4.4.2 Hak Akses Admin	99
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1 Tampilan Aplikasi.....	109
5.1.1 Hak Akses SuperAdmin.....	109
5.1.2 Hak Akses Admin	118
5.2 Uji Coba Aplikasi.....	127
5.2.1 Uji Coba Struktural	127
5.2.2 Uji Coba Fungsional	128
5.2.3 Uji Coba Validasi.....	131
5.3 Contoh Perhitungan Metode EOQ	131
5.3.1 Rumus EOQ (<i>Economic Order Quantity</i>).....	131
5.3.1 Contoh Perhitungan Metode EOQ	131
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Kesimpulan.....	134
6.2 Saran	134

DAFTAR PUSTAKA	135
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	136
LEMBAR KONSULTASI.....	137
DAFTAR WAWANCARA.....	138

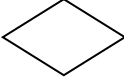
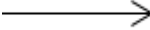


DAFTAR SIMBOL

a. Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan <i>input</i> atau memberikan <i>output</i> , maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Association</i>	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i> .
4		<i>System Boundary</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
5		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
6	<<include>>	<i>Include</i>	Melakukan yang harus terpenuhi agar sebuah <i>event</i> dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah <i>use case</i> adalah bagian dari <i>use case</i> lainnya.
7	<<extend>>	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.

b. Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
2		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
3		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek diakhiri
4		<i>Decission</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan dan diakhiri kondisi
5		<i>Transition</i>	Sebuah kejadian yang memicu sebuah state objek dengan cara memperbaharui satu atau lebih nilai atributnya



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Kerangka Alur Pemikiran.....	15
Gambar 3.2 Metode SDLC	17
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Perusahaan.....	22
Gambar 4.2 Use Case Diagram Penekanan Biaya	24
Gambar 4.3 Activity Diagram Kolaborasi Merchandise.....	27
Gambar 4.4 Activity Diagram Penekanan Biaya	28
Gambar 4.5 Activity Diagram Produksi Merchandise	29
Gambar 4.6 Activity Diagram Membuat Laporan.....	29
Gambar 4.7 Usecase Diagram Hak Akses SuperAdmin.....	32
Gambar 4.8 Usecase Diagram Hak Akses Admin	33
Gambar 4.9 Activity Diagram Login Super Admin.....	52
Gambar 4.10 Activity Diagram Dashboard.....	53
Gambar 4.11 Activity Diagram Merchandise Masuk	54
Gambar 4.12 Activity Diagram Merchandise Keluar	55
Gambar 4.13 Activity Diagram Data Bulanan.....	56
Gambar 4.14 Activity Diagram Daftar Harian.....	57
Gambar 4.15 Activity Diagram Kategori.....	58
Gambar 4.16 Activity Diagram Transaksi	59
Gambar 4.17 Activity Diagram Penekanan Biaya	60
Gambar 4.18 Activity Diagram Konversi	61
Gambar 4.19 Activity Diagram Bahan Produksi	62
Gambar 4.20 Activity Diagram Master.....	63

Gambar 4.21 Activity Diagram Kategori Merchandise	64
Gambar 4.22 Activity Diagram Unit.....	65
Gambar 4.23 Activity Diagram Laporan	66
Gambar 4.24 Activity Diagram Change Password	67
Gambar 4.25 Activity Diagram Logout	68
Gambar 4.26 Activity Diagram Login Admin.....	69
Gambar 4.27 Activity Diagram Dashboard.....	70
Gambar 4.28 Activity Diagram Merchandise Masuk	71
Gambar 4.29 Activity Diagram Merchandise Keluar	72
Gambar 4.30 Activity Diagram Data Bulanan	73
Gambar 4.31 Activity Diagram Daftar Harian.....	74
Gambar 4.32 Activity Diagram Kategori.....	75
Gambar 4.33 Activity Diagram Transaksi	76
Gambar 4.34 Activity Diagram Penekanan Biaya	77
Gambar 4.35 Activity Diagram Konversi	78
Gambar 4.36 Activity Diagram Bahan Produksi	79
Gambar 4.37 Activity Diagram Master.....	80
Gambar 4.38 Activity Diagram Kategori Merchandise	81
Gambar 4.39 Activity Diagram Unit.....	82
Gambar 4.40 Activity Diagram Laporan	83
Gambar 4.41 Activity Diagram Change Password	84
Gambar 4.42 Activity Diagram Logout	85
Gambar 4.43 Erd Penekanan Biaya	86
Gambar 4.44 Perancangan Sistem Hak akses Login Super Admin.....	89

Gambar 4.45 Perancangan Sistem Dashboard.....	89
Gambar 4.46 Perancangan Sistem Merchandise Masuk	90
Gambar 4.47 Perancangan Sistem Merchandise Keluar	91
Gambar 4.48 Perancangan Sistem Data Bulanan.....	91
Gambar 4.49 Perancangan Sistem Daftar Harian	92
Gambar 4.50 Perancangan Sistem Kategori.....	93
Gambar 4.51 Perancangan Sistem Transaksi Penekanan Biaya	93
Gambar 4.52 Perancangan Sistem Konversi.....	94
Gambar 4.53 Perancangan Sistem Bahan Produksi	95
Gambar 4.54 Perancangan Sistem Master	95
Gambar 4.55 Perancangan Sistem Kategori Merchandise.....	96
Gambar 4.56 Perancangan Sistem Unit	97
Gambar 4.57 Perancangan Sistem Laporan	97
Gambar 4.58 Perancangan Sistem Change Password.....	98
Gambar 4.59 Perancangan Sistem Hak akses Login Admin.....	99
Gambar 4.60 Perancangan Sistem Dashboard.....	99
Gambar 4.61 Perancangan Sistem Merchandise Masuk	100
Gambar 4.62 Perancangan Sistem Merchandise Keluar	101
Gambar 4.63 Perancangan Sistem Data Bulanan.....	101
Gambar 4.64 Perancangan Sistem Daftar Harian	102
Gambar 4.65 Perancangan Sistem Kategori.....	103
Gambar 4.66 Perancangan Sistem Transaksi Penekanan Biaya	103
Gambar 4.67 Perancangan Sistem Konversi.....	104
Gambar 4.68 Perancangan Sistem Bahan Produksi	105

Gambar 4.69 Perancangan Sistem Master	105
Gambar 4.70 Perancangan Sistem Kategori Merchandise	106
Gambar 4.71 Perancangan Sistem Unit	107
Gambar 4.72 Perancangan Sistem Laporan	107
Gambar 4.73 Perancangan Sistem Change Password	108
Gambar 5.1 Menu Login Super Admin.....	109
Gambar 5.2 Perancangan Sistem Dashboard.....	109
Gambar 5.3 Perancangan Sistem Merchandise Masuk.....	110
Gambar 5.4 Perancangan Sistem Merchandise Keluar	111
Gambar 5.5 Perancangan Sistem Data Bulanan.....	111
Gambar 5.6 Perancangan Sistem Daftar Harian	112
Gambar 5.7 Perancangan Sistem Kategori.....	113
Gambar 5.8 Perancangan Sistem Transaksi Penekanan Biaya	113
Gambar 5.9 Perancangan Sistem Konversi.....	114
Gambar 5.10 Perancangan Sistem Bahan Produksi	115
Gambar 5.11 Perancangan Sistem Master	115
Gambar 5.12 Perancangan Sistem Kategori Merchandise	116
Gambar 5.13 Perancangan Sistem Unit	117
Gambar 5.14 Perancangan Sistem Laporan	117
Gambar 5.15 Perancangan Sistem Change Password	118
Gambar 5.16 Perancangan Sistem Hak akses Login Admin.....	118
Gambar 5.17 Perancangan Sistem Dashboard.....	119
Gambar 5.18 Perancangan Sistem Merchandise Masuk	119
Gambar 5.19 Perancangan Sistem Merchandise Keluar	120

Gambar 5.20 Perancangan Sistem Data Bulanan.....	120
Gambar 5.21 Perancangan Sistem Daftar Harian	121
Gambar 5.22 Perancangan Sistem Kategori.....	122
Gambar 5.23 Perancangan Sistem Transaksi Penekanan Biaya	122
Gambar 5.24 Perancangan Sistem Konversi.....	123
Gambar 5.25 Perancangan Sistem Bahan Produksi	124
Gambar 5.26 Perancangan Sistem Master	124
Gambar 5.27 Perancangan Sistem Kategori Merchandise.....	125
Gambar 5.28 Perancangan Sistem Unit	126
Gambar 5.29 Menu Laporan	126
Gambar 5.30 Menu Change Passowrd	127
Gambar 5.31 Berhasil Tambah Data.....	131



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Scenario Kolaborasi Merchandise	24
Tabel 4.2 Scenario Penekanan Biaya Produksi Merchandise	25
Tabel 4.3 Scenario Produksi <i>Merchandise</i>	26
Tabel 4.4 Scenario Membuat Laporan.....	26
Tabel 4.5 Scenario Login admin.....	33
Tabel 4.6 Scenario Dashboard.....	34
Tabel 4.7 Scenario Merchandise Masuk.....	34
Tabel 4.8 Scenario Merchandise Keluar.....	35
Tabel 4.9 Scenario Data Harian.....	35
Tabel 4.10 Scenario Data Bulanan.....	36
Tabel 4.11 Scenario Kategori.....	37
Tabel 4.12 Scenario Transaksi.....	37
Tabel 4.13 Scenario Penekanan Biaya.....	37
Tabel 4.14 Scenario Konversi.....	38
Tabel 4.15 Scenario Bahan Produksi.....	39
Tabel 4.16 Scenario Master.....	39
Tabel 4.17 Scenario Kategori Merchandise.....	40
Tabel 4.18 Scenario Unit.....	40
Tabel 4.19 Scenario Laporan.....	41
Tabel 4.20 Scenario Change Password.....	41
Tabel 4.21 Scenario Logout	41
Tabel 4.22 Scenario Login Superadmin.....	42

Tabel 4.23 Scenario Dashboard	42
Tabel 4.24 Scenario Merchandise Masuk.....	43
Tabel 4.25 Scenario Merchandise Keluar.....	44
Tabel 4.26 Scenario Data Harian.....	44
Tabel 4.27 Scenario Data Bulanan.....	45
Tabel 4.28 Scenario Kategori.....	45
Tabel 4.29 Scenario Transaksi.....	46
Tabel 4.30 Scenario Penekanan Biaya.....	46
Tabel 4.31 Scenario Konversi.....	47
Tabel 4.32 Scenario Bahan Produksi.....	47
Tabel 4.33 Scenario Master.....	48
Tabel 4.34 Scenario Kategori Merchandise.....	49
Tabel 4.35 Scenario Unit.....	49
Tabel 4.36 Scenario Laporan.....	50
Tabel 4.37 Scenario Change Password.....	50
Tabel 4.38 Scenario Logout.....	51
Tabel 4.39 Tabel Admin	86
Tabel 4.40 Tabel Transaksi.....	87
Tabel 4.41 Tabel Merch Masuk.....	87
Tabel 4.42 Tabel Merch Keluar.....	87
Tabel 4.43 Tabel Master.....	88
Tabel 4.44 Tabel Kategori.....	88
Tabel 4.45 Tabel bahan.....	88
Tabel 4.46 Tabel Unit.....	88

Tabel 5.1 Tabel Uji Struktural.....	128
Tabel 5.2 Tabel Uji Coba Fungsional.....	129
Tabel 5.3 Tabel Data Sampel.....	132
Tabel 5.4 Tabel Hasil Perhitungan Metode EOQ.....	133



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Daftar Pertanyaan Wawancara.....	138
---	-----

