

LAPORAN KERJA PRAKTEK

**PERANCANGAN APLIKASI WEB INVENTORY
DI PT. DUTA MEDIA CIPTA**



Oleh:

Achmad Syarif

1461700125

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
TAHUN 2021**

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN KERJA PRAKTEK
PERANCANGAN APLIKASI WEB INVENTORY
DI PT. DUTA MEDIA CIPTA

Sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan Kerja Praktek

Oleh :
Achmad Syarif
1461700125



Surabaya, 19 Desember 2020

Koordinator KP,

Supangat, S.Kom., M.Kom.
NPP. 20460.11.0602

Dosen Pembimbing



Anang Pramono S. Kom., MM.
NPP. 20460150676

Mengetahui,
Ka, Program Studi Teknik Informatika

Geri Kusnanto, S.Kom., MM
NPP. 20460.94.0401

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga saya selaku penyusun laporan kerja praktek dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporannya tepat waktu. Laporan Kerja praktek ini disusun berdasarkan apa yang telah kami lakukan pada saat dilapangan yakni pada perusahaan “PT DUTA MEDIA CIPTA dimulai dari tanggal 26 Oktober 2020 s/d 24 November 2020.

Kerja praktek ini merupakan salah satu mata kuliah wajib dari program studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Program ini harus diikuti oleh setiap Mahasiswa Teknik Informatika, sebagai salah satu persyaratan untuk kelulusan S1 Jurusan Teknik Informatika.

Dalam penyusunan laporan hasil kerja praktek ini kami banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu kami ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Geri Kusnanto S.kom., MM selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Bapak Anang Pramono S.Kom., MM. selaku Pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan masukan kepada kami dalam melaksanakan kerja praktek dan juga penyelesaian laporan kerja praktek ini.

Saya selaku penyusun laporan menyadari bahwa laporan ini masih belum sempurna sepenuhnya, apabila nantinya terdapat kekeliruan dalam penulisan laporan kerja praktek ini saya sangat mengharapkan kritik dan sarannya.

Surabaya, 22 Januari 2021

Achmad Syarif

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
1.6 Luaran.....	3
1.7 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan.....	3
BAB 2 GAMBARAN UMUM	4
2.1 Sejarah Instansi.....	4
2.2 Logo Perusahaan	7
2.3 Struktur Organisasi.....	7
2.4 Visi dan Misi Instansi.....	9
2.4.1 Visi	9
2.4.2 Misi	9
2.5 Kajian Pustaka	9
2.5.1 Pengertian Internet	9

2.5.2	Pengertian Website.....	10
2.5.3	Pengertian PHP	12
2.5.4	Pengertian Framework Laravel	14
2.5.5	Pengertian MySQL	15
BAB 3 PELAKSANAAN_KERJA_PRAKTEK.....		19
3.1	Kegiatan Survei Lapangan	19
3.2	Analisis Perangkat Lunak.....	19
3.3	Pemilihan Supporting Tools	20
3.4	Perancangan Sistem.....	23
3.4.1	Use case Diagram.....	23
3.4.2	Activiti Diagram.....	30
3.4.3	Sequence Diagram	36
3.4.4	Database	42
3.5	Implementasi Antarmuka.....	46
3.5.1	Halaman Login.....	46
3.5.2	Halaman Daftar Ssupplier.....	47
3.5.3	Halaman Data Master.....	48
3.5.3	Halaman Data Transaksi	52
3.5.5	Halaman History	54
3.5.6	Halaman Edit Profil	55
BAB 4 KESIMPULAN_DAN_SARAN		56
4.1	Kesimpulan.....	56
4.2	Saran	56
DAFTAR PUSTAKA		57
LAMPIRAN.....		58
1.	Bukti Pembarayan	58

2. Surat Konfirmasi Kerja Praktek	59
3. Lampiran Kuesioner.....	60
4. Lampiran Aktivitas Harian.....	63
5. Lampiran Penilaian Perusahaan	66
6. Dokumantasi Kegiatan	67

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

DAFTAR TABEL

Table 1 Hasil Kegiatan Survey Lapangan.....	19
Table 2 Analisis Perangkat Lunak	19
Table 3 Use Case Skenario Login.....	24
Table 4 Data Master Supplier	25
Table 5 Use case Skenario Mengelola Data Master Department.....	26
Table 6 Use case Skenario Mengelola Data Master Order	28
Table 7 Use Case Skenario Data Transaksi	29
Table 8 Use Case Skenario History	30
Table 9 Department.....	43
Table 10 Inventory	43
Table 11 Order	44
Table 12 Report Inventory	44
Table 13 Suppliers.....	44
Table 14 Users.....	45

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo Perusahaan	7
Gambar 2 Struktur Organisasi.....	7
Gambar 3 Website.....	11
Gambar 4 Logo PHP	12
Gambar 5 Laravel.....	14
Gambar 6 MySQL.....	15
Gambar 7 Visual Studio Code.....	20
Gambar 8 XAMPP	21
Gambar 9 Microsoft Word 2013	22
Gambar 10 PowerDesigner	22
Gambar 11 Use Case Diagram Login.....	23
Gambar 12 Use case Diagram Mengelola Data Master Supplier	25
Gambar 13 Use Case Diagram Mengelola Data Master Department	26
Gambar 14 Use Case Diagram Data Master Order.....	27
Gambar 15 Use Case Diagram Data Transaksi.....	28
Gambar 16 Use Case Diagram History.....	29
Gambar 17 Activi Diagram Login	31
Gambar 18 Activiti Diagram daftar Supplier.....	32
Gambar 19 Activiti Diagram Data Master Department	33
Gambar 20 Activiti Diagram Data Master Order.....	34
Gambar 21 Activiti Diagram Data Transaksi.....	35
Gambar 22 Activiti Diagram History.....	36
Gambar 23 Sequence Diagram Login	37
Gambar 24 Diagram Sequence Daftar Supplier.....	38
Gambar 25 Sequence Diagram Data Master Department	39
Gambar 26 Sequence Diagram Data Master Order.....	40
Gambar 27 Sequence Diagram Data Transaksi	41
Gambar 28 Sequence Diagram History.....	42
Gambar 29 Relationship Tabel Database.....	45
Gambar 30 Halaman Login.....	46

Gambar 31 Halaman Dasbord.....	46
Gambar 32 Daftar Supplier	47
Gambar 33 Detail Rekap Stock By Supplier.....	47
Gambar 34 Daftar Supplier Nonaktif.....	48
Gambar 35 Halaman Data Master Department.....	48
Gambar 36 Halaman Form Penambahan Data.....	49
Gambar 37 Edit Data Master Department.....	49
Gambar 38 Data Master Order	50
Gambar 39 Form Data Master Order Barang.....	50
Gambar 40 Form Order Barang	51
Gambar 41 Pembatalan Order Barang	51
Gambar 42 Halaman Data Transaksi	52
Gambar 43 Form penerimaan barang dan transaksi pembelian.....	52
Gambar 44 Form Transaksi Penjualan.....	53
Gambar 45 Detail Transaksi pembelian dan penjualan.....	53
Gambar 46 Halaman History	54
Gambar 47 Periode History Februari	54
Gambar 48 Halaman Pengaturan	55

KERJA PRAKTIK TEKNIK INFORMATIKA
 UNTAG SURABAYA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Pembayaran.....	58
Lampiran 2 Surat Konfirmasi Kerja Praktek	59
Lampiran 3 Kuesioner.....	60
Lampiran 4 Aktivitas Harian.....	63
Lampiran 5 Penilaian Perusahaan	66
Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan	68

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, membuat tuntutan terhadap metode pengajaran serta peningkatan pada materi pendidikan. Salah satunya dengan memberikan mata kuliah kerja praktek kepada mahasiswa. Dengan kerja praktek mahasiswa dapat mengerti dan memahami pekerjaan dilapangan dan perkembangan teknologi di dunia kerja.

Perkembangan teknologi dapat membantu dalam menghasilkan suatu sistem informasi secara cepat, akurat, relayan dan tepat waktu. Dimana informasi tersebut sangat di butuhkan oleh suatu perusahaan untuk membantu pemecahan masalah dan menghasilkan keputusan yang tepat.

Sistem komputerisasi berbasis web merupakan salah satu bentuk pemanfaatan komputer untuk menghasilkan sebuah sistem informasi stock dan logistik yang dapat mengelola data dan informasi yang dibutuhkan.

PT.Duta Media Cipta adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang Information Service dan Control System yang menawarkan jasa pembuatan software. Kami mendapat kesempatan melaksanakan kerja praktek di PT.Duta Media Cipta untuk mengimplementasikan disiplin ilmu yang kami pelajari dibangku kuliah dan juga kami mendapatkan pengetahuan baru yang sangat berguna bagi kami. Di PT.Duta Media Cipta kami mengerjakan project untuk membuat aplikasi “Perancangan Aplikasi Web Inventory” yang nantinya akan digunakan oleh pihak klien yaitu PT. Transretail Indonesia untuk membantu pelaporan stock inventory di tempat mereka. Pembuatan aplikasi tersebut merupakan salah satu tugas yang diberikan untuk memenuhi syarat mata kuliah kerja praktek.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian yang terdapat pada latar belakang diatas. Permasalahan yang didapat adalah :

1. Bagaimana membuat aplikasi laporan stock inventory berbasis web ?
2. Bagaimana cara mengelola stock inventory perusahaan ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penulisan laporan ini:

1. Pembuatan aplikasi ini berbasis web dengan Framework Laravel dan database MySql
2. Aplikasi ini dibuat berdasarkan permasalahan yang terjadi di PT. Transretail Indonesia
3. Aplikasi hanya bisa diakses secara online

1.4 Tujuan

Tujuan dari dilaksanakannya kegiatan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi salah satu syarat kelulusan Sarjana Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945
2. Menambah wawasan, memperluas pengetahuan, mengasah keterampilan dan bakat, serta melatih untuk menjadi tenaga kerja yang profesional dan ahli dalam bidangnya masing- masing.
3. Melahirkan sikap bertanggung jawab, disiplin, sikap mental, etika yang baik serta dapat bersosialisasi dengan lingkungan kerja.
4. Kerja Praktek dilakukan agar ilmu yang didapatkan di bangku kuliah dapat diterapkan di dunia nyata / di dunia kerja.
5. Mengetahui dan mempelajari teknologi yang digunakan di PT.Duta Media Cipta dalam mengembangkan aplikasi milik client nya
6. Membuat aplikasi web inventory.

1.5 Manfaat

Adapun beberapa manfaat bagi mahasiswa melaksanakan kegiatan Kerja Praktek (KP) adalah:

1. Mahasiswa dapat mengetahui dan mendapatkan wawasan dalam dunia kerja yang sebenarnya.
2. Mahasiswa dapat mengaplikasikan dan meningkatkan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan.
3. Melatih mahasiswa untuk bekerja secara professional.
4. Mendapatkan pengalaman tentang kerja teknis di lapangan yang sesungguhnya.
5. Mengenal dan mempelajari tentang berbagai permasalahan yang sering terjadi di lapangan dunia kerja, dan kemudian dicari penyelesaiannya berdasarkan ilmu yang telah didapatkan di bangku kuliah.

1.6 Luaran

Luaran dari kerja praktek ini adalah laporan akhir serta dokumentasi dan Produk Program (alat/perkakas, desain, piranti lunak, model, dan lainnya). Menghasilkan web yang nantinya akan memudahkan dalam perhitungan stock barang dan mempercepat proses kinerja pelaporan..

1.7 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

Tempat Kerja Praktek dilaksanakan di:

Tempat : PT. Duta Media Cipta

Alamat : Maharaja Village BM-20, Kec. Karangpilang,
Kebraon, Surabaya

Tanggal : 26 Oktober 2020 – 24 November 2020

Waktu : 08.00 – 16.00

BAB 2

GAMBARAN UMUM

2.1 Sejarah Instansi

PT.Duta Media Cipta adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang Information Service dan Control System yang sudah ada sejak 2015 dimana untuk kontrol sistem memiliki beberapa kompetensi antara lain Engineered Electrical Solution, Engineered Automation Solution, Maintenance Commissioning & Troubleshooting, dan Electronic Desain & Development sedangkan dalam kompetensi teknologi informasi PT.Duta Media Cipta memberikan layanan analisa proses bisnis hingga tahap pemeliharaan sistem dan juga pengadaan infrastruktur teknologi informasi PT.Duta Media Cipta memiliki beberapa klien dari Badan Usaha Milik Negara (BUMN), Badan Usaha Milik Daerah (BUMD), dan swasta, antara lain yaitu :

a) Layanan Control System :

1. Pengadaan dan implementasi Pressure Monitoring Device di PT.PGN (Persero) SBU II Surabaya.
2. Pengadaan dan implementasi Pressure Monitoring Device di PT.PGN (Persero) SBU III Medan.
3. Backup Master Scada Control System di PT.PGN (Persero) Kantor Pusat Jakarta.
4. Pengadaan dan implementasi sistem monitoring penggunaan bahan bakar minyak genset di PT.Pama Persada Nusantara Job Site Adaro.
5. Pengadaan dan implementasi Fuel Station Monitoring berbasis RFID di PT.Pama Persada Nusantara.
6. Pembuatan alat monitoring pemakaian volume gas pelanggan di PT.PGN (Persero) SBU II Surabaya.
7. Pengadaan sistem realtime monitoring flow dan preassure di PT.PGN (Persero) SBU II Surabaya.
8. Pengadaan aplikasi jembatan timbang di PT.Media Karya Sentosa.
9. Pengembangan Vessel Tracking Information System PT.Pelindo III (Persero).

10. Pengadaan realtime monitoring arah dan kecepatan angin stasiun pandu Karang Jamuan PT.Pelindo III (Persero) Cabang Perak.
11. Pengadaan RFID di Terminal Curah Kering PT.Pelindo III (Persero) Cabang Gresik.
12. Pengadaan HSE Board Information di PT.PGN (Persero) SBU II Surabaya.
13. Modifikasi software PLC AB Control Logic di PT.Media Energy.
14. Simulasi dan Development HMI Turbo Expander di PT.Media Energy.
15. Pemeliharaan System SCADA di PT.PGN (Persero) Sbu II periode 2013 – 2014.
16. Pengadaan IP server time & data di Terminal Nilam PT.Pelindo Perak.
17. Studi SCADA system untuk kendali produksi, transmisi dan distribusi di PDAM Swa Sembada kota Surabaya.
18. Development Aplikasi Performance Gas Management System di PT.PGN (Persero) SBU 2.
19. Aplikasi Web SCADA dan Timbangan Online PT.Media Karya Sentosa.
20. Upgrading Workstation & program HMI di Kantor PT.PGN (Persero) SBU 2.
21. Upgrading PLC AB, Jasa Instalasi dan pemrograman di PT.Media Karya Sentosa.
22. Pengadaan LA-TECH Display Counter di PT.PGN (Persero) SBU 2 Surabaya dan SBU 1 Jakarta.

b) Layanan Information Service :

1. Pengembangan Aplikasi System Kelogistikan PT.PGN (Persero) SBU II.
2. Pengadaan Software Tamu Elektronik di PT.PGN (Persero) SBU II Surabaya.
3. Pengadan dan Implementasi Aplikasi Buku Tamu Elektronik di PTPN X (Persero).
4. Pengembangan System Informasi Keuangan Zaidun & Partners.

5. Pengembangan System Informasi Keuangan di YARSIS, RSI Jemursari dan STIKES.
6. Pengadaan dan Implementasi System Informasi Gudang di PT.SIER.
7. Pengadaan dan Implementasi Inventory Management PT.Media Karya Sentosa.
8. Pengembangan Aplikasi Dashboarding Di PT.Pelindo III (Persero) Cabang Perak.
9. Pengembangan Aplikasi SIM PANDU dan SIM kapal Tunda di PT.Pelindo III (Persero) Cab Perak.
10. Pengembangan aplikasi manajemen perkara dan elektronik dokumen di Zaidun & Partners.
11. Pengembangan dan Implementasi Vessel Tracking System di PT.Pelindo III (Persero) Cabang Banjarmasin dan Cabang Semarang.
12. Pembangunan Aplikasi Integrasi System dengan Otoritas Pelabuhan Tanjung Perak.
13. Pembangunan Sistem Informasi Akademis di Universita Widya Mandala.
14. Pengadaan Perangkat AIS dan Vessel Tracking System di PT.Pelindo Marine Service.
15. Pembuatan aplikasi monitoring data boiler di PT.Indofood Sukses Makmur Tbk

c) Layanan Hardware dan Infrastruktur TI :

1. Pengadaan Networking Device di PT.PGN (Persero) SBU II Surabaya.
2. Banwitch management dan instalasi server linux di PT.Dok dan Perkapalan Surabaya (Persero).
3. Instalasi fiber optic dan pengadaan server di PT.Media Karya Sentosa
- 4.
4. Pengadaan backup server PT.PGN (Persero) SBU II Surabaya
5. Implementasi virtulisasi dan backup server with Proxmox dan areca (Open Source Solution).
6. Instalasi kamera CCTV dan fiber optik di PT.Pelindo III (Persero) Cabang Gresik.

7. Pengadaan dan instalasi Multi Display System di ruang radio operator PT.Pelindo III Cab Perak.
8. Jasa pembuatan DRC (Disaster Recovery Center) di PT.Pelindo III (Persero) Cab Perak.
9. Pengadaan hardware dan perangkat pendukung implementasi Vessel Tracking System di PT.Pelindo III (Persero) Cab Banjarmasin dan Semarang

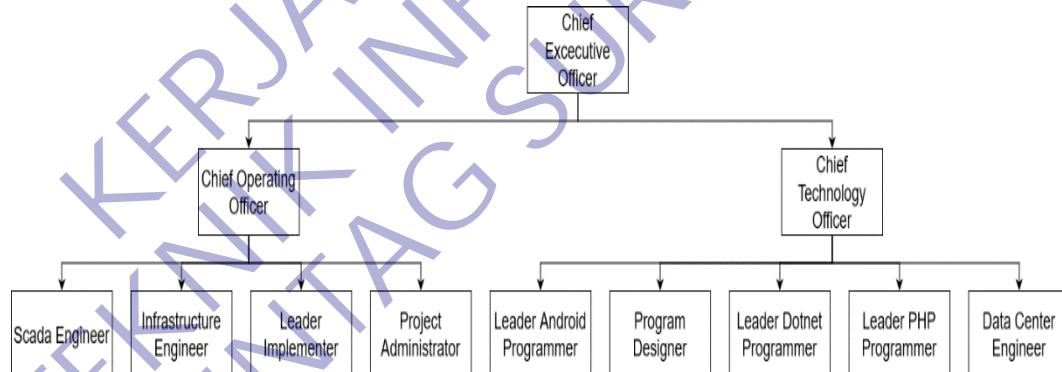
2.2 Logo Perusahaan

Berikut logo dari perusahaan PT.Duta Media Cipta



Gambar 1 Logo Perusahaan

2.3 Struktur Organisasi



Gambar 2 Struktur Organisasi

- **Chief Executive Officer**

Bertanggung jawab dalam hubungan kontrak dan pengambilan pengadaan dengan klien PT Duta Media Cipta dan proses kinerja karyawan dibawahnya dari segi teknis dan non teknis agar pekerjaan dapat berjalan dengan baik dan sesuai target klien

- **Chief Operating Officer**

Bertanggung jawab mengawasi implementasi teknis dari layanan Control System yang ditawarkan oleh PT Duta Media Cipta yang harus melaporkan proses kepada Chief Executive Officer

- **Chief Technology Officer**

Bertanggung jawab mengawasi pengembangan perangkat lunak yang dibutuhkan oleh Control System ataupun perangkat lunak untuk mendukung proses bisnis klien yang harus melaporkan proses kepada Chief Executive Officer

- **SCADA Engineer**

Bertanggung jawab untuk implementasi dan pengembangan layanan SCADA kepada klien dan harus melaporkan kepada Chief Operating Officer.

- **Infrastructure Engineer**

Bertanggung jawab untuk menyediakan infrastruktur TI yang dibutuhkan oleh klien dari segi pengadaan ataupun dukungan terhadap implementasi Control System ataupun Information Service dan harus melaporkan kepada Chief Operating Officer

- **Leader Implementer**

Bertanggung jawab untuk mengimplementasikan infrastruktur TI yang dibutuhkan oleh klien ataupun dukungan terhadap implementasi Control System ataupun Information Service dan harus melaporkan kepada Chief Operatin Officer

- **Leader Android Programmer**

Bertanggung jawab dalam pengembangan aplikasi mobile berbasis android dan yang harus melaporkan kepada Chief Technology Officer

- **Program Designer**

Bertanggung jawab dalam mendesign dan dokumentasi aplikasi sebelum dan setelah aplikasi dibuat yang harus melaporkan kepada Chief Technology Officer

- **Leader Dotnet Programmer**

Bertanggung jawab dalam pengembangan aplikasi Dotnet yang harus melaporkan kepada Chief Technology Officer.

- **Leader PHP Programmer**

Bertanggung jawab dalam pengembangan aplikasi PHP yang harus melaporkan kepada Chief Technology Officer.

- **Data Center Engineer**

Bertanggung jawab dalam pengembangan dan penyediaan kebutuhan basis data aplikasi yang dibutuhkan dan harus melaporkan kepada Chief Technology Officer.

2.4 Visi dan Misi Instansi

2.4.1 Visi

Menjadi perusahaan kontrol system dan teknologi informasi yang terpercaya dalam menyediakan solusi sistem.

2.4.2 Misi

1. Mampu memberikan solusi yang terintegrasi antara bidang kontrol sistem dan teknologi informasi.
2. Mampu menghasilkan produk sistem yang memberikan nilai kepada pengguna produk atau jasa.

2.5 Kajian Pustaka

2.5.1 Pengertian Internet

Internet (interconnected network) adalah sistem jaringan komputer yang saling terhubung secara global dengan menggunakan paket protokol internet (TCP/IP) untuk menghubungkan perangkat di seluruh dunia. Ini adalah jaringan dari jaringan yang terdiri dari jaringan privat, publik, akademik bisnis, dan pemerintah lokal ke lingkup global, dihubungkan oleh beragam teknologi elektronik, nirkabel, dan jaringan optik. Internet membawa beragam sumber daya dan layanan informasi, seperti dokumen hiperteks yang saling terkait dan aplikasi World Wide Web (WWW), surat elektronik, telepon, dan berbagi berkas.

Pengertian internet secara umum (menurut bahasa) adalah kumpulan dari jaringan komputer yang terhubung dan bekerja sebagai suatu sistem. Sedangkan pengertian Internet secara khusus adalah suatu jaringan komputer terbesar di dunia karena menghubungkan seluruh jaringan

komputer yang ada di dunia ini. Sedangkan Jaringan adalah cara untuk menghubungkan beberapa komputer sehingga setiap komputer yang ada di dalamnya bisa saling berhubungan dan berbagi sumber daya.

2.5.2 Pengertian Website

Website dapat diartikan sebagai suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink[2].

Definisi secara umum, website adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs yang terangkum di dalam sebuah domain atau subdomain, yang berada di dalam WWW (World Wide Web) dan tentunya terdapat di dalam Internet. Halaman website biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format Hyper Text Markup Language (HTML).

- Jenis – jenis Website

Berdasarkan penampilan dan respon ketika diakses, website dapat digolongkan ke dalam dua jenis utama yaitu static website dan dynamic website.

1. Static Website

Static website pada umumnya merupakan informasi yang disimpan di dalam server dengan format tertentu dan nantinya akan tampil secara identik untuk semua pengguna. Website jenis ini umumnya dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML ataupun Cascading Style Sheets (CSS). Pada umumnya static website ini akan menampilkan bentuk yang sama ketika Anda mengunjunginya. Meskipun pengelola website melakukan pembaharuan informasi, biasanya penampilan yang muncul pada saat kita mengakses website tipe ini tetap sama. Jika pengelola ingin mengubah penampilan dari website ini, maka pengelola harus mengubahnya melalui kode-

kode program yang tentunya menuntut pengelola untuk memahami prinsip-prinsip pemrograman sebuah website.

2. Dynamic Website

Berbeda dengan static website, dynamic website mempunyai kemampuan untuk menyesuaikan dirinya sesuai dengan keadaan saat pengguna mengakses website tersebut dengan memanfaatkan database. Jika pada static website kebanyakan diatur menggunakan HTML dan CSS, maka pada dynamic website ini penampilannya juga diatur menggunakan bahasa pemrograman seperti Perl, PHP, Javascript, Python dan dan lain sebagainya. Dengan begitu, pengembang website bisa membuat halaman dengan konsep visual dan kemampuan interaksi tinggi dengan penggunanya. Beberapa fitur yang biasanya terdapat pada dynamic website adalah cookies, fasilitas live chatting, kolom komentar, form registrasi dan lain sebagainya.



<https://dwblog-ecdf.kxcdn.com/wp-content/uploads/2018/07/dewaweb-blog-segala-hal-tentang-website.png>

Gambar 3 Website

Pada dasarnya, website memiliki berbagai manfaat yang tentunya dapat membantu berbagai masalah pekerjaan yang kita miliki. Beberapa manfaat dari website diantaranya:

- a. Memperluas jangkauan promosi bisnis Anda. Dengan memiliki website maka produk atau jasa Anda lebih bisa dikenal oleh masyarakat khususnya pengguna internet.
- b. Bisa menjadi media tanpa batas, sebab internet adalah media informasi yang tanpa batas. Dengan memiliki website kita berarti sama saja memiliki banyak karyawan yang mempromosikan produk kita selama 24 jam. Ini berarti website Anda dapat menghasilkan konversi dengan baik.
- c. Website juga bisa digunakan sebagai tempat untuk mendapatkan komunitas yang sesuai dengan minat Anda. Melalui website, Anda bisa tergabung misalnya di dalam komunitas pecinta alam, fotografi, programmer, maupun situs bekerja secara freelance.

2.5.3 Pengertian PHP



<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/27/PHP-logo.svg>

Gambar 4 Logo PHP

Ada banyak jenis bahasa pemrograman yang bisa Anda gunakan dalam pembuatan website. Salah satunya di Indonesia saat ini yang paling populer bahasa pemrograman web adalah menggunakan PHP. PHP sekarang ini menjadi dasar bagi para web developer sebelum sebelum belajar bahasa pemrograman tingkat lanjut, termasuk menggunakan framework PHP.

PHP singkatan dari Hypertext Preprocessor. Sedangkan pengertian dari PHP adalah bahasa pemrograman server-side yang digunakan dalam pembuatan website bersama dengan CSS dan HTML. PHP merubah website

dari statis menjadi lebih dinamis dan mengubah konten serta fungsi website yang lebih interaktif untuk keperluan user.

Menurut sejarahnya, PHP pertama kali muncul tahun 1994 diciptakan oleh Dr Leonardo Bernart. Awalnya PHP memiliki singkatan “Personal Home Page Tools”, selanjutnya PHP diganti nama menjadi FI (Form Interpreter). Sejak kemunculan PHP versi 3.0, nama PHP kembali lagi digunakan dengan singkatan menjadi “Hypertext Preprocessor” hingga sekarang ini.

Dalam pembuatan website, sebenarnya dengan menggunakan HTML dan CSS saja sudah bisa menjadi website, tetapi website yang dibuat bersifat statis. Nah dengan menggunakan beberapa fungsi yang ada di PHP, website bisa berubah menjadi dinamis. Fungsi yang ada dalam PHP biasa disebut CRUD, CRUD kepanjangan dari Create, Read, Update dan Delete. Berikut penjelasan lengkapnya :

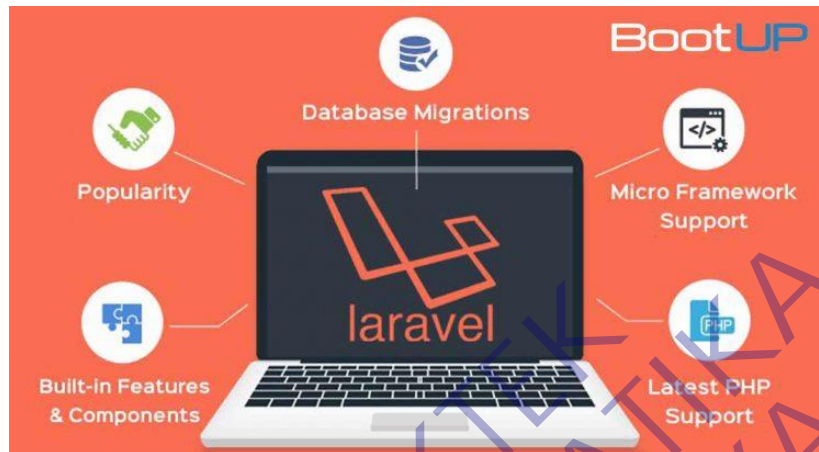
- Create adalah fungsi yang digunakan untuk membuat data baru dalam website. Contoh saat Anda melakukan registrasi baru ke website, nah inilah yang dinamakan membuat data baru.
- Read adalah fungsi yang digunakan untuk membaca atau bisa juga menampilkan data yang berada di database. Kemudian akan ditampilkan sesuai dari request user.
- Update adalah fungsi untuk melakukan edit data dari dalam database. Contoh saat melakukan edit profil pengguna.
- Delete adalah fungsi yang digunakan untuk menghapus database. Contoh Anda menghapus profil, komentar dan tindakan sejenis lainnya

PHP dapat digunakan dengan gratis (free) dan bersifat Open Source. PHP dirilis dalam lisensi PHP License, sedikit berbeda dengan lisensi GNU General Public License (GPL) yang biasa digunakan untuk proyek Open Source.

Kemudahan dan kepopuleran PHP sudah menjadi standar bagi programmer web di seluruh dunia. Menurut wikipedia pada februari 2014, sekitar 82% dari web server di dunia menggunakan PHP. PHP juga menjadi

dasar dari aplikasi CMS (Content Management System) populer seperti Joomla, Drupal, dan WordPress.

2.5.4 Pengertian Framework Laravel



<https://bootup.ai/blog/wp-content/uploads/2019/11/belajar-laravel-tutorial-pemula-lengkap-750x410.jpg>

Gambar 5 Laravel

Laravel adalah sebuah framework PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT, dibangun dengan konsep MVC (model view controller). Laravel adalah pengembangan website berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu[3].

MVC adalah sebuah pendekatan perangkat lunak yang memisahkan aplikasi logika dari presentasi. MVC memisahkan aplikasi berdasarkan komponen-komponen aplikasi, seperti : manipulasi data, controller, dan user interface.

1. Model

Model mewakili struktur data. Biasanya model berisi fungsi-fungsi yang membantu seseorang dalam pengelolaan basis data seperti memasukkan data ke basis data, pembaruan data dan lain-lain.

2. View

View adalah bagian yang mengatur tampilan ke pengguna. Bisa dikatakan berupa halaman web.

3. Controller

Controller merupakan bagian yang menjembatani model dan view.

Beberapa fitur yang terdapat di Laravel :

- **Bundles**, yaitu sebuah fitur dengan sistem pengemasan modular dan tersedia beragam di aplikasi.
- **Eloquent ORM**, merupakan penerapan PHP lanjutan menyediakan metode internal dari pola “active record” yang mengatasi masalah pada hubungan objek database.
- **Application Logic**, merupakan bagian dari aplikasi, menggunakan controller atau bagian Route.
- **Reverse Routing**, mendefinisikan relasi atau hubungan antara Link dan Route.
- **Restful controllers**, memisahkan logika dalam melayani HTTP GET and POST.
- **Class Auto Loading**, menyediakan loading otomatis untuk class PHP.
- **View Composer**, adalah kode unit logikal yang dapat dieksekusi ketika view sedang loading.
- **IoC Container**, memungkinkan obyek baru dihasilkan dengan pembalikan controller.
- **Migration**, menyediakan sistem kontrol untuk skema database.
- **Unit Testing**, banyak tes untuk mendeteksi dan mencegah regresi.
- **Automatic Pagination**, menyederhanakan tugas dari penerapan halaman

2.5.5 Pengertian MySQL



<https://bootup.ai/blog/wp-content/uploads/2019/04/Pengertian-MySQL-Kegunaan-dan-Kelebihan.png>

Gambar 6 MySQL

MySQL adalah sebuah database management system (manajemen basis data) menggunakan perintah dasar SQL (Structured Query Language) yang cukup terkenal. Database management system (DBMS) MySQL multi pengguna dan multi alur ini sudah dipakai lebih dari 6 juta pengguna di seluruh dunia.

MySQL adalah DBMS yang open source dengan dua bentuk lisensi, yaitu Free Software (perangkat lunak bebas) dan Shareware (perangkat lunak berpemilik yang penggunaannya terbatas). Jadi MySQL adalah database server yang gratis dengan lisensi GNU General Public License (GPL) sehingga dapat Anda pakai untuk keperluan pribadi atau komersil tanpa harus membayar lisensi yang ada.

Seperti yang sudah disinggung di atas, MySQL masuk ke dalam jenis RDBMS (Relational Database Management System). Maka dari itu, istilah semacam baris, kolom, tabel, dipakai pada MySQL. Contohnya di dalam MySQL sebuah database terdapat satu atau beberapa tabel.

SQL sendiri merupakan suatu bahasa yang dipakai di dalam pengambilan data pada relational database atau database yang terstruktur. Jadi MySQL adalah database management system yang menggunakan bahasa SQL sebagai bahasa penghubung antara perangkat lunak aplikasi dengan database server.

Meskipun menjadi database yang cukup populer, MySQL tentu mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan dibandingkan dengan database server lainnya. Adapun kelebihan dan kekurangan MySQL lain, di antaranya:

A. Kelebihan MySQL

1. Mendukung Integrasi Dengan Bahasa Pemrograman Lain

Website atau perangkat lunak terkadang dikembangkan dengan menggunakan berbagai macam bahasa pemrograman, jadi Anda tidak perlu khawatir jika menggunakan MySQL. Maka dari itu, MySQL bisa membantu Anda untuk mengembangkan perangkat lunak yang lebih efektif dan tentu saja lebih mudah dengan integrasi antara bahasa pemrograman.

2. Tidak Membutuhkan RAM Besar

MySQL dapat dipasang pada server dengan spesifikasi kecil. Jadi tidak perlu khawatir jika Anda hanya mempunyai server dengan

kapasitas 1 GB karena Anda masih bisa menggunakan MySQL sebagai database Anda

3. Mendukung Multi User

MySQL dapat dipakai oleh beberapa user dalam waktu bersamaan tanpa membuatnya crash atau berhenti bekerja. Ini dapat Anda manfaatkan ketika mengerjakan proyek yang sifatnya tim sehingga seluruh tim dapat bekerja dalam waktu bersamaan tanpa harus menunggu user lain selesai.

4. Bersifat Open Source

MySQL adalah sistem manajemen database gratis. Meskipun gratis, bukan berarti database ini mempunyai kinerja buruk. Apalagi lisensi gratis yang dipakai adalah GPL di bawah pengelolaan Oracle sehingga kualitasnya termasuk baik. Selain itu, Anda juga tidak perlu khawatir jika terjadi masalah karena banyak komunitas dan dokumentasi yang membahas soal MySQL.

5. Struktur Tabel yang Fleksibel.

MySQL mempunyai struktur tabel yang mudah dipakai dan fleksibel. Contohnya saat MySQL memproses ALTER TABLE dan lain sebagainya. Jika dibandingkan dengan database lain seperti Oracle dan PostgreSQL, MySQL tergolong lebih mudah.

6. Tipe Data yang Bervariasi

Kelebihan lain dari MySQL adalah mendukung berbagai macam data yang bisa Anda gunakan di MySQL. Contohnya float, integer, date, char, text, timestamp, double, dan lain sebagainya. Jadi manajemen database sistem ini sangat membantu Anda untuk mengembangkan perangkat lunak yang berguna untuk pengelolaan database di server

7. Keamanan yang Terjamin

Open source bukan berarti MySQL menyediakan keamanan yang buruk. Malah sebaliknya, MySQL mempunyai fitur keamanan yang cukup apik. Ada beberapa lapisan keamanan yang diterapkan oleh MySQL, seperti level nama host, dan subnetmask. Selain itu

MySQL juga dapat mengatur hak akses user dengan enkripsi password tingkat tinggi

B. Kekurangan MySQL

a. Kurang Cocok untuk Aplikasi Game dan Mobile

Anda yang ingin mengembangkan aplikasi game atau perangkat mobile ada baiknya jika mempertimbangkan lagi jika ingin menggunakan MySQL. Kebanyakan pengembang game maupun aplikasi mobile tidak menggunakannya karena memang database manajemen sistem ini masih kurang bagus dipakai untuk sistem aplikasi tersebut

b. Sulit Mengelola Database yang Besar

Jika Anda ingin mengembangkan aplikasi atau sistem di perusahaan dengan database yang cukup besar, ada baiknya jika menggunakan database manajemen sistem selain MySQL. MySQL dikembangkan supaya ramah dengan perangkat yang mempunyai spesifikasi rendah, itulah mengapa MySQL tidak memiliki fitur yang lengkap seperti aplikasi lainnya

c. Technical Support yang Kurang Bagus

Sifatnya yang open source terkadang membuat aplikasi tidak menyediakan technical support yang memadai. Technical support MySQL diklaim kurang bagus. Hal ini membuat pengguna kesulitan. Apalagi jika pengguna mengalami masalah yang berhubungan dengan pengoperasian perangkat lunak tersebut dan membutuhkan bantuan technical support.

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

3.1 Kegiatan Survei Lapangan

Pelaksanaan kerja praktek dimulai dengan kegiatan survey lapangan untuk mengakui sisi data sebagai bahan untuk memahami dan menganalisis kebutuhan dalam pengembangan perangkat lunak “Perancangan Aplikasi Web Inventory”. Adapun kegiatan survey dilakukan dalam dua bentuk, yaitu observasi dan wawancara. Kegiatan observasi yang kami lakukan berupa mengamati proses atau aktivitas sehari-hari untuk memahami kebutuhan, khususnya yang berkaitan dengan teknologi informasi, sedangkan kegiatan wawancara, melakukan dialog langsung untuk menggali lebih dalam informasi yang kami butuhkan dalam mengembangkan kebutuhan dalam bentuk perangkat lunak berupa web inventory. Berikut kegiatan yang dihasilkan dari survei lapangan.

Table 1 Hasil Kegiatan Survey Lapangan

Kegiatan	Hasil
Wawancara	Memperoleh informasi alur proses bisnis untuk kebutuhan pengembangan aplikasi
Observasi data	<ol style="list-style-type: none">1. Memperoleh data file Excel yang berisi laporan pemasukan dan penajulan barang.2. Memperoleh data berupa file Excel yang berisi data-data master yang akan digunakan pada pengembangan perangkat lunak.

3.2 Analisis Perangkat Lunak

Analisis perangkat lunak yang digunakan untuk membangun perancangan aplikasi web inventory adalah sebagai berikut :

Table 2 Analisis Perangkat Lunak

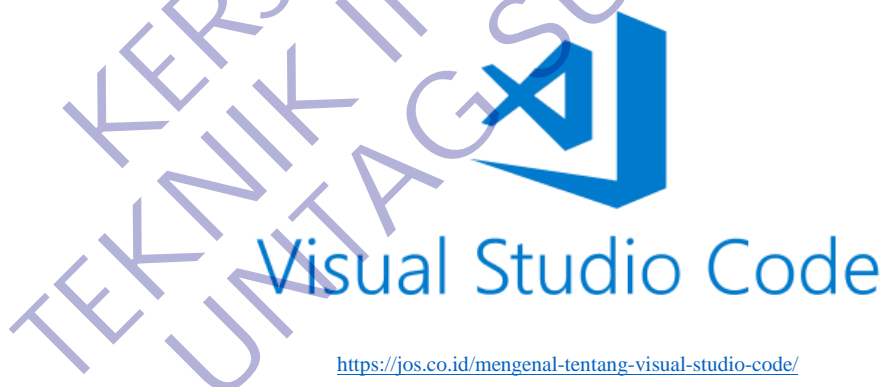
Jenis Perangkat Lunak	Spesifikasi
-----------------------	-------------

Sistem Operasi	Windows 10 Profesional 64-bit
Bahasa Pemrograman	PHP
Database	MySQL
Server Offline	XAMPP
Framework PHP	Laravel
Framework CSS	Bootstrap
Framework Javascript	Vuejs
Library Report	Jquery
Web Editor	Visual Studio Code
Tools	Power Designer 16.5

3.3 Pemilihan Supporting Tools

Ada beberapa aplikasi sebagai penunjang untuk proses pengembangan “Perancangan Aplikasi Web Inventory” beserta pembuatan laporan kerja praktek ini, antara lain :

A. Visual Studio Code



<https://jos.co.id/mengenal-tentang-visual-studio-code/>

Gambar 7 Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) ini adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman JavaScript, Typescript, dan Node.js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via marketplace Visual Studio Code (seperti C++, C#, Python, Go, Java, dst).

Teks editor VS Code juga bersifat open source, yang mana kode sumbernya dapat kalian lihat dan kalian dapat berkontribusi untuk pengembangannya. Banyak sekali fitur-fitur yang disediakan oleh Visual Studio Code, diantaranya Intellisense, Git Integration, Debugging, dan fitur ekstensi yang menambah kemampuan teks editor. Fitur-fitur tersebut akan terus bertambah seiring dengan bertambahnya versi Visual Studio Code. Pembaruan versi Visual Studio Code ini juga dilakukan berkala setiap bulan, dan inilah yang membedakan VS Code dengan teks editor-teks editor yang lain

B. XAMPP



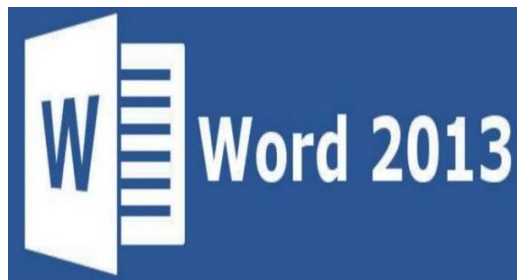
<https://1.bp.blogspot.com/-4UbVJMLmPG4/UteY2X8JYKI/AAAAAAAAA9U/PI7yqPrmeGU/s1600/cara-install-xampp.png>

Gambar 8 XAMPP

XAMPP adalah sebuah paket perangkat lunak (software) komputer yang sistem penamaannya diambil dari akronim kata Apache, MySQL (dulu) / MariaDB (sekarang), PHP, dan Perl. Sementara imbuhan huruf “X” yang terdapat pada awal kata berasal dari istilah cross platform sebagai simbol bahwa aplikasi ini bisa dijalankan di empat sistem operasi berbeda, seperti OS Linux, OS Windows, Mac OS, dan juga Solaris.

Program aplikasi XAMPP berfungsi sebagai server lokal untuk mengampu berbagai jenis data website yang sedang dalam proses pengembangan. Dalam prakteknya, XAMPP bisa digunakan untuk menguji kinerja fitur ataupun menampilkan konten yang ada didalam website kepada orang lain tanpa harus terkoneksi dengan internet, cukup akses melalui Xampp control panel, atau istilahnya website offline

C. Microsoft Word 2013



<https://image.slidesharecdn.com/msword2013-140915233012-phpapp02/95/ms-word-2013-1-638.jpg?cb=1410823923>

Gambar 9 Microsoft Word 2013

Microsoft Word merupakan program aplikasi dari Microsoft Office yang biasa sering digunakan untuk mengelola teks, dokumen, laporan, dan lain sebagainya, yang cukup lengkap dan lebih otomatis. Bahkan perintah dan fungsi yang disediakan oleh software ini menunjang berbagai keperluan, mulai dari pengetikan atau penyusunan naskah biasa, laporan, surat kabar, sampai dengan fax.

Microsoft Word 2013 adalah program pemroses kata yang didesain untuk membantu anda mengatur dan menuliskan dokumen dengan lebih efisien, serta menghasilkan dokumen berkualitas profesional.

Adapun fungsi dan kegunaan MS Word itu sendiri bervariasi atau bermacam-macam, bergantung pada kebutuhan user atau pemakainya. Fungsi utama Microsoft Word adalah membantu kita dalam mengolah kata, yang terkait dengan kata/teks/dokumen/surat-menyurat, dan lainnya.

D. Power Designer



SAP POWERDESIGNER

<https://softwareasli.com/wp-content/uploads/2020/04/powerdesigner.png>

Gambar 10 PowerDesigner

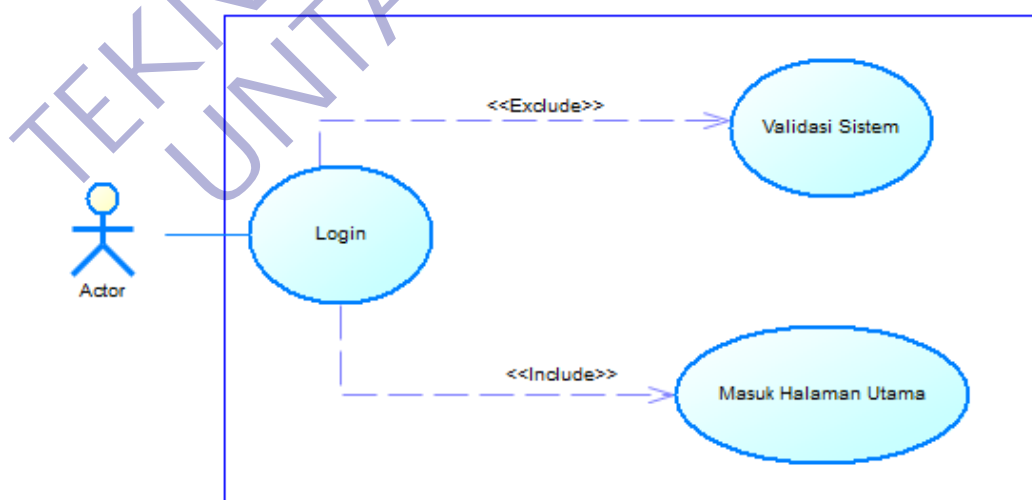
Power Designer adalah salah satu Tools yang dapat dipergunakan untuk membangun atau merancang sebuah basis data melalui ER-diagram, merancang sistem melalui Data Flow Diagram (DFD) serta mampu membuat program aplikasi. Dalam Power Designer, ada beberapa macam pemodelan data yang digunakan untuk perancangan basis data diantaranya pertama, Conceptual Data Model (CDM) adalah model yang dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari koleksi obyek-obyek dasar yang dinamakan entitas (entity) serta hubungan (relationship) antara entitas-entitas itu. Sementara itu, kedua, Physical Data Model (PDM) yaitu model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut[4].

3.4 Perancangan Sistem

3.4.1 Use case Diagram

Use case diagram merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem. Use case diagram bisa mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Use case diagram juga bisa digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan bisa juga mempresentasikan sebuah interaksi aktor dengan sistem.

1. Login



Gambar 11 Use Case Diagram Login

Use Case Skenario

Nama : Login

Aktor : Admin

Deskripsi : Melakukan login untuk masuk ke sistem

Exception : Aktor tidak bisa melakukan login

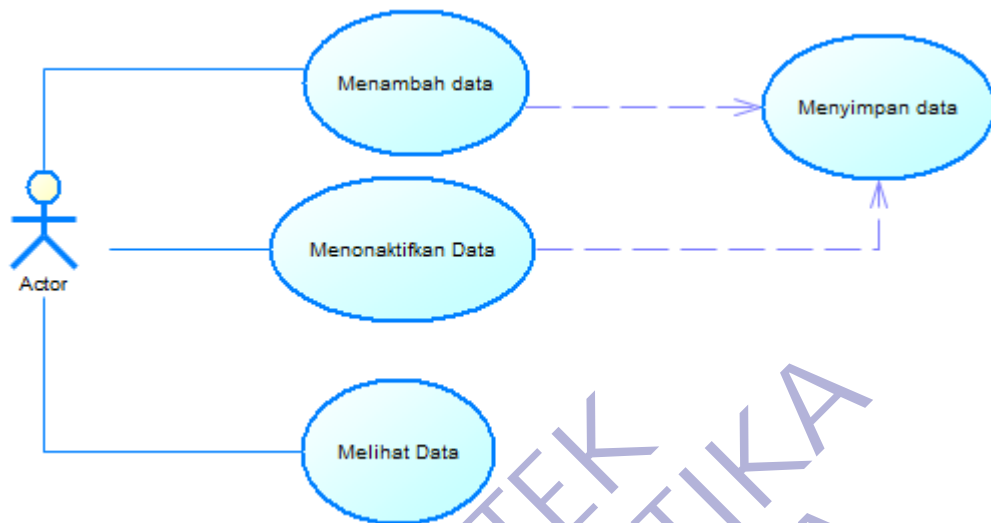
Precodition : Admin membuat user

Postcondition : Admin input username dan password

Table 3 Use Case Skenario Login

Aksi Aktor	Respon Sistem
1. Aktor masuk ke halaman login	
	2. Sistem menampilkan halaman login
3. Aktor input username dan password	
	4. Sistem melakukan validasi data
	5. Setelah data valid, sistem akan menampilkan halaman utama
6. Aktor bisa melihat halaman utama	

2. Mengelola Data Master Supplier



Gambar 12 Use case Diagram Mengelola Data Master Supplier

Use Case Skenario

Nama : Mengelola data master supplier

Aktor : Admin

Deskripsi : Membuat daftar data master supplier

Exception : Aktor tidak bisa membuat data master supplier baru

Precodition : Aktor membuat data master supplier baru

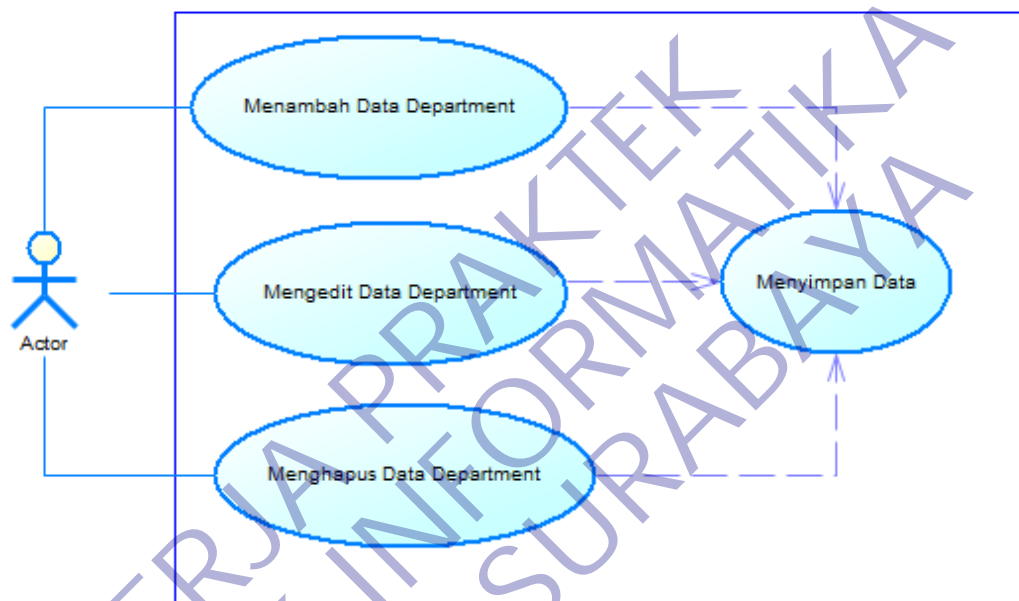
Postcondition : Aktor menginputkan, menonaktifkan dan melihat data master supplier

Table 4 Data Master Supplier

Aksi Aktor	Respon Sistem
1. Aktor masuk ke halaman data master supplier	
	2. Sistem menampilkan halaman data master supplier
3. Aktor melakukan tambah data, menonaktifkan data, melihat data, dan menyimpan data	
4. Aktor memasukkan password	
	5. Sistem melakukan validasi data

	6. Setelah data valid, sistem akan menyimpan dan menampilkan daftar supplier
7. Aktor bisa melihat daftar supplier	

3. Mengelola Data Master Department



Gambar 13 Use Case Diagram Mengelola Data Master Department

Use Case Skenario

Nama : Mengelola data master department

Aktor : Admin

Deskripsi : Membuat daftar data master department

Exception : Aktor tidak bisa membuat data master department baru

Precodition : Aktor membuat data master department baru

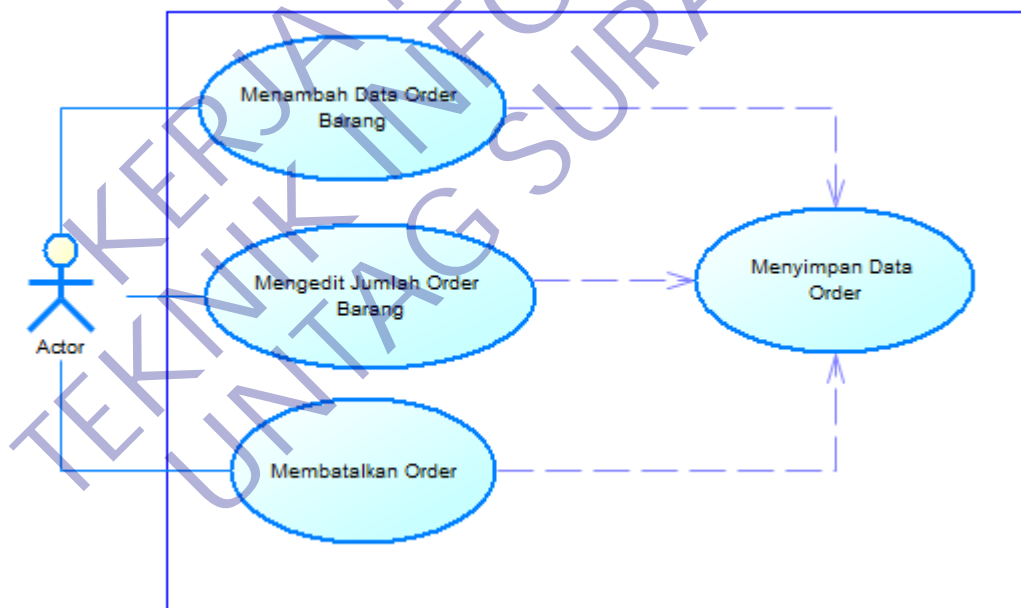
Postcondition : Aktor menginputkan, mengubah dan menghapus data master Department

Table 5 Use case Skenario Mengelola Data Master Department

Aksi Aktor	Respon Sistem
------------	---------------

1. Aktor masuk ke halaman data master department	
	2. Sistem menampilkan halaman data master department
3. Aktor melakukan create, update dan delete data department	
	4. Sistem melakukan validasi data
	5. Setelah data valid, sistem akan menampilkan daftar department
6. Aktor bisa melihat daftar department	

4. Mengelola Data Master Order



Gambar 14 Use Case Diagram Data Master Order

Use Case Skenario

Nama : Mengelola data master order

Aktor : Admin

Deskripsi : Membuat daftar data master order

Exception : Aktor tidak bisa membuat data master order baru

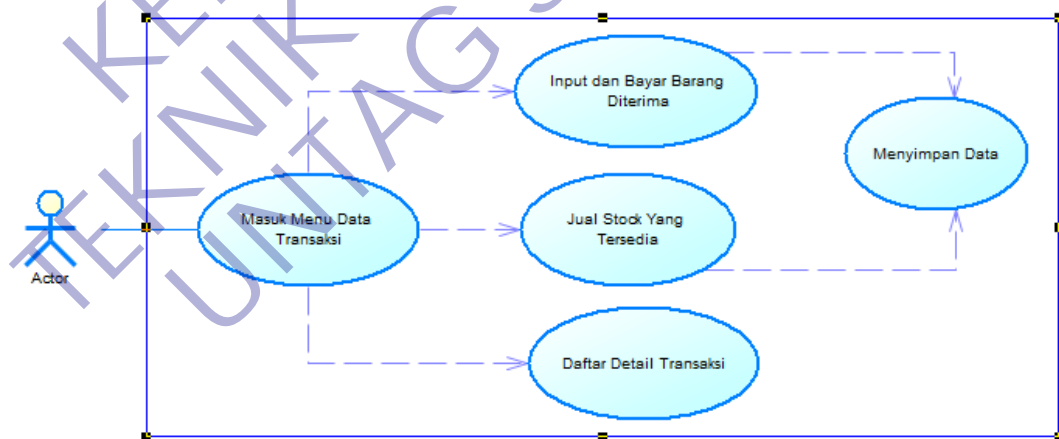
Precodition : Aktor membuat data master order baru

Postcondition : Aktor menginputkan, mengubah dan membatalkan data master order

Table 6 Use case Skenario Mengelola Data Master Order

Aksi Aktor	Respon Sistem
1. Aktor masuk ke halaman data master order	
	2. Sistem menampilkan halaman data master order
3. Aktor melakukan create, update dan cancel data order	
	4. Sistem melakukan validasi data
	5. Setelah data valid, sistem akan menampilkan daftar order
6. Aktor bisa melihat daftar order	

5. Mengelola Data Transaksi



Gambar 15 Use Case Diagram Data Transaksi

Use Case Skenario

Nama : Mengelola data transaksi

Aktor : Admin

Deskripsi : Membuat data transaksi

Exception : Aktor tidak bisa membuat data transaksi

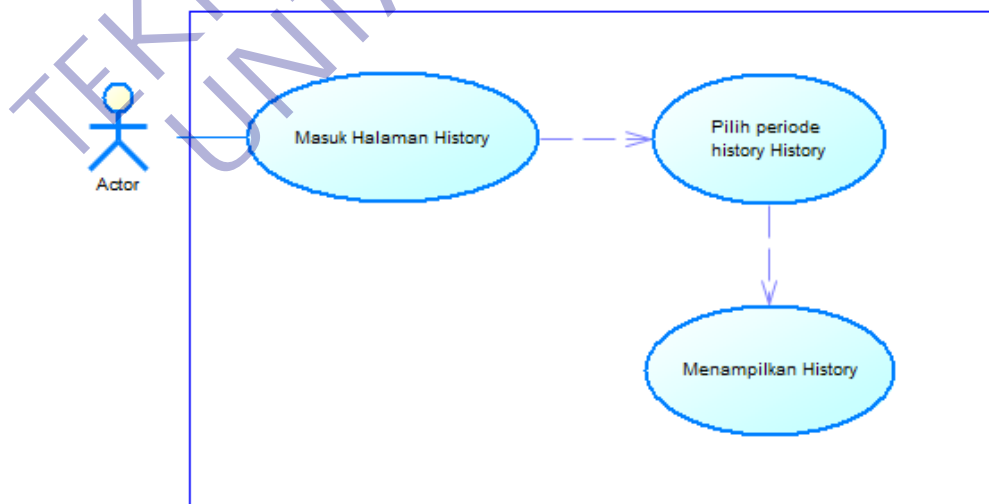
Precodition : Aktor membuat data transaksi baru

Postcondition : Aktor menginputkan dan membayar data diterima, menjual stock dan melihat detail transaksi

Table 7 Use Case Skenario Data Transaksi

Aksi Aktor	Respon Sistem
1. Aktor masuk ke halaman data transaksi	
	2. Sistem menampilkan halaman data transaksi
3. Aktor melakukan update barang diterima, terjual dan pembayaran	
	4. Sistem melakukan validasi data
	5. Setelah data valid, sistem akan menampilkan daftar data transaksi
6. Aktor bisa melihat daftar data transaksi	

6. History



Gambar 16 Use Case Diagram History

Use Case Skenario

Nama : History

Aktor : Admin

Deskripsi : Melihat history rekap inventory by month

Exception : Aktor tidak bisa membuat rekap stock inventory

Precodition : Aktor memilih periode history

Postcondition : Aktor melihat data history rekap inventory by month

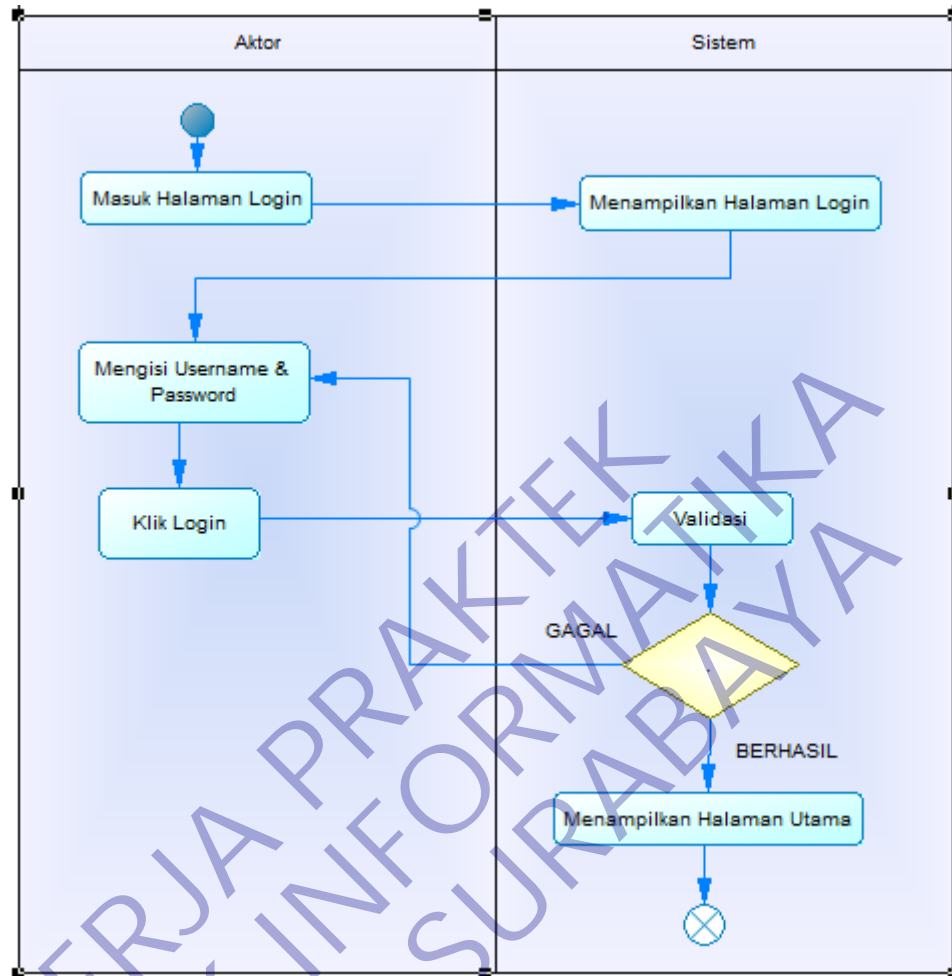
Table 8 Use Case Skenario History

Aksi Aktor	Respon Sistem
1. Aktor masuk ke halaman history	
	2. Sistem menampilkan halaman history
3. Aktor memilih periode history	
	4. Sistem menampilkan detail history rekap inventory
5. Aktor bisa melihat history rekap inventory by month	

3.4.2 Aktiviti Diagram

Activity Diagram merupakan rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan. Activity Diagram juga digunakan untuk mendefinisikan atau mengelompokkan aliran tampilan dari sistem tersebut. Activity Diagram memiliki komponen dengan bentuk tertentu yang dihubungkan dengan tanda panah. Panah tersebut mengarah ke-urutan aktivitas yang terjadi dari awal hingga akhir.

1. Login

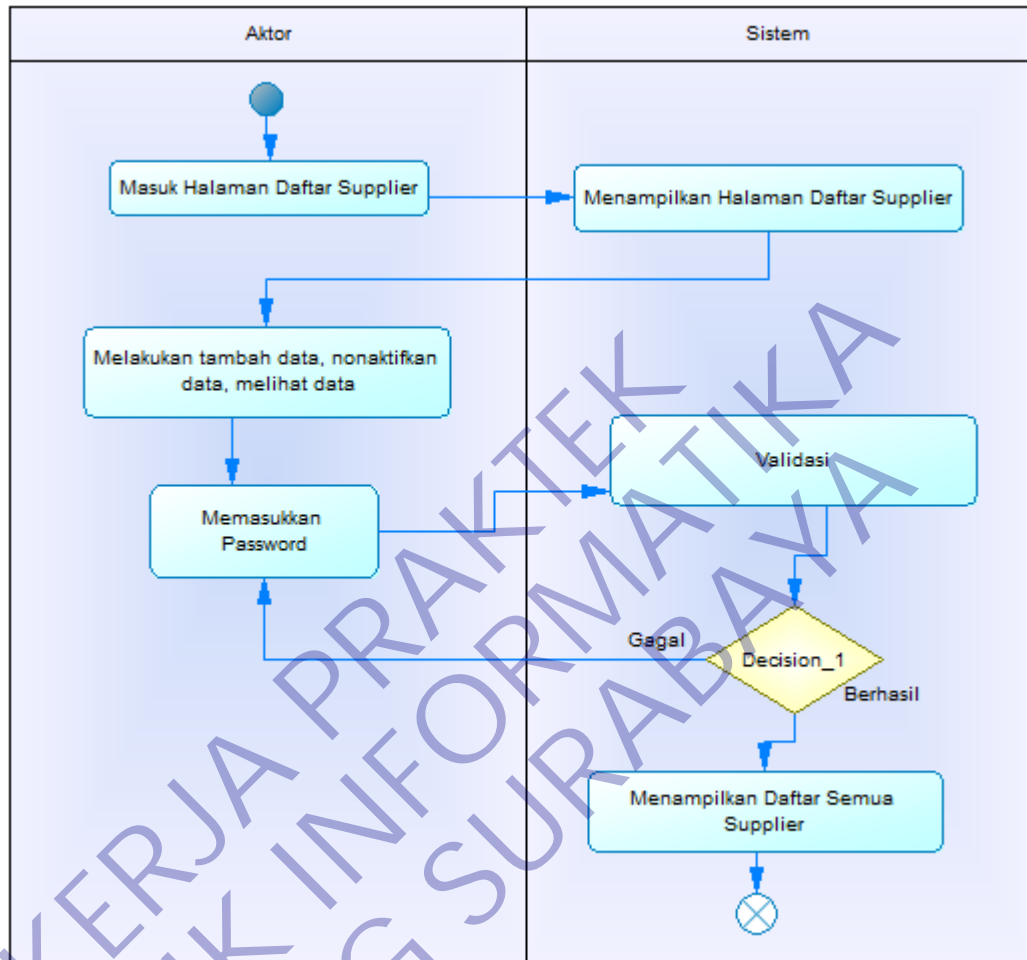


Gambar 17 Activi Diagram Login

berikut ini penjelasan dari activity diagram login :

- a. Admin masuk ke halaman login.
- b. Sistem menampilkan halaman login.
- c. Admin melakukan login ke system dengan memasukkan username dan password kemudian klik login.
- d. Selanjutnya system akan melakukan verifikasi username dan password yang dimasukkan. Apabila username dan password benar maka system akan menampilkan halaman utama, dan apabila salah akan kembali ke halaman login

2. Mengelola Daftar Supplier

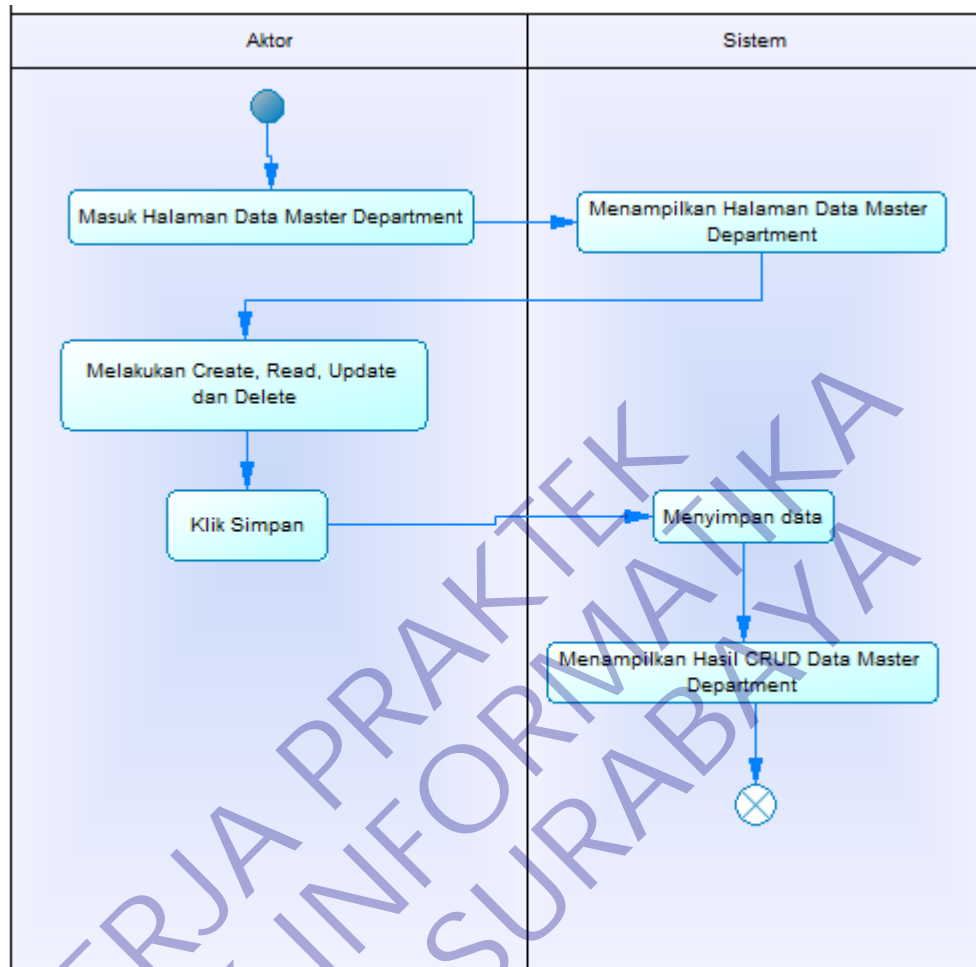


Gambar 18 Aktiviti Diagram daftar Supplier

berikut ini penjelasan dari activity diagram daftar supplier :

- a. Admin masuk ke halaman daftar supplier.
- b. Sistem menampilkan halaman daftar supplier.
- c. Admin melakukan tambah data, nonaktifkan data dan melihat data daftar supplier
- d. Admin memasukkan password kemudian klik tambah.
- e. Selanjutnya system akan melakukan verifikasi password yang dimasukkan. Apabila password benar maka system akan menambah data dan menampilkan daftar supplier, dan apabila salah akan kembali ke menu tambah daftar supplier

3. Mengelola Data Master Department

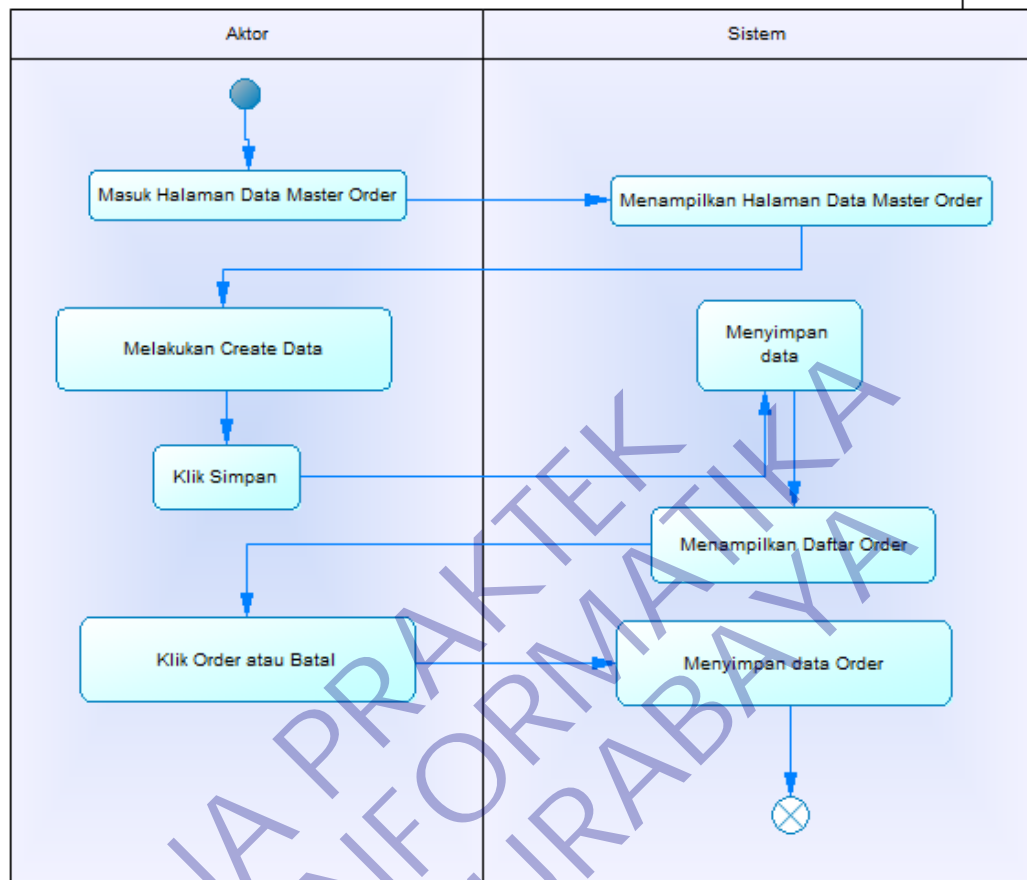


Gambar 19 Activiti Diagram Data Master Department

berikut ini penjelasan dari activity diagram data master department :

- a. Admin masuk ke halaman data master department.
- b. Sistem menampilkan halaman data master department.
- c. Kemudian admin melakukan Create, Read, Update atau Delete (CRUD) pada data master department.
- d. Sistem menyimpan data tersebut dan system akan menampilkan hasil CRUD yang dilakukan admin.

4. Mengelola data Master Order

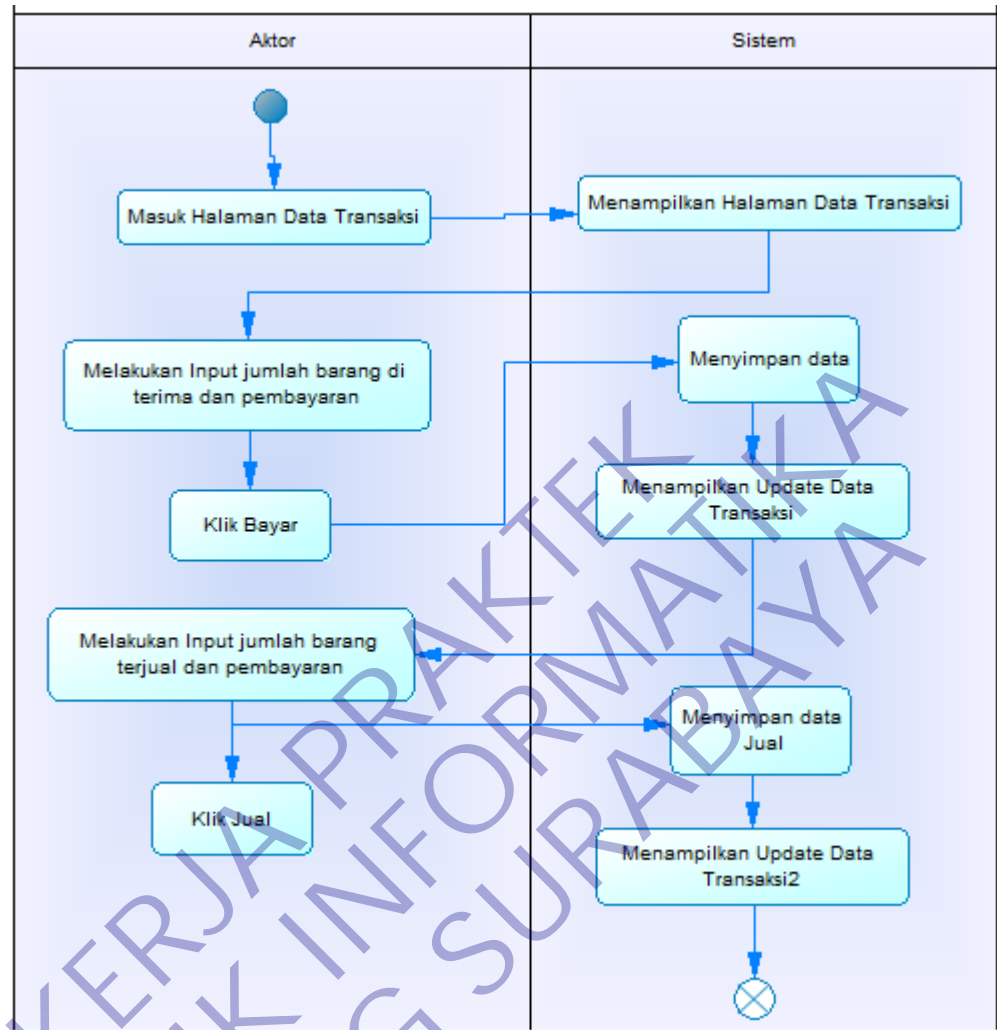


Gambar 20 Aktiviti Diagram Data Master Order

berikut ini penjelasan dari activity diagram data master Order :

- Admin masuk ke halaman data master order.
- Sistem menampilkan halaman data master order.
- Kemudian admin melakukan tambah data, order barang dan pembatalan pada data master order.
- Sistem menyimpan data tersebut dan system akan menampilkan hasil yang dilakukan admin.

5. Mengelola Data Transaksi

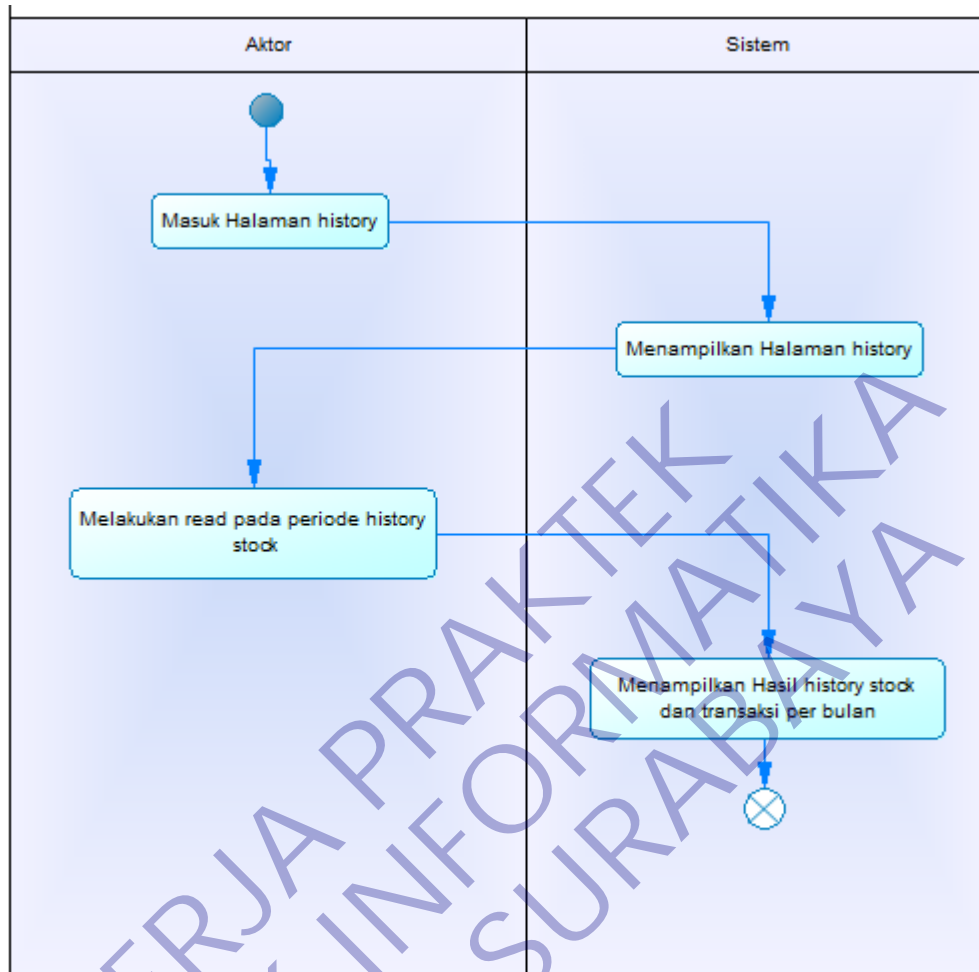


Gambar 21 Activiti Diagram Data Transaksi

berikut ini penjelasan dari activity diagram data transaksi:

- Admin masuk ke halaman data transaksi.
- Sistem menampilkan halaman data transaksi.
- Kemudian admin melakukan input barang diterima dan terjual serta pembayaran data transaksi
- Sistem menyimpan data tersebut dan system akan menampilkan detail data transaksi

6. Melakukan Pengecekan History



Gambar 22 Activiti Diagram History

berikut ini penjelasan dari activity diagram history:

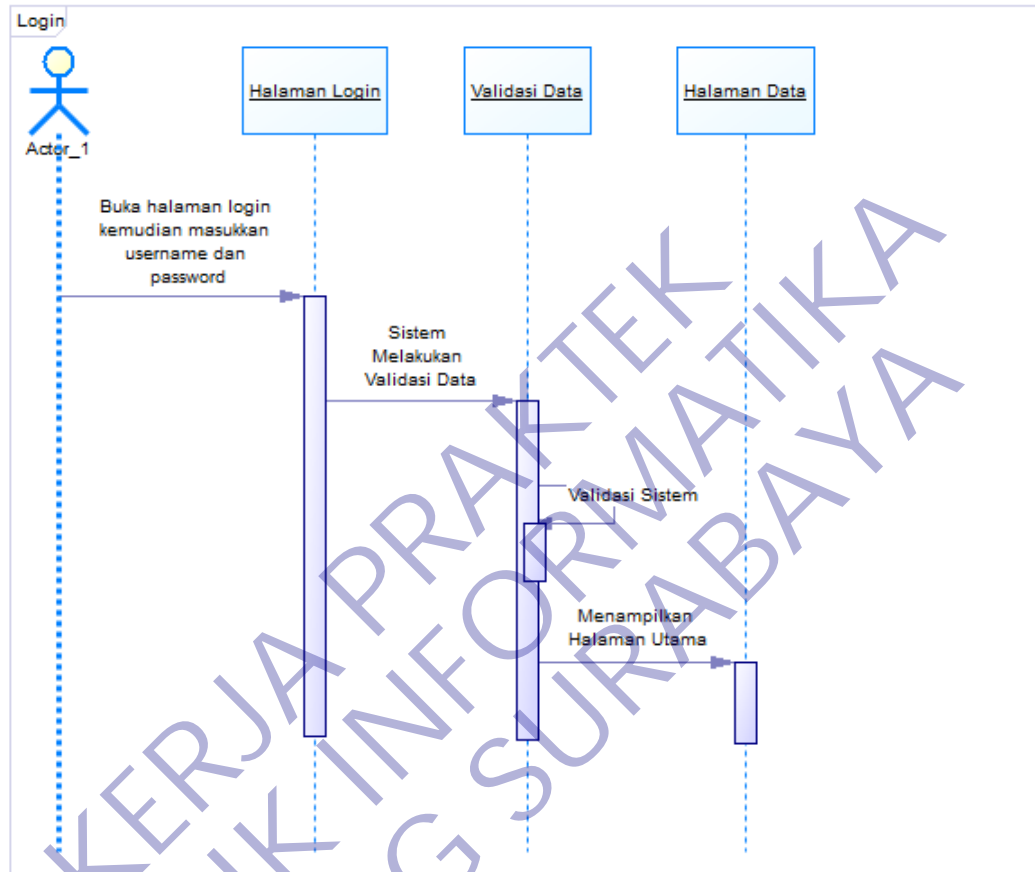
- Admin masuk ke halaman history.
- Sistem menampilkan halaman periode history.
- Kemudian admin melakukan read pada setiap periode history
- Sistem akan menampilkan history stock dan transaksi setiap periode

3.4.3 Sequence Diagram

sequence diagram ini adalah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah object. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object juga interaksi antara object. Sesuatu yang terjadi pada titik

tertentu dalam eksekusi sistem. Dalam UML, object pada sequence diagram digambarkan dengan segi empat yang berisi nama dari object yang digarisbawahi

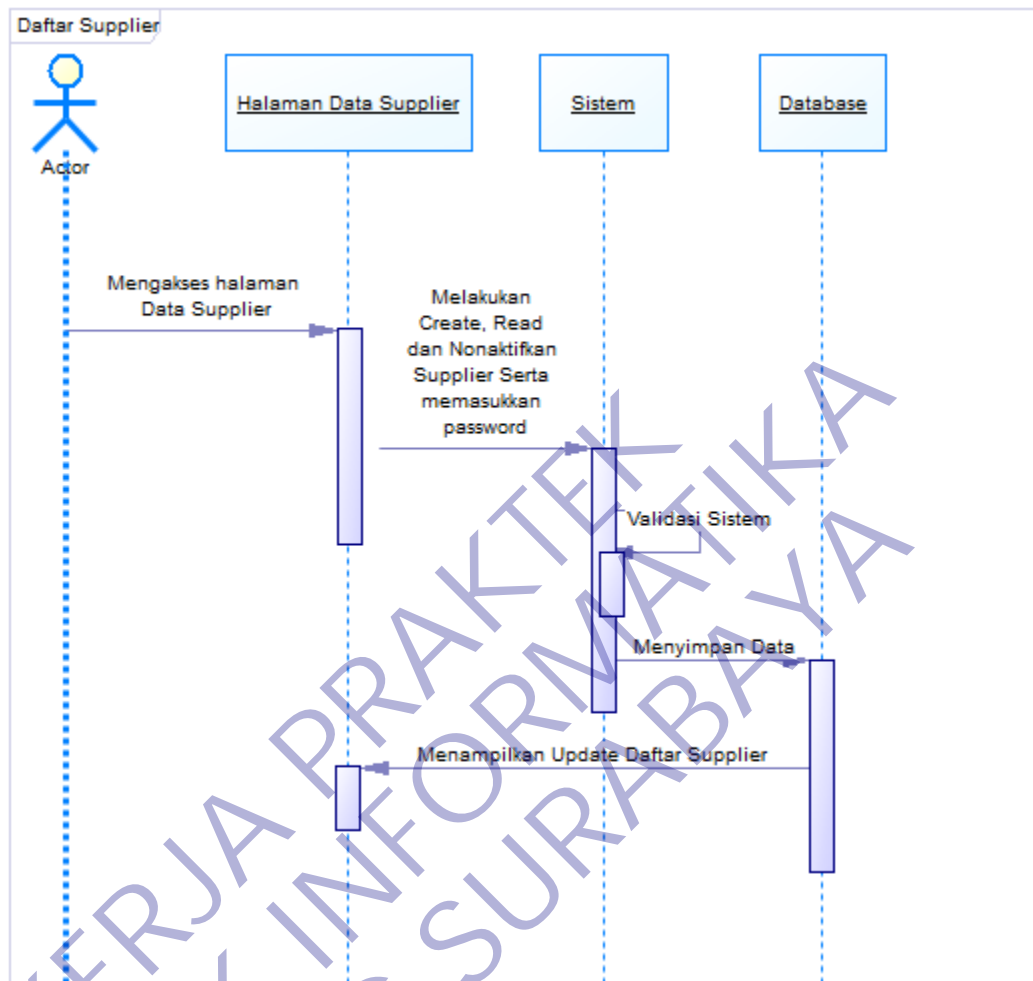
1. Login



Gambar 23 Sequence Diagram Login

Pada sequence diagram diatas ini, bisa dilihat bahwa yang menjadi Actors adalah Administrator. Activation boxes biasanya memiliki garis yang memberitahu aktifitas yang terjadi ketika actors atau objects berinteraksi ke object lain. Aktor membuka halaman login, kemudian memasukkan username dan password untuk login. Sistem melakukan validasi username dan password yang dikirim oleh actor. Sistem melakukan pengecekan data yang dimasukkan, jika benar system akan menampilkan halaman utama.

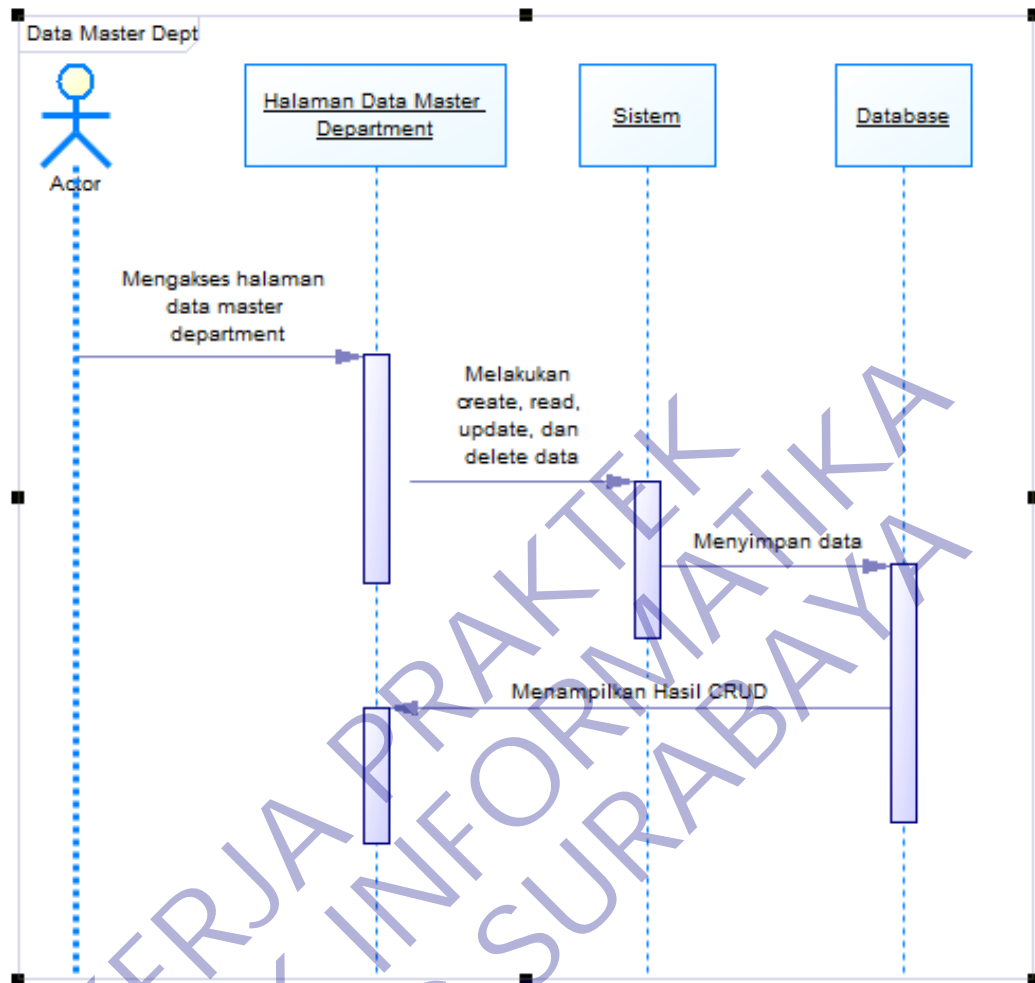
2. Mengelola Data Supplier



Gambar 24 Diagram Sequence Daftar Supplier

Disini Aktor mengakses halaman daftar supplier Kemudian Halaman data master department mengirimkan pesan ke system untuk melakukan create, read, dan nonaktifkan supplier. Kemudian aktor memasukkan password untuk menyimpan data. Sistem melakukan validasi password yang dikirim oleh actor. Sistem melakukan pengecekan data yang dimasukkan, jika benar system akan menambahkan daftar supplier. Setelah itu akan menampilkan daftar supplier yang kita update.

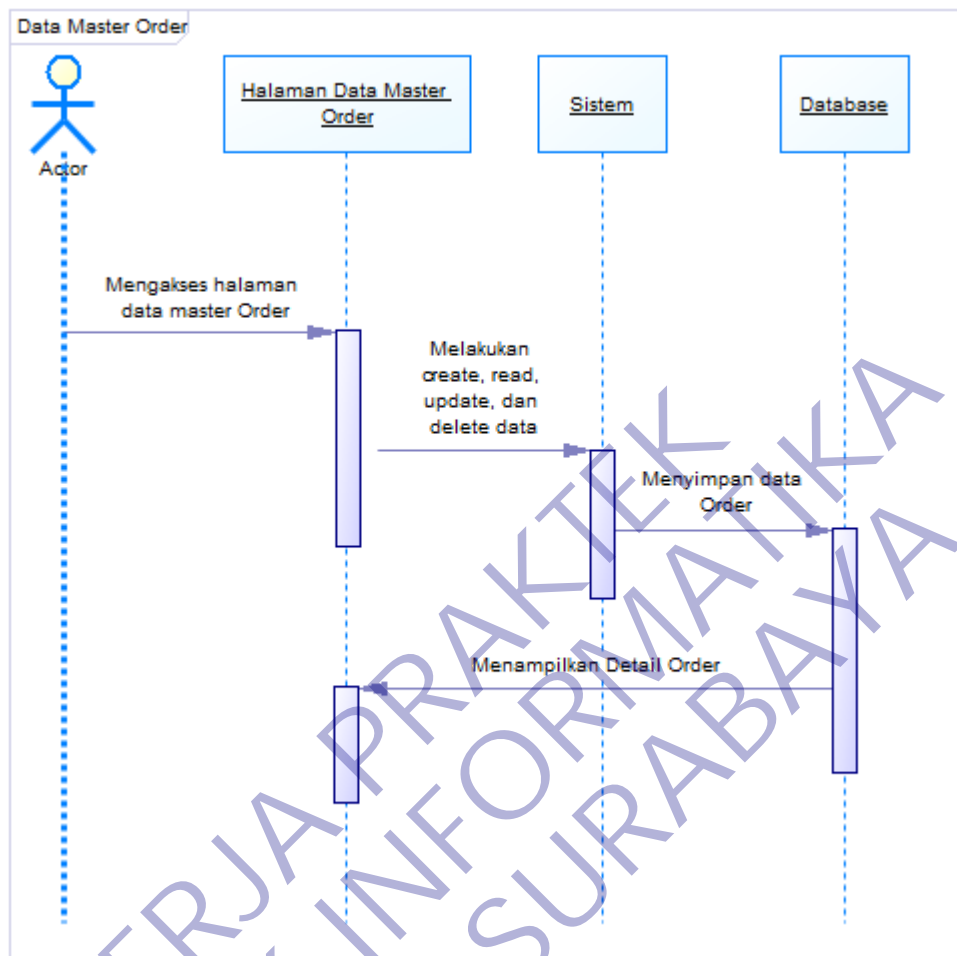
3. Mengelola Data Master Department



Gambar 25 Sequence Diagram Data Master Department

Disini actor mengakses halaman data master department perusahaan. Kemudian Halaman data master department mengirimkan pesan ke system untuk melakukan create, read, update dan delete. Sistem mengirimkan pesan ke database untuk melakukan penyimpanan data. Setelah itu akan menampilkan data yang kita lakukan CRUD tersebut.

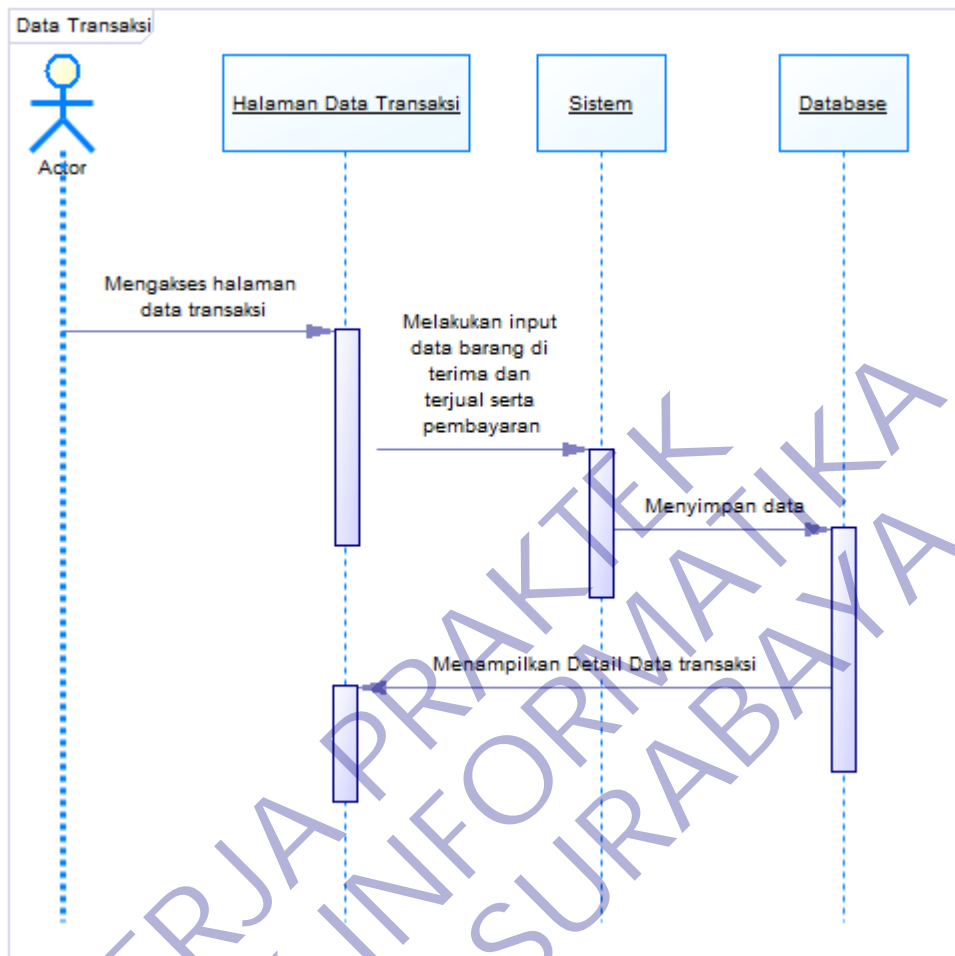
4. Mengelola Data Master Order



Gambar 26 Sequence Diagram Data Master Order

Disini actor mengakses halaman data master order perusahaan. Kemudian Halaman data master order mengirimkan pesan ke system untuk melakukan create, read, update dan delete. Sistem mengirimkan pesan ke database untuk melakukan penyimpanan data. Setelah itu akan menampilkan data yang kita lakukan CRUD pada data master order barang tersebut.

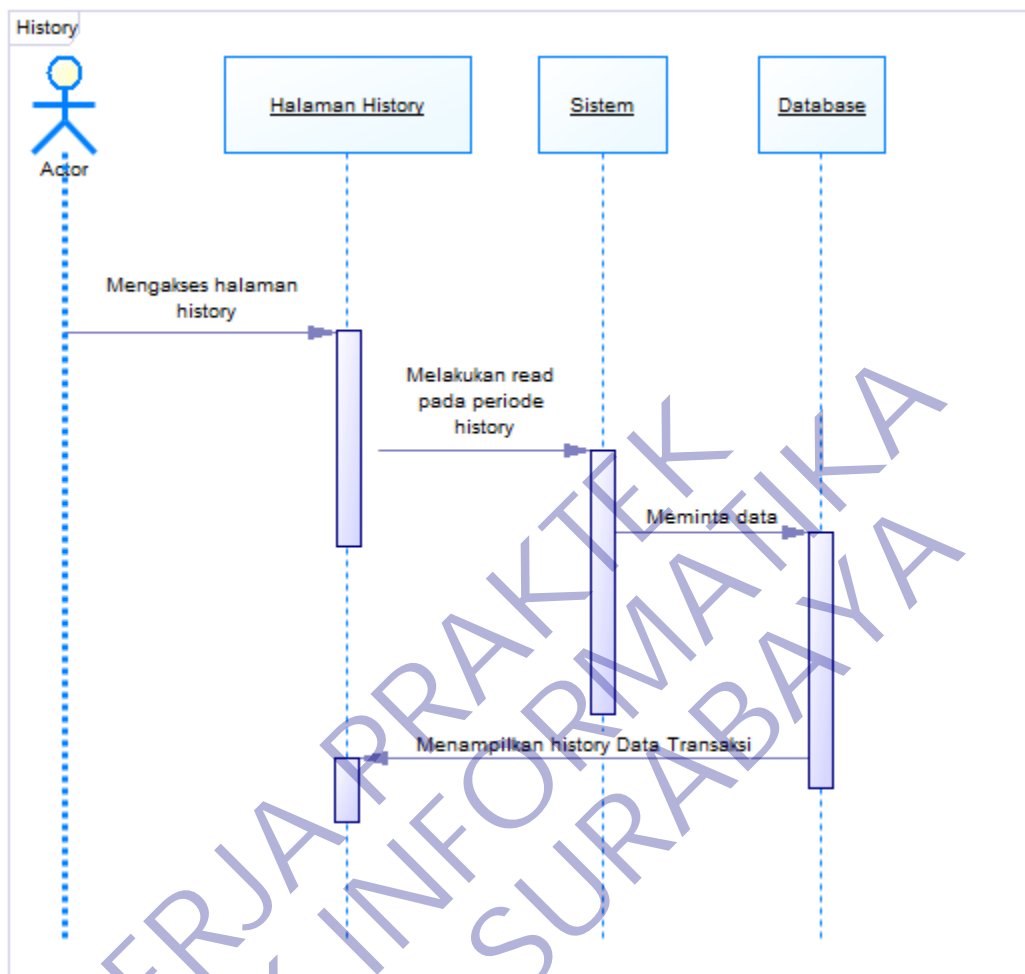
5. Mengelola Data Transaksi



Gambar 27 Sequence Diagram Data Transaksi

Disini actor mengakses halaman data transaksi perusahaan. Kemudian Halaman data transaksi mengirimkan pesan ke system untuk melakukan input data barang diterima dan terjual beserta pembayarannya. Sistem mengirimkan pesan ke database untuk melakukan penyimpanan data. Setelah itu akan menampilkan data yang kita lakukan penginputan pada data transaksi tersebut.

6. History



Gambar 28 Sequence Diagram History

Disini actor mengakses halaman history perusahaan. Kemudian Halaman history mengirimkan pesan ke system untuk melakukan read history rekap inventory by periode. Sistem mengirimkan pesan ke database untuk menampilkan data. Setelah itu akan menampilkan data history pada rekap inventory tersebut.

3.4.4 Database

Database atau basis data adalah kumpulan data yang dikelola sedemikian rupa berdasarkan ketentuan tertentu yang saling berhubungan sehingga mudah dalam pengelolaannya. Melalui pengelolaan tersebut pengguna dapat memperoleh kemudahan dalam mencari informasi, menyimpan informasi dan membuang informasi.

A. Rancangan Tabel Basis Data

Sebuah tabel merupakan kumpulan data (nilai) yang diorganisasikan ke dalam baris (record) dan kolom (field). Masing-masing kolom memiliki nama yang spesifik dan unik. Berikut akan menjelaskan detail dari tabel – tabel basis data yang sudah penulis buat seperti tipe data yang digunakan dan keterangan pada setiap kolom tabel basis data.

Nama Tabel : Department

Keterangan : Untuk menyimpan data department yang berinteraksi pada sistem seperti beverage, cleaning, cosmetic, food

Table 9 Department

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
1	id 🔑	bigint(20)		UNSIGNED	Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT
2	amount	int(11)			Tidak	Tidak ada		
3	name	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Tidak	Tidak ada		
4	created_at	timestamp			Ya	Tidak ada		
5	updated_at	timestamp			Ya	Tidak ada		

Nama Tabel : Inventory

Keterangan : Untuk menyimpan data order barang pada sistem, seperti nama supplier, nama barang, harga, expired produk

Table 10 Inventory

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
<input type="checkbox"/>	1 id 🔑	bigint(20)		UNSIGNED	Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2 id_department	bigint(20)			Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	3 product_name	varchar(100)	utf8mb4_unicode_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	4 supplier_id	varchar(100)	utf8mb4_unicode_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	5 price	int(11)			Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	6 expired	date			Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	7 created_at	timestamp			Ya	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	8 updated_at	timestamp			Ya	Tidak ada		

Nama Tabel : Order

Keterangan : Untuk mengupdate data barang diterima dan terjual pada sistem beserta jumlah nominal pembayarannya

Table 11 Order

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
<input type="checkbox"/>	1	id 🔑	bigint(20)		UNSIGNED	Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2	id_inventory	bigint(20)			Tidak	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	3	total_unit	int(11)			Tidak	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	4	created_at	timestamp			Ya	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	5	updated_at	timestamp			Ya	Tidak ada	

Nama Tabel : Report Inventory

Keterangan : Untuk menyimpan data penerimaan barang dan penjualan, data transaksi per bulan

Table 12 Report Inventory

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
<input type="checkbox"/>	1	id 🔑	bigint(20)		UNSIGNED	Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2	id_depaterment	bigint(20)			Tidak	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	3	id_inventory	bigint(20)			Tidak	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	4	id_order	bigint(20)			Tidak	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	5	status	tinyint(1)			Ya	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	6	in	int(11)			Ya	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	7	out	int(11)			Ya	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	8	customer	varchar(100) utf8mb4_unicode_ci			Ya	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	9	mutasi	int(11)			Ya	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	10	total_pay	int(11)			Ya	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	11	total_sale	int(11)			Ya	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	12	date	date			Tidak	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	13	created_at	timestamp			Ya	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	14	updated_at	timestamp			Ya	Tidak ada	

Nama Tabel : Suppliers

Keterangan : Untuk menyimpan data semua supplier, mulai dari nama, email, alamat, dan no telepon

Table 13 Suppliers

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
<input type="checkbox"/>	1	id 🔑	bigint(20)		UNSIGNED	Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2	name	varchar(100) utf8mb4_unicode_ci			Tidak	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	3	email	varchar(100) utf8mb4_unicode_ci			Tidak	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	4	phone	varchar(100) utf8mb4_unicode_ci			Ya	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	5	address	varchar(100) utf8mb4_unicode_ci			Ya	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	6	status	tinyint(1)			Tidak	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	7	email_verified_at	timestamp			Ya	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	8	password	varchar(100) utf8mb4_unicode_ci			Tidak	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	9	remember_token	varchar(100) utf8mb4_unicode_ci			Ya	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	10	created_at	timestamp			Ya	Tidak ada	
<input type="checkbox"/>	11	updated_at	timestamp			Ya	Tidak ada	

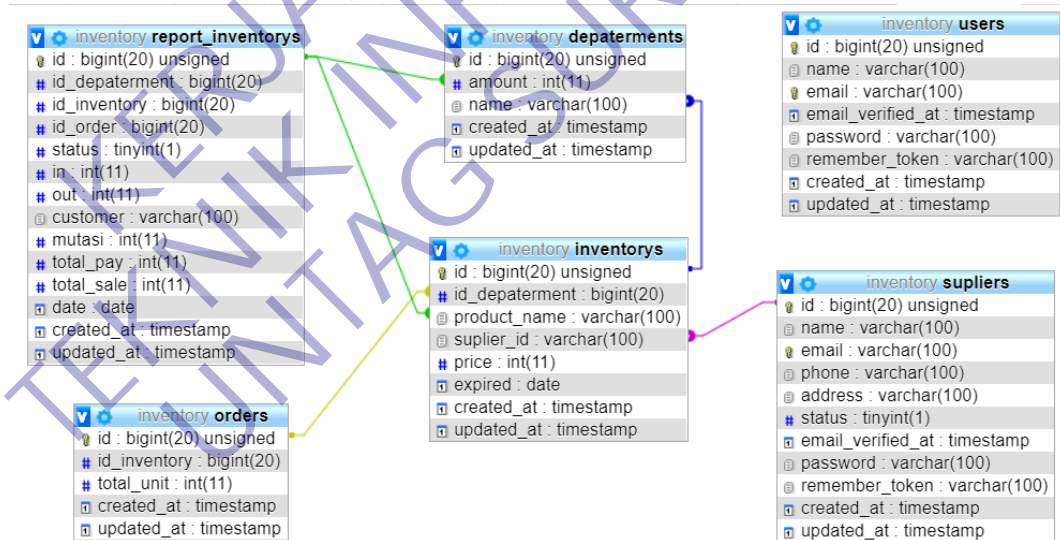
Nama Tabel : Users

Keterangan : Untuk meyimpan data users pada sistem

Table 14 Users

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
1	id	bigint(20)		UNSIGNED	Tidak	Tidak ada		
2	name	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Tidak	Tidak ada		
3	email	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Tidak	Tidak ada		
4	email_verified_at	timestamp			Ya	Tidak ada		
5	password	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Tidak	Tidak ada		
6	remember_token	varchar(100)	utf8mb4_unicode_ci		Ya	Tidak ada		
7	created_at	timestamp			Ya	Tidak ada		
8	updated_at	timestamp			Ya	Tidak ada		

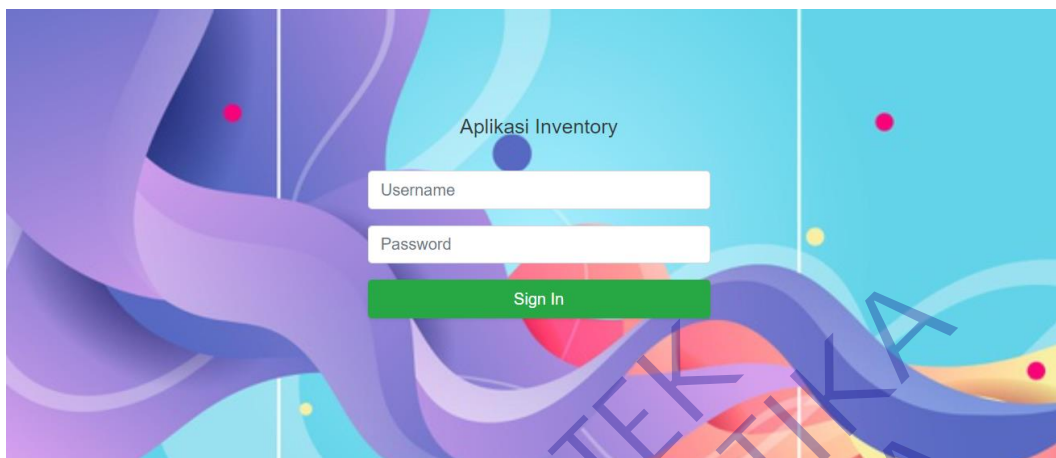
Perancangan basis data ini digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan struktur dari data yang akan dibuat, misalnya primary key, foreign key dan juga relasi antar tabel pada basis data. Dalam perancangan ini bertujuan untuk memenuhi informasi yang berisikan kebutuhan-kebutuhan user secara khusus dan aplikasi-aplikasinya



Gambar 29 Relationship Tabel Database

3.5 Implementasi Antarmuka

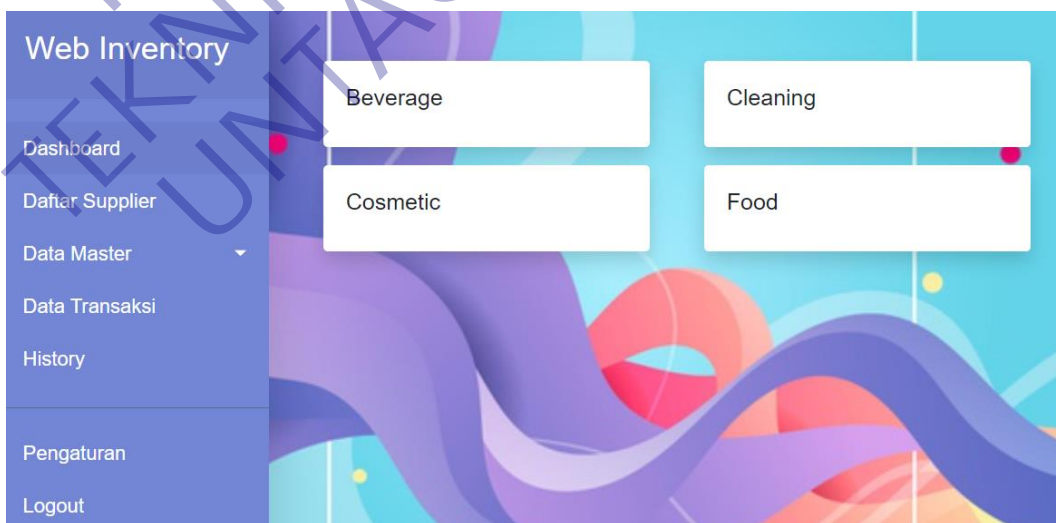
3.5.1 Halaman Login



Gambar 30 Halaman Login

Pada halaman ini terdapat 2 form input yaitu username dan password serta ada tombol submit Login untuk masuk ke halaman selanjutnya. User yang ingin masuk kedalam sistem harus memasukkan username dan password. Di bawahnya terdapat tombol login yang digunakan untuk bisa masuk kedalam sistem. Jika tombol tersebut di klik maka sistem akan mencocokkan username dan juga password yang dimasukkan dengan data yang ada di database.

Setelah admin melakukan login, dan berhasil maka akan muncul halaman utama / dashboard, tampilan seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 31 Halaman Dasbord

3.5.2 Halaman Daftar Ssupplier

Nama	Email	Phone	Alamat		
PT Indomarco	indomarco@gmail.com	081365951445	Pasuruan, Jawa Timur	Detail	Nonaktifkan
PT Unilever Tbk	unilever@gmail.com	081211355999	Waru, Jawa Timur	Detail	Nonaktifkan
PT Wing Surya	wings@gmail.com	081225327661	Gajah Mada, Mojokerto	Detail	Nonaktifkan

Tambah Supplier

Gambar 32 Daftar Supplier

Halaman daftar supplier berisikan informasi tentang supplier, jika perusahaan punya supplier baru, bisa menambahkannya dengan mengisi form penambahan data yang sudah disediakan pada web. Perusahaan juga bisa menonaktifkan supplier seandainya support dalam pengiriman barang tidak sesuai keinginan.

Nama Barang	Harga	Tanggal Expired
Indomie Goreng	Rp. 90000	30 Aug 2021
Indomilk Coklat 200ml	Rp. 69500	07 Oct 2021

Gambar 33 Detail Rekap Stock By Supplier

Pada detail rekap by supplier admin dapat melihat detail produk dari supplier tersebut, mulai dari item barang, harga barang beserta expired barang tersebut.

Nama	Email	Phone	Alamat		
PT Indomarco	indomarco@gmail.com	081365951445	Pasuruan, jawatimur	Detail	Aktifkan
PT Unilever Tbk	unilever@gmail.com	081211355999	Waru, Jawa Timur	Detail	Nonaktifkan
PT Wing Surya	wings@gmail.com	081225327661	Gajah Mada, Mojokerto	Detail	Nonaktifkan

Tambah Supplier

Gambar 34 Daftar Supplier Nonaktif

Saat admin menonaktifkan supplier, maka perusahaan tidak dapat melukan order barang dan supplier tersebut tidak dapat melakukan pengiriman barang. Tombol button akan berubah menjadi aktifkan yang berwarna hijau yang berarti supplier tersebut sedang di nonaktifkan

3.5.3 Halaman Data Master

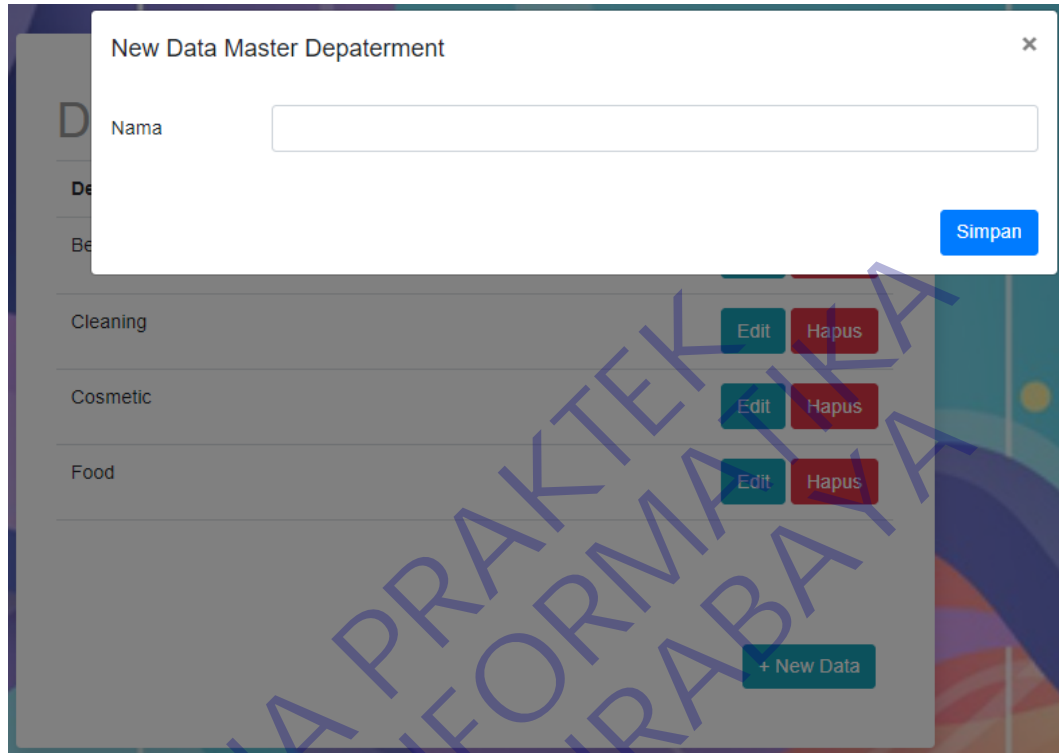
a. Data Master Department

Depaterment		
Beverage	Edit	Hapus
Cleaning	Edit	Hapus
Cosmetic	Edit	Hapus
Food	Edit	Hapus

+ New Data

Gambar 35 Halaman Data Master Department

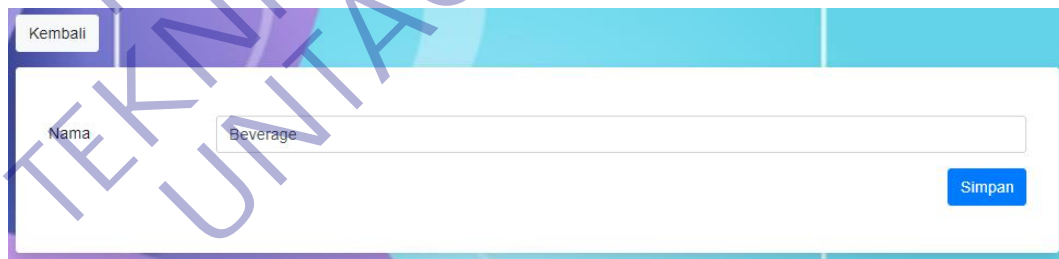
Halaman Data Master Inventory berisikan nama department. Jika perusahaan tersebut mempunyai department baru, bisa menambahkannya dengan mengisi form penambahan data yang sudah disediakan pada web.



Department	Edit	Hapus
Cleaning	Edit	Hapus
Cosmetic	Edit	Hapus
Food	Edit	Hapus

Gambar 36 Halaman Form Penambahan Data

Perusahaan juga bisa melakukan penghapusan atau mengedit unit yang sudah ada jika seandainya tidak sesuai atau salah dalam menambahkan data



Gambar 37 Edit Data Master Department

b. Data Master Order

Data Master Order Barang

Supplier	Nama Barang	Harga / Karton	Expired Produk	Diinput Tanggal	
PT Indomarco	Indomie Goreng	Rp. 90000	30 Aug 2021	21 Jan 2021	<input type="button" value="Order"/>
PT Unilever Tbk	Rexona Free Spirit 40gr	Rp. 15000	22 Feb 2023	21 Jan 2021	<input type="button" value="Order"/>
PT Wing Surya	Floridina	Rp. 60000	07 Sep 2021	22 Jan 2021	<input type="button" value="Order"/>
PT Unilever Tbk	Sunlight Lime 755ml	Rp. 146500	22 Mar 2023	22 Jan 2021	<input type="button" value="Order"/>
PT Wing Surya	Sedaap Mie Goreng	Rp. 85000	20 Aug 2021	22 Jan 2021	<input type="button" value="Order"/> <input type="button" value="Batal"/>
PT Indomarco	Indomilk Coklat 200ml	Rp. 69500	07 Oct 2021	22 Jan 2021	<input type="button" value="Order"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 38 Data Master Order

Halaman data master order berisikan daftar barang yang akan di order. Perusahaan dapat menambah daftar barang yang akan di order, selain itu juga dapat membatalkannya selama masih di daftar order dan belum dilakukan jumlah order barangnya.

New Data Master Order Barang ×

Nama Barang

Dept

Supplier

Harga Barang

Expired Date

Gambar 39 Form Data Master Order Barang

Admin dapat mengisi nama barang, department, supplier untuk membuat daftar orderan, beserta harga dan expired date berdasarkan informasi dari supplier

Gambar 40 Form Order Barang

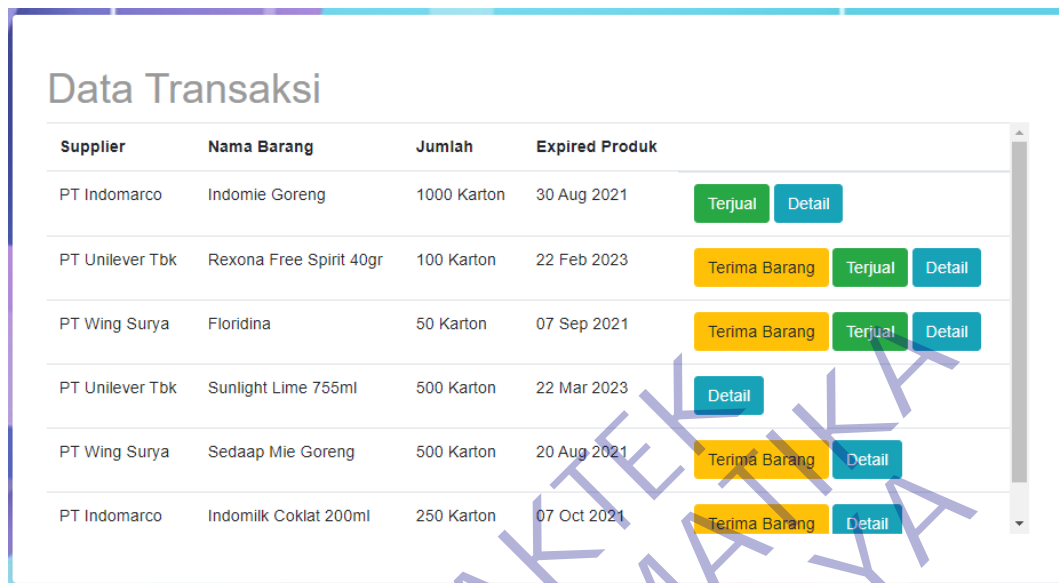
Untuk melakukan order, harus mengisi jumlah quantity barang yang akan di order pada daftar orderan yang sudah ada. Klik button kembali seandainya belum mau mengisi jumlah orderan. Setelah melakukan order data barang akan masuk ke menu data transaksi.

PT	Nama Barang	Harga	Tanggal	Tanggal	Aksi
PT Indomarco	Indomilk Coklat 200ml	Rp. 69500	07 Oct 2021	22 Jan 2021	Order, Batal
PT Unilever Tbk	Rexona Free Spirit 40gr	Rp. 16000	22 Feb 2023	21 Jan 2021	Order
PT Wing Surya	Florida	Rp. 60000	07 Sep 2021	22 Jan 2021	Order
PT Unilever Tbk	Sunlight Lime 755ml	Rp. 146500	22 Mar 2023	22 Jan 2021	Order
PT Wing Surya	Sedaap Mie Goreng	Rp. 85000	20 Aug 2021	22 Jan 2021	Order, Batal
PT Indomarco	Indomilk Coklat 200ml	Rp. 69500	07 Oct 2021	22 Jan 2021	Order, Batal

Gambar 41 Pembatalan Order Barang

Admin dapat melakukan pembatalan selama belum melakukan jumlah quantity order dalam form order dan jika expired barang tidak sesuai dengan permintaan.

3.5.3 Halaman Data Transaksi



Supplier	Nama Barang	Jumlah	Expired Produk	
PT Indomarco	Indomie Goreng	1000 Karton	30 Aug 2021	Terjual Detail
PT Unilever Tbk	Rexona Free Spirit 40gr	100 Karton	22 Feb 2023	Terima Barang Terjual Detail
PT Wing Surya	Floridina	50 Karton	07 Sep 2021	Terima Barang Terjual Detail
PT Unilever Tbk	Sunlight Lime 755ml	500 Karton	22 Mar 2023	Detail
PT Wing Surya	Sedaap Mie Goreng	500 Karton	20 Aug 2021	Terima Barang Detail
PT Indomarco	Indomiik Coklat 200ml	250 Karton	07 Oct 2021	Terima Barang Detail

Gambar 42 Halaman Data Transaksi

Pada halaman data transaksi ini, admin dapat menerima dan melakukan transaksi pembelian maupun penjualan. Jumlah adalah jumlah barang yang di kirim, jika admin belum melakukan terima barang dan transaksi pembelian maka button terjual tidak akan muncul karena barang belum masuk stock sehingga tidak dapat dilakukan transaksi penjualan. Jika admin sudah melakukan terima barang sesuai quantity barang dikirim maka button terima barang akan hilang karena barang sudah diterima semua.



Tambah Data Terima Inventory Sedaap Mie Goreng

Tanggal: 24/01/2021

Jumlah: 500 (Maksimal 500 karton)

Total Pembayaran: Rp. 42500000

Bayar

Gambar 43 From penerimaan barang dan transaksi pembelian

Pada form ini admin dapat menentukan jumlah barang yang akan diterima dengan batas maksimal sesuai kiriman barang. Saat dimasukkan jumlah barang, maka akan muncul jumlah tagihan yang harus di bayar untuk pembelian barang tersebut.

Tambah Data Terjual Inventory Indomie Goreng

Tanggal: 16/01/2021

Jumlah: 500 (Maksimal 500 karton)

Total Pembayaran: Rp. 54000000

Customer: Samuel

Jual

Gambar 44 Form Transaksi Penjualan

Pada form ini admin dapat melakukan penjualan barang sesuai dengan stock yang ada. Setelah di isikan berapa jumlah barang yang berhasil terjual, secara otomatis akan muncul total pembayaran dari jumlah tersebut.

Detail Mutasi Item : Rexona Free Spirit 40gr

Tanggal	Nama Produk	Masuk +	Keluar +	Traksaksi Pembelian	Transaksi Penjualan	Stok
21 Jan 2021	Rexona Free Spirit 40gr	50		Rp. 750000		50 karton
22 Jan 2021	Rexona Free Spirit 40gr		20		Rp. 360000	30 karton

Gambar 45 Detail Transaksi pembelian dan penjualan

Pada detail mutasi item gambar di atas, dapat memberikan informasi tentang data transaksi pembelian dan penjualan setiap item barang yang telah diterima dan terjual.

3.5.5 Halaman History

Periode History

Januari 2021

Rekap Inventory : January 2021

Nama Barang	Dept	Masuk	Terjual	Transaksi Pembelian	Transaksi Penjualan	Stock Akhir
Indomie Goreng	Food	1000	500	90000000	54000000	500
Rexona Free Spirit 40gr	Cosmetic	50	20	750000	360000	30
Floridina	Beverage	25	20	1500000	1440000	5
Sunlight Lime 755ml	Cleaning	500	500	73250000	87900000	0
Sedaap Mie Goreng	Food	500	500	42500000	51000000	0
Total		2075 karton	1540 karton	Rp.208000000	Rp.194700000	535 Karton

Gambar 46 Halaman History

Pada halaman history ini berisikan detail pergerakan stock barang yang ada dalam stock perusahaan tersebut, dari barang masuk, terjual, hingga stock akhir. Perusahaan bisa melihat detail pergerakan stock berdasarkan bulan dan tahun. Selain itu perusahaan juga dapat jumlah transaksi yang terjadi selama satu bulan.

Periode History

Februari 2021

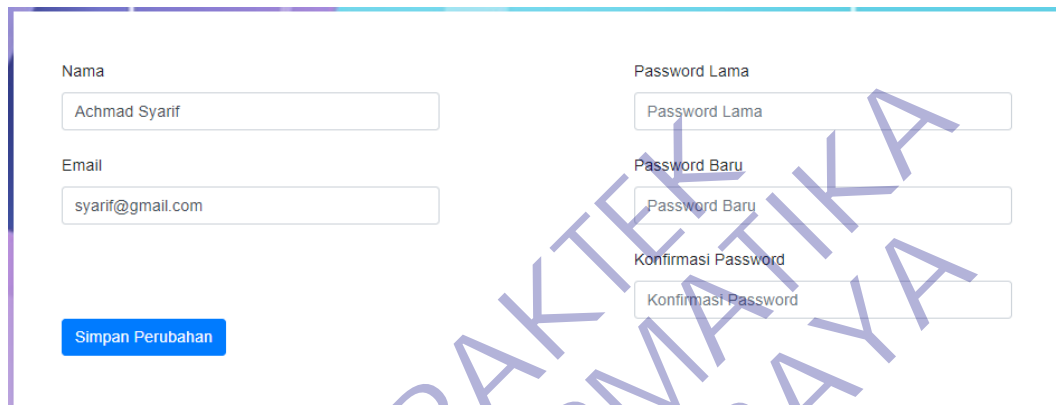
Rekap Inventory : February 2021

Nama Barang	Dept	Masuk	Terjual	Transaksi Pembelian	Transaksi Penjualan	Stock Akhir
Indomie Goreng	Food					
Rexona Free Spirit 40gr	Cosmetic					
Floridina	Beverage					
Sunlight Lime 755ml	Cleaning					
Sedaap Mie Goreng	Food					
Total		0 karton	0 karton	Rp.0	Rp.0	0 Karton

Gambar 47 Periode History Februari

Pada history periode february data masih kosong karena belum ada barang masuk maupun terjual dan belum ada pula transaksi yang dilakukan pada bulan tersebut. Jadi dating yang tampil hanya nama barang yang pernah diterima dan terjual pada bulan sebelumnya.

3.5.6 Halaman Edit Profil



The screenshot shows a user profile editing form. It is divided into two columns. The left column contains 'Nama' with the value 'Achmad Syarif' and 'Email' with the value 'syarif@gmail.com'. The right column contains 'Password Lama', 'Password Baru', and 'Konfirmasi Password'. A blue button labeled 'Simpan Perubahan' is located at the bottom left of the form area.

Gambar 48 Halaman Pengaturan

Pada halaman pengaturan, adalah halaman dimana admin melakukan pembaruan data, mulai dari nama, dan email, serta melakukan pergantian password secara berkala untuk meningkatkan keamanan.

BAB 4

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dalam merancang dan membangun sebuah system perlu ada yang diperhatikan, Seperti Merencanakan system yang akan dibuat, seperti menganalisis dan mengumpulkan data, Mendesain sistem, Menulis program, Pengujian program serta Penerapan program. Dari tahapan pembuatan program ini dapat disimpulkan yaitu :

1. Sistem ini berjalan pada web browser
2. Dengan adanya system ini admin bisa mengontrol stock secara efektif
3. Tidak perlu waktu lama untuk membuat sebuah laporan rekap stock.

4.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah disimpulkan diatas, masih ada beberapa kekurangan terhadap system yang telah dibuat, antara lain :

1. Menambahkan fitur untuk rekap stock by transaksi customer, sehingga memudahkan untuk mendata jumlah pembelian customer.
2. Menambahlan fitur history rekap stock langsung selama 1 tahun
3. Menambahkan fitur login user untuk Store Manager, Direktur ataupun yang lain yang saling berkaitan supaya terjadi interaksi. Sehingga dapat melakukan pemantauan secara online.


DAFTAR PUSTAKA

- Nugroho, B. (2004). Latihan Membuat Aplikasi Web PHP & MySQL dengan Dreamweaver MX (6, 7, 2004) dan 8. Yogyakarta: Gaya Media.
- Suprpto. (2008). Bahasa Pemrograman. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Wikipedia. 2009. "jQuery", <https://id.wikipedia.org/wiki/JQuery>, diakses pada 9 Desember 2020
- Wikipedia. 2009. "XAMPP", <https://id.wikipedia.org/wiki/XAMPP>, diakses pada 9 Desember 2020

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

LAMPIRAN

1. Bukti Pembayaran

Untuk Kredit Rekening Nomor: 0 0 1 2 1 6 7 7 8 4		FAKULTAS TEKNIK Pada : 	
Atas Nama : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Jl. Semolowaru 45 Telp. 5931800 Surabaya		Nama Mahasiswa : Achmad Syarif NBI/Pendaftaran : 461700125 Alamat : Tanggal : 11 Oktober 2020 Tanda Tangan :	
No.	Untuk Pembayaran	(Dalam Rupiah)	Disetor oleh :
1	POSAS TUANG AMBIT (TOP) (A) : 150.000 (AP) : 200.000		User : Cap Bagian Kas 11 OCT 2020 RISM/A
Jumlah yang disetorkan		350.000	
Dengan Huruf : Tiga Ratus Lima Puluh Ribu Ratus			
Disetor Dengan : <input type="checkbox"/> Tunai <input type="checkbox"/> Cek/BG			

Lampiran 1 Bukti Pembayaran

KERJA PRAKTIK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

2. Surat Konfirmasi Kerja Praktek



Nomor : 28.03/DMC/IKP/X/2020
Perihal : Ijin Kerja Praktek

Kepada Yth.
Universitas 17 Agustus 1945 (UNTAG) Surabaya
Jl. Semolowaru No. 45
Surabaya 60118

Dengan Hormat,

Bersama ini, disampaikan bahwa kami bersedia memberikan Ijin Kerja Praktek kepada Mahasiswa Achmad Syarif (NBI : 1461700125) guna penerapan teori dan praktek yang diperoleh selama masa studinya.

Demikian Surat Ijin Kerja Praktek disampaikan dan terima kasih.

Surabaya, 23 Oktober 2020

PT. DUTA MEDIA CIPTA



Ujang Fajar Awaludin
Direktur

Office : Jl. Kebraon Village Blok BM-20 Surabaya , Telp/Fax : (031) 7669882
Email : dutamediacipta@gmail.com , www.dutamediacipta.co.id

Lampiran 2 Surat Konfirmasi Kerja Praktek

3. Lampiran Kuesioner

**KUESIONER UNTUK INSTITUSI PENGGUNA
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

Program studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya mengadakan Survei mengenai Profile Mahasiswa Kerja Praktek. Tujuan dari Survei ini untuk mengevaluasi pengembangan kurikulum di Program studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang merupakan aktifitas penting untuk meningkatkan program studi. Hasil survei ini akan digunakan untuk bahan evaluasi pengembangan kurikulum di Program studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjawab survei ini. Terima kasih.

I. Biodata

Nama Mahasiswa : Achmad Sunrip
 NIM : 1461700125
 Judul Kerja Praktek : Perancangan Aplikasi Web Inventory di PT. Duta Media Cipta

II. Profile Umum

Nama Instansi : PT. Duta Media Cipta
 Alamat : Maharaja Village BM-20, Kebroran Surabaya
 No. Telepon : (+62) 0812 3456
 Homepage : www.dutamediacipta.co.id
 Pembimbing Lapangan : Anang Shaleh Bakli
 Jabatan : Chief Technology Officer
 Email : anang.bakli@gmail.com

III. Kompetensi

Berilah tanda ceklis yang paling sesuai untuk menggambarkan kompetensi Mahasiswa selama melaksanakan Kerja Praktek. Kompetensi pada saat mulai melaksanakan Kerja Praktek:

SB: Sangat Baik
 B : Baik
 C : Cukup
 K : Kurang

Kategori	Penilaian			
	SB	B	C	K
1. Motivasi dalam menyelesaikan pekerjaan	✓			
2. Kreativitas dalam menyelesaikan pekerjaan		✓		
3. Motivasi dalam menambah pengetahuan atau keahlian yang dimiliki	✓			
4. Motivasi dalam menambah pengetahuan atau keahlian diluar bidang ilmu yang dimiliki	✓			
5. Kemampuan dalam memecahkan permasalahan		✓		
6. Kemampuan dalam menuangkan ide atau inovasi		✓		
7. Kemampuan dalam berpikir logis		✓		
8. Kemampuan dalam menyelesaikan pekerjaan	✓			
9. Kemampuan dalam melaporkan hasil pekerjaan		✓		
10. Kemampuan dalam menangani permasalahan		✓		
11. Kemampuan dalam memenuhi segala aturan atau petunjuk kerja	✓			
12. Kemampuan dalam bekerja mandiri	✓			
13. Kemampuan dalam mengerjakan pekerjaan yang sesuai bidang ilmu		✓		
14. Kemampuan berkomunikasi dengan pimpinan	✓			
15. Kemampuan berkomunikasi dengan rekan kerja	✓			
16. Etika dan moral di tempat kerja Praktek	✓			
17. Kemampuan dalam menyelesaikan pekerjaan rutin		✓		

Kategori	Penilaian			
	SB	B	C	K
18. Kemampuan dalam membantu rekan kerja		✓		
19. Kemampuan dalam menyelesaikan masalah tim		✓		
20. Kemampuan dalam berkerjasama dalam tim	✓			

Saran-saran terhadap Mahasiswa Kerja Praktek

Tingkatkan ilmu pemrograman, jangan putus asa meskipun sering gagal dan terus semangat untuk mempelajari hal baru.

Saran-saran untuk perbaikan Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Lebih ditingkatkan lagi dalam mendidik mahasiswa informatika agar mereka memiliki wawasan mengenai perkembangan teknologi dan lebih sering melakukan praktik kepada mahasiswa dalam setiap mata kuliah yang dipelajari.

Terimakasih atas partisipasi Saudara.

Surabaya, 26 November 2020

.Pembimbing Lapangan















Anang Shaleh Bakti









4. Lampiran Aktivitas Harian

**AKTIVITAS HARIAN KERJA PRAKTEK
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

Nama Mahasiswa : Achmad Syarif
 NIM : 1461700125
 Judul Kerja Praktek : Perancangan Aplikasi Web Inventori
 di: P1. Duta Media Cipta

No	Tanggal	Keterangan	TTD
1	26/10/2020	Pengenalan Perusahaan	pm
2	27/10/2020	Pengenalan dengan lingkungan IT Perusahaan	pm
3	28/10/2020	mempelajari alur pelaporan Stock inventory	pm
4	29/10/2020	Libur	pm
5	30/10/2020	mendesain alur kerja pelaporan Stock inventory	pm
6	31/10/2020	Libur	pm
7	1/11/2020	Libur	pm
8	2/11/2020	mendesain database sistem pelaporan Stock inventory	pm
9	3/11/2020	troubleshooting PC	pm

No	Tanggal	Keterangan	TTD
10	4/11/2020	memperagapkan tools untuk membantu tim I4 membangun sistem milik elren	
11	5/11/2020	membantu tim I4 membangun sistem milik ulien	
12	6/11/2020	membantu tim I4 membangun sistem milik ulien	
13	7/11/2020	Libur	
14	8/11/2020	Libur	
15	9/11/2020	Pembuatan sistem pelaporan stock inventory	
16	10/11/2020	Pembuatan sistem pelaporan stock inventory	
17	11/11/2020	Pembuatan sistem pelaporan stock inventory	
18	12/11/2020	Pembuatan sistem pelaporan stock inventory	
19	13/11/2020	membantu tim I4 membuat dokumentasi sistem milik ulren	
20	14/11/2020	Libur	
21	15/11/2020	Libur	
22	16/11/2020	membantu tim I4 membuat dokumentasi sistem milik ulien	

No	Tanggal	Keterangan	TTD
23	17/11/2020	membantu tim IT membuat dokumentasi sistem milik klien	
24	18/11/2020	Pembuatan sistem pelaporan stock inventory	
25	19/11/2020	Pembuatan sistem pelaporan stock inventory	
26	20/11/2020	Demo ke pembimbing lapangan	
27	21/11/2020	Libur	
28	22/11/2020	Libur	
29	23/11/2020	Perbaikan sistem pelaporan stock inventory	
30	24/11/2020	Instalasi sistem pelaporan stock inventory	

Surabaya, 26 November 2020

....
Pembimbing Lapangan


PLDUTA MEDIA CIPTA
Trusted IT Partner
(Anang Shaleh Bakti)

5. Lampiran Penilaian Perusahaan

**FORMULIR PENILAIAN KERJA PRAKTEK
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

Nama Mahasiswa : Achmad Syarif
 NIM : 1461700125
 Judul Kerja Praktek : Perancangan Aplikasi Web Inventory
 di P1. Duta Media Cipta
 Nama Instansi : P1. Duta Media Cipta
 Alamat : Maharaja Village BM-20, Kebranon Surabaya
 Waktu Pelaksanaan : 26 October 2020 - 24 November 2020

No	Penilaian	Bobot (B)	Nilai (N)	B x N
1	Kehadiran	20%	100	20
2	Kerjasama	20%	80	16
3	Komunikasi	10%	80	8
4	Sikap, Etika dan Tingkah Laku	20%	90	18
5	Prestasi Kerja	20%	80	16
6	Kreatifitas	10%	80	8
Jumlah				86

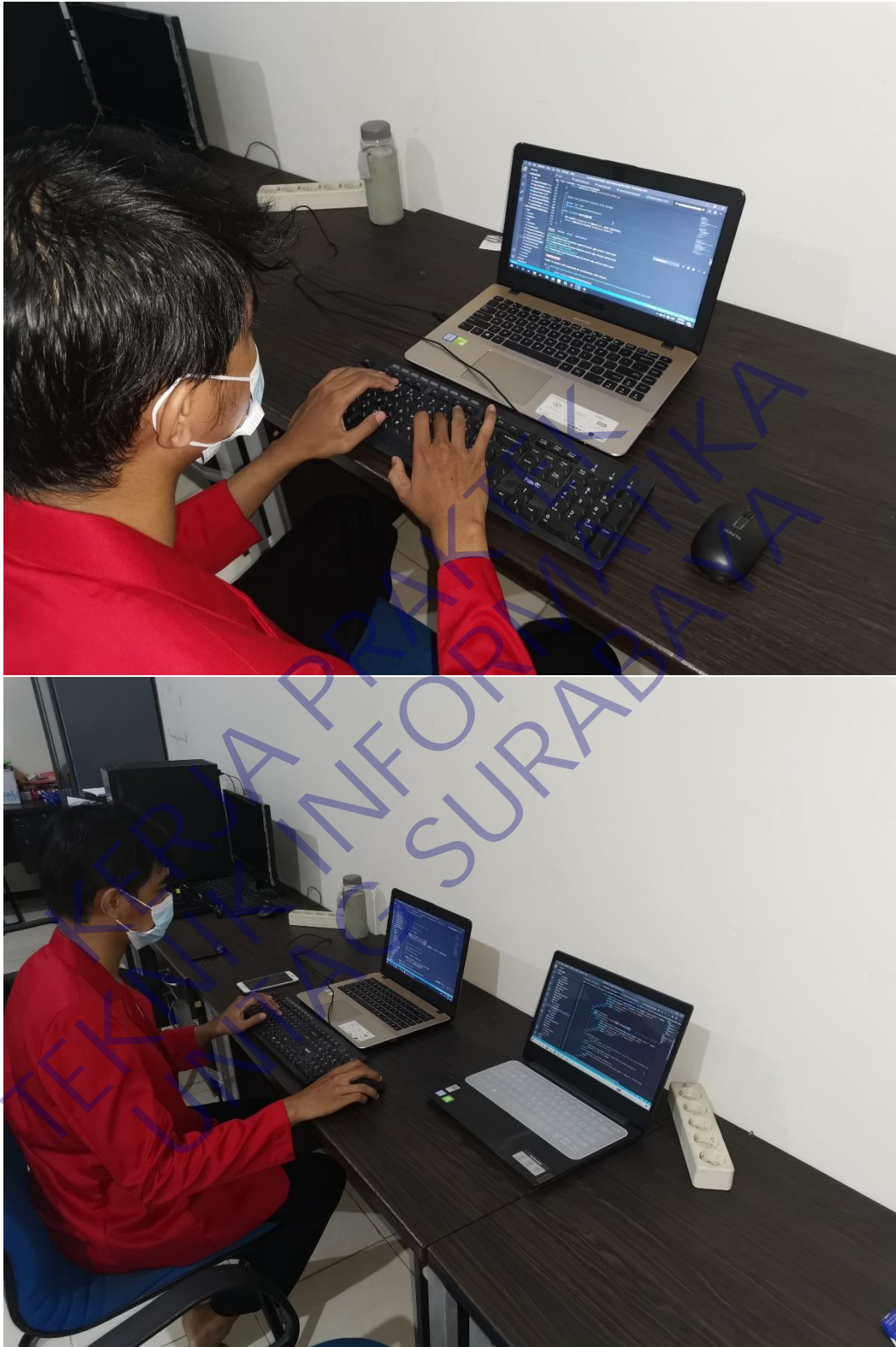
Surabaya, 26 November 2020

.Pembimbing Lapangan


 (Angang Shaleh Bakti)

6. Dokumantasi Kegiatan





Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan