

LAPORAN KERJA PRAKTEK

**PEMBUATAN SISTEM INFORMASI INVENTORY
GUDANG BERBASIS WEB PADA GUDANG SEPATU**



Oleh:

Ananda

Primaswara

1461700214

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

2021

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTEK

**PEMBUATAN SISTEM INFORMASI INVENTORY
GUDANG BERBASIS WEB PADA GUDANG SEPATU**

Sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan Kerja Praktek

Oleh :

Ananda Primaswara

1461700214

Surabaya, 14 Januari 2021

Koordinator KP,

Supangat, S.Kom., M.Kom.

NPP. 20460.11.0602

Dosen Pembimbing

Ahmad Habib, S.Kom.,MM

NPP. 20460.15.0665

Mengetahui,

Ka, Program Studi Teknik Informatika

Geri Kusnanto, S.Kom., MM

NPP. 20460.94.0401

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga kami dapat melaksanakan Kerja Praktek serta dapat menyelesaikan laporannya tepat waktu dan tanpa adanya halangan yang berarti.

Laporan Kerja Praktek ini disusun berdasarkan apa yang telah saya lakukan pada saat dilapangan yakni pada kerja praktek yang beralamat JL. Klakahrejo no.25, Kota Surabaya, Jawa Timur.

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 Ahmad Habib, S.KOM., MM. selaku pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan masukan kepada kami dalam melaksanakan kerja praktek dan juga penyelesaian laporan kerja praktek lapangan ini.
3. Bapak Asisman selaku Pemilik di “CV. Amelia Sukses Sejahtera” yang juga telah banyak menerima Kerja Praktek sehingga dapat pelaksanaan kerja praktek dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Saya tidaklah sempurna seperti kata pepatah tak ada gading yang tak retak begitu pula dalam penulisan ini, apabila nantinya terdapat kekeliruan dalam penulisan laporan kerja praktek ini kami sangat mengharapkan kritik dan sarannya. Akhir kata semoga laporan kerja praktek ini dapat memberikan banyak manfaat bagi kita semua.

Surabaya, 14 Januari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan.....	2
1.3 Manfaat.....	3
1.4 Luaran.....	4
1.5 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan.....	4
BAB 2 GAMBARAN UMUM	5
2.1 Sejarah Instansi.....	5
2.2 Struktur Organisasi.....	6
2.3 Visi dan Misi Instansi.....	7
2.3.1 Visi.....	7
2.3.2 Misi.....	7
2.4 Pengertian WEB	8
2.5 Framework Codeinteger.....	8
2.6 Pengertian HTML.....	9
2.7 Pengertian Query.....	9
2.8 PHP	10
2.9 CSS.....	11
2.10 Laravel	11
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK	13
3.1 Kegiatan Survei Lapangan	13

3.2	Proses Bisnis Dan Interaksi Pengguna Dengan Sistem.....	13
3.2.1	Deskripsi Fungsional.....	13
3.2.2	Deskripsi Non Fungsional.....	14
3.2.3	Aspek DDS.....	14
3.2.4	Rekap Aktor Fungsional	15
3.2.5	Use Case Diagram.....	16
3.2.6	Activity Diagram.....	30
3.2.7	Class Diagram & Desain Database.....	42
3.3	Pemilihan Supporting Designer Tools.....	49
BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN.....		61
4.1	Kesimpulan.....	61
4.2	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA		62

KERJA PRAKTEK
 TEKNIK INFORMATIKA
 UNTAG SURABAYA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Tabel Struktur Organisasi	6
Tabel 3.2.1 Deskripsi Fungsional	13
Tabel 3.2.2 Deskripsi Non Fungsional	14
Tabel 3.2.4 Rekap Aktor Fungsional	15
Tabel 3.2.5 Use Case Diagram	16
Tabel Melakukan login	16
Tabel Insert Data	17
Tabel Menginputkan Kategori Barang	18
Tabel Menginputkan Nama Barang	19
Tabel Menginputkan Merk Barang	20
Tabel Menginputkan Harga Jual Barang	21
Tabel Menginputkan Harga Beli Barang	22
Tabel Menginputkan Satuan Barang	23
Tabel Menginputkan Data Penjualan	24
Tabel Mengganti Foto	25
Tabel Mengganti Password	26
Tabel Menampilkan Laporan Penjualan	27
Tabel Menampilan Transaksi Penjualan	28
Tabel Melakukan LogOut	29
Tabel 3.2.6 Activity Diagram	31
Tabel Melakukan login	31
Tabel Menginputkan Kategori Barang	31
Tabel Menginputkan Data Barang	32
Tabel Menginputkan Transaksi Barang	33
Tabel Mengecek Laporan Transaksi	34
Tabel Edit Profil	35
Tabel Sign Out	36
Tabel 3.2.7 Class Diagram & Desain Database	42
Tabel Logij	42
Tabel Kategori	43
Tabel Barang	44
Tabel Penjualan	45
Tabel Nota	46
Tabel Member	47
Tabel Toko	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.3 Pemilihan Supporting Designer Tools	49
Gambar 3.3.1 Tampilan Awal.....	49
Gambar 3.3.2 Tampilan Saat Login Berhasil	49
Gambar 3.3.3 Tampilan Dashboard	50
Gambar 3.3.4 Tampilan Menu Data Barang	50
Gambar 3.3.5 TampilanPenginputan Kategori	51
Gambar 3.3.6 Tampilan Insert Data	52
Gambar 3.3.7 Tampilan Penginputan Data Barang.....	53
Gambar 3.3.8 Tampilan Saat Penginputan Data Berhasil.....	53
Gambar 3.3.9 Tampilan Profil User	54
Gambar 3.3.10 Tampilan Menu Penjualan	54
Gambar 3.3.11 Tampilan Ketika Insert Data Penjualan	55
Gambar 3.3.12 Tampilan Untuk Button Print/Cetak.....	56
Gambar 3.3.13 Tampilan Saat Pembayaran Berhasil.....	56
Gambar 3.3.14 Tampilan Laporan Penjualan.....	57
Gambar 3.3.15 Menu Tampilan Pengaturan Toko.....	58
Gambar 3.3.16 Tampilan Saat Menekan Button Logout	59
Gambar 3.3.17 Kembali Ke Tampilan Awal Setelah Logout	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Kerja Praktek dari CV.Amelia Sukses Sejahtera.....	63
Lampiran 2 Bukti Pembayaran Voucher Kerja Praktek.....	64
Lampiran 3 Bukti Kegiatan Kerja Praktek.....	65
Lampiran 4 Kuisisioner Kerja Praktek.	66

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi telekomunikasi yang sejalan dengan menjamurnya industri pertelekomunikasian yang begitu pesat, maka dukungan tenaga-tenaga ahli yang terdidik, terampil dan profesional di bidang teknologi telekomunikasi pun sangat dibutuhkan. Teknologi diciptakan bertujuan untuk membantu dan memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, baik pada saat manusia bekerja, berkomunikasi, bahkan untuk mengatasi berbagai permasalahan dan persoalan yang ada di masyarakat.

Penulis lebih memilih Kerja Praktek di CV.Amelia Sukses Sejahtera karena penulis ingin mengetahui bagaimana sistem kerja di CV.Amelia Sukses Sejahtera tersebut. Dalam Kerja Praktek ini penulis juga ingin mengetahui bagaimanakah sistem informasi pergudangan yang selama ini digunakan.

Sejauh ini proses penginputan data barang keluar masuk masih secara manual yaitu dengan menuliskan data satu per satu yang mengharuskan pegawainya untuk menulis rekapan satu per satu secara manual, sehingga pada waktu-waktu tertentu diminta untuk menyelesaikan laporan data terjadi kesusahan dan membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya karena harus menginputkan data satu persatu,

Dari hasil Observasi dan wawancara dengan Divisi Gudang dapat disimpulkan bahwa untuk laporan kecelakaan kerja pegawai sendiri sebenarnya membutuhkan sistem informasi yang dapat membantu dan diharapkan mampu menjadi solusi terbaik untuk semua pegawai. Oleh karena itu penulis memilih judul “Pembuatan Sistem Inventory Gudang Berbasis Web Pada Gudang Sepatu”, Sebagai judul Kerja Praktek (KP) karena ingin membuat sistem informasi kecelakaan kerja untuk pegawai yang efektif dan efisien. Kerja Praktek ini diharapkan memberikan pengalaman positif bagi mahasiswa akan dunia kerja.

1.2 Tujuan

A. Tujuan Umum

Dengan melaksanakan kegiatan Kerja Praktek terdapat beberapa tujuan antara lain :

1. Kerja Praktek dilakukan agar ilmu yang didapatkan di bangku kuliah dapat diterapkan di dunia nyata / di dunia kerja.
2. Dengan melaksanakan Kerja Praktek diharapkan mahasiswa bisa melihat secara langsung permasalahan yang timbul di lapangan dan mencari solusi dari permasalahan yang ada.
3. Dengan melaksanakan Kerja Praktek mahasiswa bisa mengetahui situasi dan kondisi di dunia kerja yang sesungguhnya sehingga mahasiswa memiliki pengalaman dan kita sebagai calon tenaga kerja, mahasiswa dapat mempersiapkan diri secara mental untuk bersaing dalam memasuki dunia kerja.
4. Menambah wawasan, memperluas pengetahuan, mengasah keterampilan dan bakat, serta melatih untuk menjadi tenaga kerja yang profesional dan ahli dalam bidangnya masing- masing.
5. Meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai hubungan antara teori dan penerapannya sehingga dapat memberikan bekal bagi mahasiswa untuk terjun ke masyarakat.
6. Meningkatkan hubungan kerja sama baik antara perguruan tinggi, pemerintah, dan perusahaan.
7. Memenuhi salah satu syarat kelulusan Sarjana Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945

B. Tujuan Khusus

Dengan melaksanakan kegiatan Kerja Praktek terdapat beberapa tujuan khusus yang berkaitan dengan bidang Teknik Informatika antara lain adalah:

1. Membuat website Inventory Gudang
2. Memudahkan pendataan barang
3. Mempercepat proses kinerja kerja pelaporan.

1.3 Manfaat

A. Manfaat untuk mahasiswa

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 bisa memperoleh keterampilan dan pengalaman dalam dunia kerja.
3. Mengenalkan dan membiasakan diri terhadap suasana kerja sebenarnya sehingga dapat membangun etos kerja yang baik, serta sebagai upaya untuk memperluas cakrawala wawasan kerja.
4. Melatih mahasiswa untuk bekerja secara profesional.
5. Mahasiswa dapat mengenali kebutuhan pekerjaan di tempat kerja praktek.
6. Mendapatkan pengalaman tentang kerja teknis di lapangan yang sesungguhnya, sehingga akan didapat gambaran yang sama tentang berbagai hal mengenai dunia kerja yang aplikatif.
7. 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.

B. Manfaat Untuk Instansi / Perusahaan

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

1. Tugas mahasiswa yang merupakan inti dari program KP dapat dimanfaatkan sebagai mitra tukar pikiran dalam menghadapi berbagai masalah yang terjadi dalam kegiatan praktis yang berhubungan dengan Teknik Informatika.
2. Tugas mahasiswa yang merupakan inti dari program KP, yaitu studi kasus (Case Study) dan pemecahan masalah (Problem Solving), dapat dimanfaatkan oleh instansi atau perusahaan untuk menyelesaikan suatu topik secara khusus.
3. Instansi atau perusahaan dapat mengusulkan persoalan-persoalan yang timbul di dalam instansi atau perusahaan dan mahasiswa dapat diminta untuk mengidentifikasi persoalan yang ada
4. Kegiatan pekerjaan yang ada dalam suatu instansi / perusahaan yang terkait bisa terbantu dengan mahasiswa yang melaksanakan kegiatan Kerja Praktek
5. Kegiatan Kerja Praktek yang dilakukan perusahaan secara tidak langsung dapat meningkatkan citra instansi / perusahaan.

6. Dengan dilaksanakannya kegiatan Kerja Praktek instansi / perusahaan dapat meningkatkan produktifitas.
7. Dengan dilaksanakannya kegiatan Kerja Praktek instansi / perusahaan dapat menambah tenaga kerja manusia.

C. Bagi Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945

Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 dapat memiliki data mengenai instansi dan perusahaan yang mempunyai hubungan langsung dengan pekerjaan Teknik Informatika di Indonesia. Data ini selain sangat penting dari segi pola pengembangan kurikulum, aspek tenaga kerja juga akan banyak manfaatnya bagi perguruan tinggi, untuk menyelaraskan perkembangan dengan dunia profesi.

1.4 Luaran

Luaran dari kerja praktek ini adalah laporan akhir serta dokumentasi dan Produk Program (alat/perkakas, desain, piranti lunak, model, dan lainnya).

1.5 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

Tempat Kerja Praktek dilaksanakan di:

Tempat : CV. Amelia Sukses Sejahtera
Alamat : Jl. Klakahrejo no.25
Tanggal : 01 Desember – 31 Desember 2020
Waktu : 07.30 – 17.00 WIB

BAB 2

GAMBARAN UMUM

2.1 Sejarah Instansi

CV. AMELIA SUKSES SEJAHTERA merupakan salah satu perusahaan online shop yang bergerak di bidang distributor. 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.

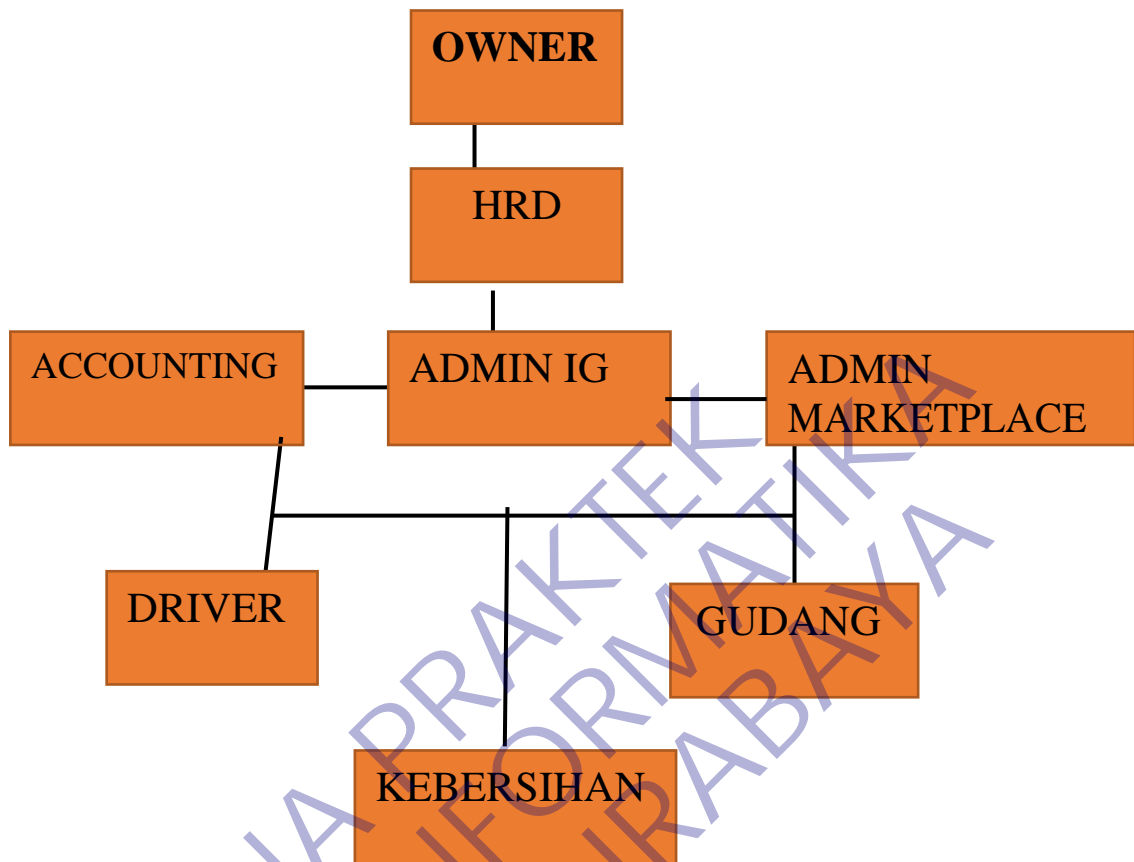
Laporan Kerja praktek ini disusun berdasarkan apa yang telah kami lakukan pada saat dilapangan yakni pada perusahaan “CV. AMELIA SUKSES SEJAHTERA” dimulai dari tanggal 01 Desember 2020 s/d 30 Desember 2020.

Kerja praktek ini merupakan salah syarat wajib yang harus ditempuh dalam Program Studi “Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya” Selain untuk menuntas program studi, kerja praktek ini ternyata banyak memberikan manfaat kepada saya sebagai penyusun laporan baik dari segi akademik maupun untuk pengalaman yang tidak dapat penulis temukan saat berada di bangku kuliah.

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

1. Bapak Ahmad Habib S.Kom., MM. Selaku dosen pembimbing Fakultas Teknik Informatika .
2. Bapak Asisman selaku Pemilik “CV. AMELIA SUKSES SEJAHTERA” dan pembimbing lapangan yang telah banyak memberikan arahan dan masukan kepada saya dalam melaksanakan kerja praktek dan juga penyelesaian laporan kerja praktek ini.

2.2 Struktur Organisasi



Job Description

a. Owner

Memanager semua pegawai, memanager semua laporan dan data dari masing-masing divisi

b. HRD

HRD bertugas untuk melakukan persiapan dan seleksi tenaga kerja, mulai dari persiapan yang meliputi faktor internal dan eksternal, rekrutmen tenaga kerja, dan seleksi tenaga kerja.

c. Accounting

Bertugas memastikan pembukuan keuangan kantor tersedia dan terlaksana dengan baik, Memastikan pemeriksaan dan verivikasi kelengkapan dokumen yang berhubungan dengan transaksi keuangan terlaksana dengan baik

d. Admin IG

Bertugas mengelola dan menjaga kerahasiaan password , membuat konten, membuat strategi komunikasi, mengatur kampanye dan periklanan, membentuk komunitas, membuat laporan wawasan

e. Admin Marketplace

Mengupload produk, Mengurus data penjualan, Membuat laporan, mengecek database customer, melakukan proses penjualan, menjelaskan informasi terkait produk yang dijual, membalas chat dan pertanyaan dari customer, promosi dan direct mail customer

f. Driver

Bertugas mengantarkan barang dan mengambil barang sesuai kebutuhan operasional perusahaan

g. Gudang

Menghitung stok barang, menata barang, melakukan stok opname, menghitung keluar masuk barang, menyiapkan barang sesuai orderan

h. Kebersihan

Menjaga seluruh kebersihan di lingkungan perusahaan

2.3 Visi dan Misi Instansi

2.3.1 Visi

Menjadikan E-commerce sebagai tempat belanja yang aman dan terpercaya

2.3.2 Misi

1. Menjadikan Belanja online sebagai kegiatan jual beli yang aman dan nyaman
2. Mengembangkan Perusahaan dengan cara terus melakukan evaluasi

2.4 Pengertian WEB

Pengertian website adalah kumpulan informasi yang berbentuk halaman-halaman elektronik atau web page. Sebuah website umumnya terhubung pada sebuah alamat penunjuk yang spesifik. Alamat penunjuk tersebut dinamakan domain; misal Detik.com atau Nesabamedia.com. Website pada umumnya terdiri dari format teks, gambar, table, grafik, kutipan, video, musik, dan format visual lainnya yang menarik bagi pengunjung website tersebut. Sebuah website biasanya bisa diakses secara umum. Kebanyakan website dapat diakses melalui public internet protocol (IP) dalam sebuah jaringan internet. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa website tersebut diakses secara offline melalui jaringan LAN. Website bisa berupa website pribadi, komersial, pemerintahan, dan website lainnya yang dibuat untuk kepentingan profit maupun non profit yang dipublikasikan secara umum. Selain itu, website juga dapat dibuat untuk tujuan khusus seperti misalnya untuk hiburan, pendidikan, dan juga kepentingan social.

2.5 Framework Codeinteger

Framework atau dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai “kerangka kerja” merupakan kumpulan dari fungsi-fungsi/prosedur-prosedur dan class-class untuk tujuan tertentu yang sudah siap digunakan sehingga bisa lebih mempermudah dan mempercepat pekerjaan seorang programmer, tanpa harus membuat fungsi atau class dari awal. CodeIgniter adalah sebuah web application network yang bersifat open source yang digunakan untuk membangun aplikasi php dinamis. CodeIgniter menjadi sebuah framework PHP dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP yang dapat mempercepat pengembang untuk membuat sebuah aplikasi web. Selain ringan dan cepat, CodeIgniter juga memiliki dokumentasi yang super lengkap disertai dengan contoh implementasi kodenya. Dokumentasi yang lengkap inilah yang menjadi salah satu alasan kuat mengapa banyak orang memilih CodeIgniter sebagai framework pilihannya. Karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh CodeIgniter, pembuat PHP Rasmus Lerdorf memuji CodeIgniter di frOSCon (Agustus 2008) dengan mengatakan bahwa dia menyukai CodeIgniter karena

“it is faster, lighter and the least like a framework.” CodeIgniter pertamakali dikembangkan pada tahun 2006 oleh Rick Ellis. Dengan logo api yang menyala, CodeIgniter dengan cepat “membakar” semangat para web developer untuk mengembangkan web dinamis dengan cepat dan mudah menggunakan framework PHP yang satu ini.

2.6 HTML 5

HTML adalah singkatan dari HyperText Markup Language yaitu bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, yang kemudian dapat diakses untuk menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet (Browser). HTML dapat juga digunakan sebagai link link antara file-file dalam situs atau dalam komputer dengan menggunakan localhost, atau link yang menghubungkan antar situs dalam dunia internet.

Supaya dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi Pemformatan hiperteks sederhana ditulis dalam berkas format ASCII sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML. HTML merupakan sebuah bahasa yang bermula bahasa yang sebelumnya banyak dipakai di dunia percetakan dan penerbitan yang disebut Standard Generalized Markup Language (SGML).

Sekarang ini HTML merupakan standar Internet yang dikendalikan dan didefinisikan pemakaiannya oleh World Wide Web Consortium (W3C). Pada tahun 1989, HTML dibuat oleh kolaborasi Berners-lee Robert dengan Caillau TIM pada saat mereka bekerja di CERN (CERN merupakan lembaga penelitian fisika energi tinggi di Jenewa) HTTP atau Hypertext Transfer Protokol merupakan protokol yang digunakan untuk mentransfer data atau document yang berformat HTML dari web server ke web browser. Dengan HTTP inilah yang memungkinkan Anda menjelajah internet dan melihat halaman web.

2.7 Pengertian Query

Query merupakan kata benda (noun) yang berarti pertanyaan. Dalam pengolahan database, query merupakan suatu istilah yang merujuk pada permintaan pengguna untuk memperoleh informasi dari database. Informasi

tersebut diperoleh dari data-data yang terdapat dalam table-table database. Dengan kata lain, query dapat diartikan sebagai kemampuan (capability) menampilkan informasi yang diperoleh dari table-table yang tersimpan didalam database. Pada umumnya, query terbagi menjadi dua macam, select query dan action query. Dimana select query tersebut mengacu pada permintaan untuk memperoleh data atau informasi yang terdapat didalam database. Sedangkan action query merupakan permintaan yang berkaitan dengan operasi-operasi seperti penambahan (insert), pembaruan (updating) dan penghapusan (deletion). Query menjadi komponen terpenting dalam pengolahan database. Sebab, dengan menggunakan query-lah sistem tersebut mampu memenuhi permintaan dari banyak pengguna.

2.8 PHP

PHP adalah bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum (wikipedia). PHP di kembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, dan sekarang dikelola oleh The PHP Group. Situs resmi PHP beralamat di <http://www.php.net>. PHP disebut bahasa pemrograman server side karena PHP diproses pada komputer server. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman client-side seperti JavaScript yang diproses pada web browser (client). Pada awalnya PHP merupakan singkatan dari Personal Home Page. Sesuai dengan namanya, PHP digunakan untuk membuat website pribadi. Dalam beberapa tahun perkembangannya, PHP menjelma menjadi bahasa pemrograman web yang powerful dan tidak hanya digunakan untuk membuat halaman web sederhana, tetapi juga website populer yang digunakan oleh jutaan orang seperti wikipedia, wordpress, joomla, dll. Saat ini PHP adalah singkatan dari PHP: Hypertext Preprocessor, sebuah kepanjangan rekursif, yakni permainan kata dimana kepanjangannya terdiri dari singkatan itu sendiri: PHP: Hypertext Preprocessor. PHP dapat digunakan dengan gratis (free) dan bersifat Open Source.

2.9 CSS

CSS (Cascading Style Sheet) adalah salah satu bahasa desain web (style sheet language) yang mengontrol format tampilan sebuah halaman web yang ditulis dengan menggunakan penanda (markup language). Biasanya CSS digunakan untuk mendesain sebuah halaman HTML dan XHTML, tetapi sekarang CSS bisa diaplikasikan untuk segala dokumen XML, termasuk SVG dan XUL bahkan ANDROID. CSS dibuat untuk memisahkan konten utama dengan tampilan dokumen yang meliputi layout, warna dan font. Pemisahan ini dapat meningkatkan daya akses konten pada web, menyediakan lebih banyak fleksibilitas dan kontrol dalam spesifikasi dari sebuah karakteristik dari sebuah tampilan, memungkinkan untuk membagi halaman untuk sebuah formatting dan mengurangi kerumitan dalam penulisan kode dan struktur dari konten, contohnya teknik tableless pada desain web. Tujuan utama CSS diciptakan untuk membedakan konten dari dokumen dan dari tampilan dokumen, dengan itu, pembuatan ataupun pemrograman ulang web akan lebih mudah dilakukan. Hal yang termasuk dalam desain web diantaranya adalah warna, ukuran dan formatting. Dengan adanya CSS, konten dan desain web akan mudah dibedakan, jadi memungkinkan untuk melakukan pengulangan pada tampilan-tampilan tertentu dalam suatu web, sehingga akan memudahkan dalam membuat halaman web yang banyak, yang pada akhirnya dapat memangkas waktu pembuatan web.

2.10 Laravel

Laravel adalah salah satu framework PHP yang paling populer dan paling banyak digunakan diseluruh dunia dalam membangun aplikasi web mulai dari proyek kecil hingga proyek besar. Framework ini banyak digunakan oleh web developer karena kinerja fitur dan skalabilitasnya. Framework ini mengikuti struktur MVC (Model View Controller). MVC adalah sebuah metode aplikasi dengan memisahkan data dari tampilan berdasarkan komponen-komponen aplikasi seperti : manipulasi data, controller, dan user interface. Dengan menggunakan struktur MVC maka membuat laravel mudah untuk dipelajari

dan mempercepat proses pembuatan prototype aplikasi web. Framework ini juga menyediakan fitur bawaan seperti otentikasi, mail, perutean, sesi dan daftar berjalan. Framework ini banyak disukai oleh para web developer karena mudah untuk disesuaikan .

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

3.1 Kegiatan Survei Lapangan

Kegiatan survey lapangan disini yang dilakukan adalah mensurvei beberapa kebutuhan perusahaan mengenai bidang IT. Apa yang dibutuhkan oleh perusahaan, sehingga dapat kami ajukan untuk Judul Kerja Praktek. Dan disini saya mengambil judul : “Pembuatan Sistem Inventory Gudang Berbasis Web Pada Gudang Sepatu” karena dibutuhkan oleh perusahaan untuk mengembangkan kebutuhan pengelolaan data dan penyimpanan data secara sistematis, selain itu juga mempersingkat waktu dan mempermudah pekerjaan.

3.2 Proses Bisnis Dan Interaksi Pengguna Dengan Sistem

3.2.1 DESKRIPSI FUNGSIONAL

Deskripsi fungsional aplikasi adalah fitur yang dibangun dan terkait dengan sistem, ini meliputi beberapa fitur yakni seperti susunan dibawah ini :

No	Fitur/Karakteristik yang terkait dengan fitur yang dibangun	Prioritas
1	Melakukan login	1
2	Menginputkan kategori barang	1
3	Menginputkan quantity barang	1
4	Mengkategorikan nama barang	1
5	Menginputkan merk barang	1
6	Menginputkan harga beli barang	1
7	Menginputkan harga jual barang	1
8	Menginputkan satuan barang	1
9	Menginputkan transaksi penjualan	1
10	Menampilkan laporan penjualan	1
11	Menginput data barang	1
12	Mengganti foto	1
13	Mengganti password	1

3.2.2 DESKRIPSI NON FUNGSIONAL

Deskripsi non fungsional disini adalah fungsi yang tidak terkait langsung dengan sistem yang dimaksudkan adalah susunan aplikasi meliputi seperti dibawah ini :

No	Fungsi yang tidak terkait langsung dengan system	Prioritas
1.	Melakukan OTP melalui handphone	2
2.	Menjalankan program melalui internet atau handphone	2
3.	System hanya mampu mlakukan inputan khusus untuk CV.Amelia Sukses Sejahtera	1
4.	Hanya admin yang dapat login, menginputkan dan menampilkan report laporan	1

3.2.3 ASPEK DDS

1. Admin dapat melakukan login
2. Admin dapat menambah data barang
3. Admin dapat menginputkan kategori barang
4. Admin dapat menginputkan nama barang
5. Admin dapat menginputkan merk barang
6. Admin dapat menginputkan harga beli barang
7. Admin dapat menginputkan harga jual barang
8. Admin dapat menginputkan satuan barang
9. Admin dapat menginputkan quantity barang
10. Admin dapat menginputkan transaksi penjualan
11. Admin dapat mengganti foto
12. Admin dapat mengganti password

3.2.4 REKAP AKTOR DAN FUNGSIONAL

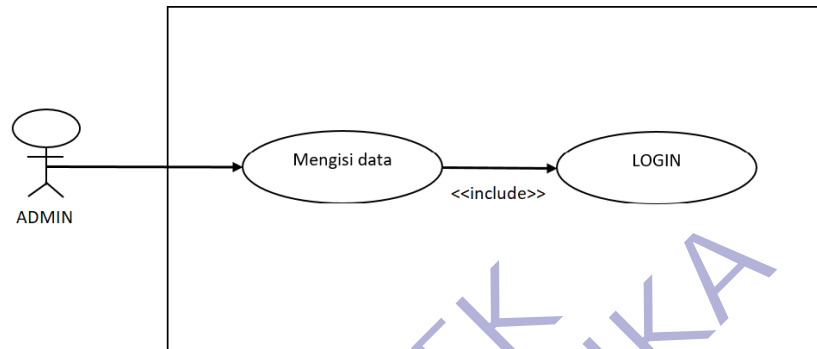
Aktor	Fungsional
Admin	Melakukan login Menambah data barang Menginputkan kategori barang Menginputkan nama barang Menginputkan merk barang Menginputkan harga beli barang Menginputkan harga jual barang Menginputkan satuan barang Menginputkan quantity barang Menginputkan transaksi penjualan Mengganti foto Mengganti password
System	System dapat menampilkan report laporan

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

3.2.5 USE CASE DIAGRAM

1. Melakukan login

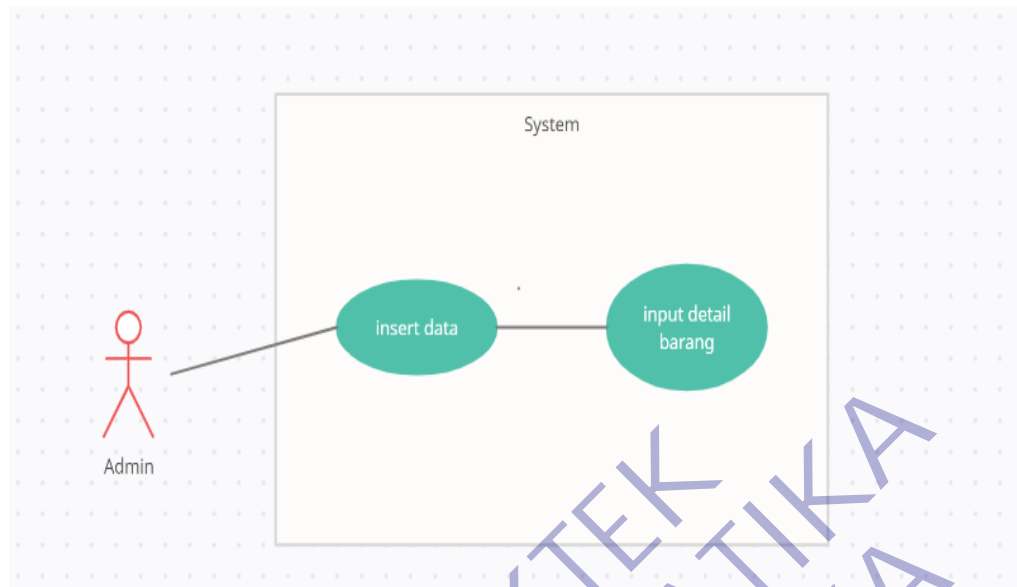
USE CASE DIAGRAM



Nama use case	Melakukan login
Aktor	Admin
Deskripsi	Dilakukan oleh admin untuk login ke system
Exception	Login gagal
Pre condition	Login berhasil

Admin	System
Admin melakukan login	
	Berhasil login ke system

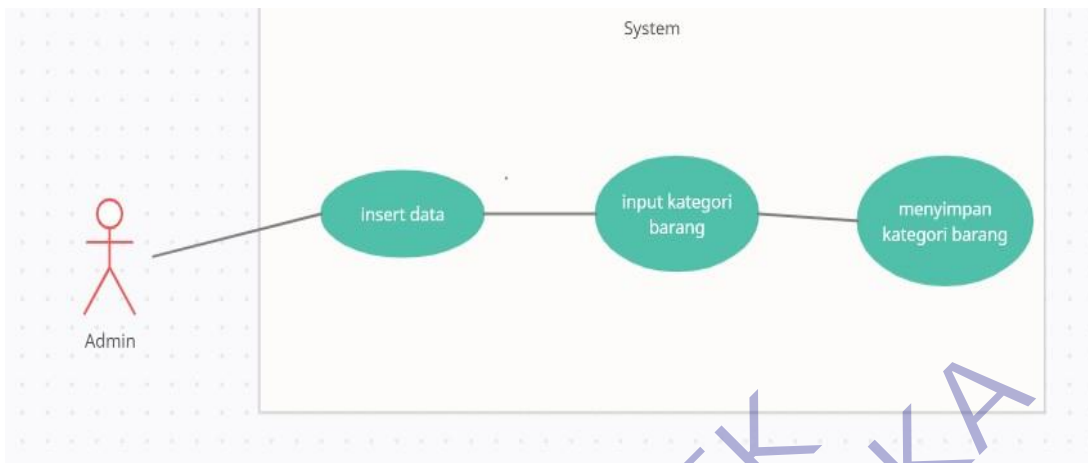
2. Insert Data



Nama use case	Insert data
Aktor	Admin
Deskripsi	Dilakukan oleh admin untuk menambahkan data
Exception	Data kosong , tidak berhasil menambahkan data
Pre condition	Data diisi lengkap , berhasil menambahkan data

Admin	System
Admin menginputkan data barang	
	System dapat menerima inputan data barang

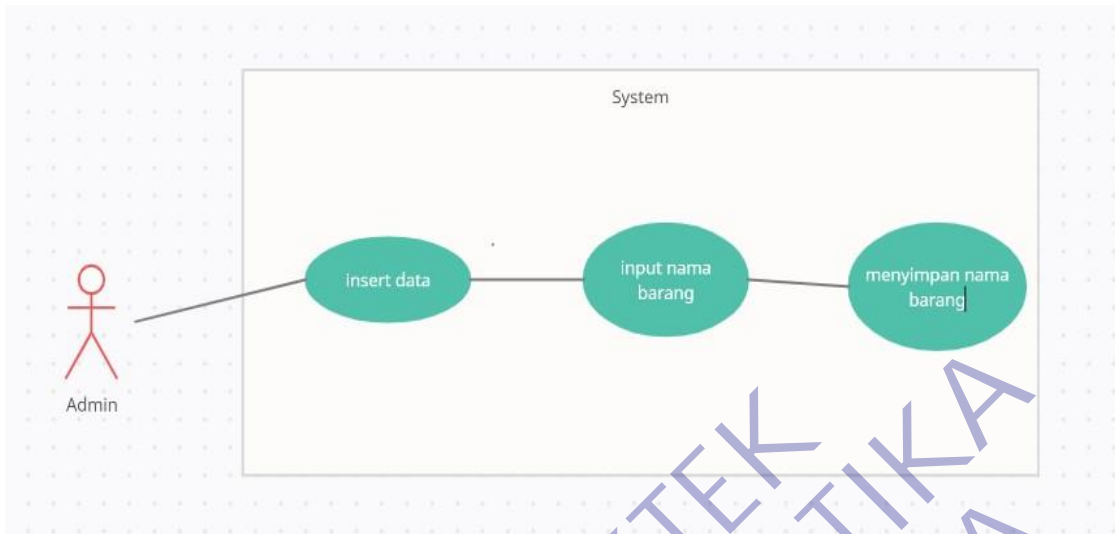
3. Menginputkan kategori barang



Nama use case	Menginputkan kategori barang
Aktor	Admin
Deskripsi	Dilakukan oleh admin untuk menambahkan kategori
Exception	Admin gagal menginputkan kategori
Pre condition	Admin berhasil menginputkan kategori

Admin	System
Admin menginputkan kategori	
	System menerima inputan kategori

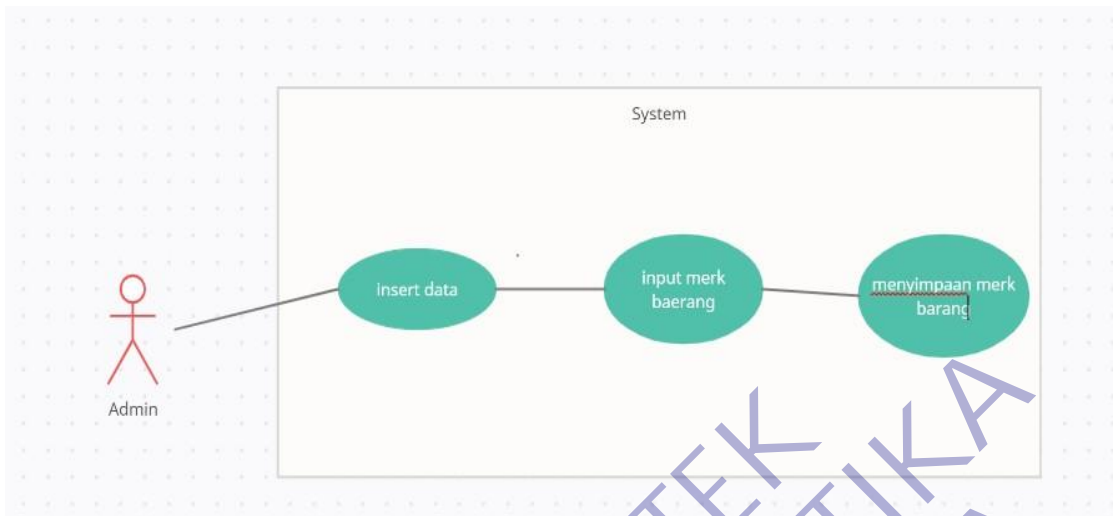
4. Menginputkan nama barang



Nama use case	Input nama barang
Aktor	Admin
Deskripsi	Admin menginputkan nama barang
Exception	Admin gagal manginputkan nama barang
Pre condition	Admin berhasil menginpukan nama barang

Admin	System
Admin menginputkan nama barang	
	System menerima nama barang

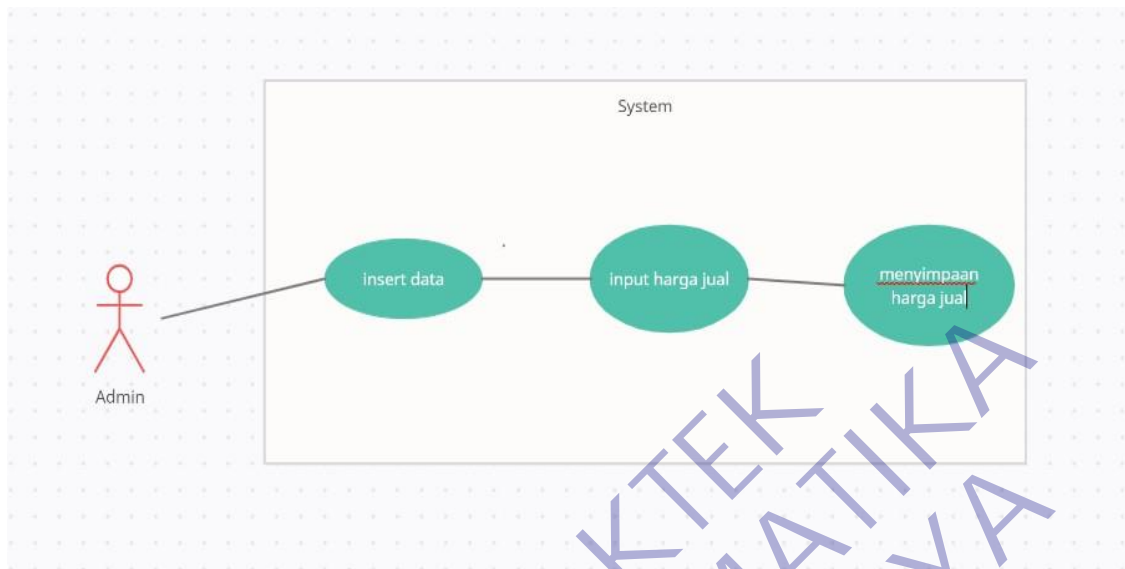
5. Menginputkan merk barang



Nama use case	Menginputkan merk barang
Aktor	Admin
Deskripsi	Admin menginputkan merk barang
Exception	Admin tidak menginputkan merk barang barang
Pre condition	Admin berhasil menginputkan merk barang

Admin	System
Admin Menginputkan merk barang	
	System menerima merk barang

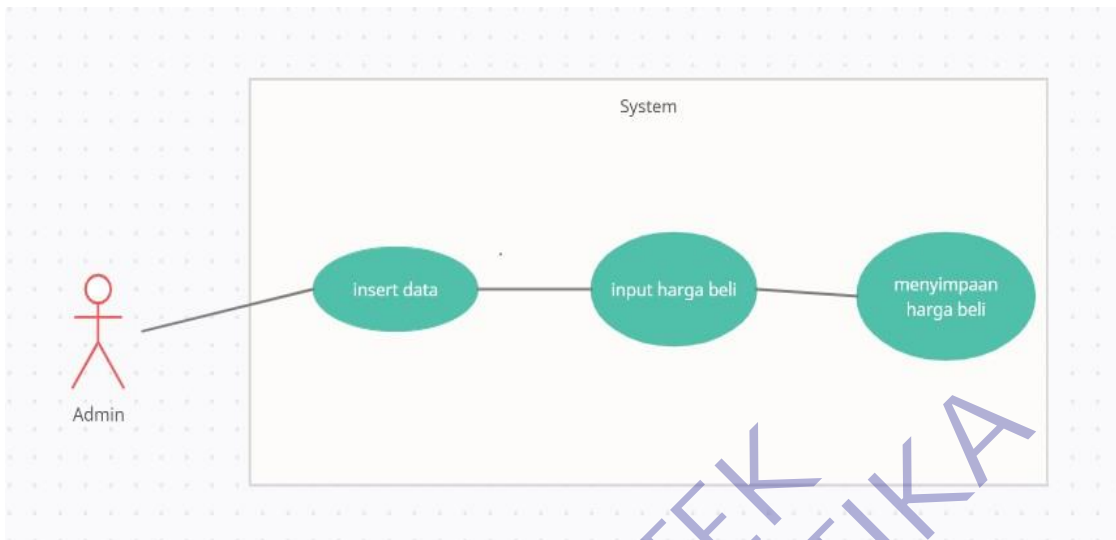
6. Menginputkan harga jual barang



Nama use case	Menginputkan harga jual
Aktor	Admin
Deskripsi	Admin menginputkan harga jual
Exception	System tidak dapat menginput harga jual
Pre condition	System menerima penginputan harga jual

Admin	System
Admin menginputkan harga jual	System menerima inputan harga jual

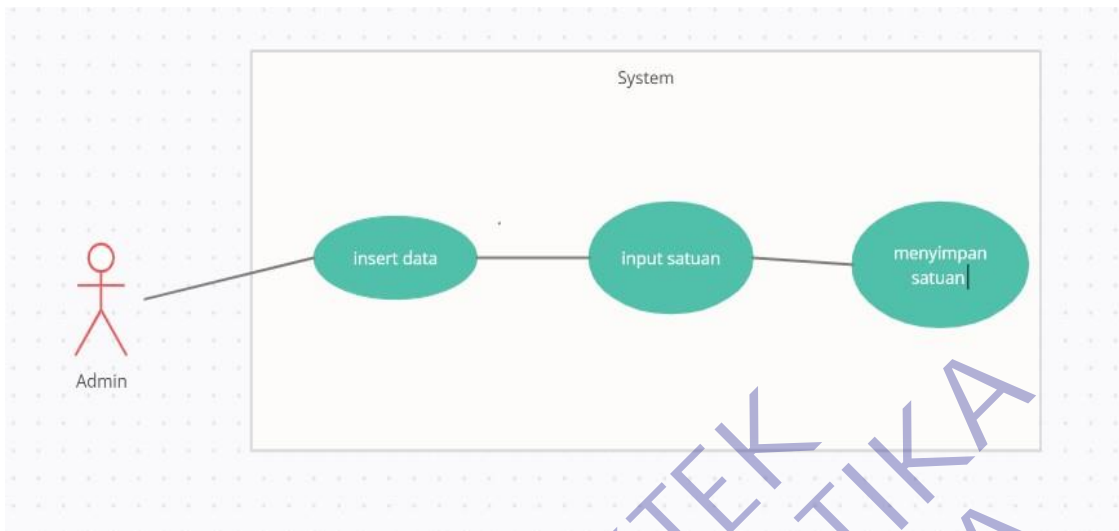
7. Menginputkan harga beli barang



Nama use case	Menginputkan harga beli
Aktor	Admin
Deskripsi	Admin menginputkan harga beli
Exception	System tidak dapat menerima penginputan harga beli
Pre condition	System menerima penginputan harga beli

Admin	System
Admin menginputkan harga beli	
	System menerima penginputan unit kerja

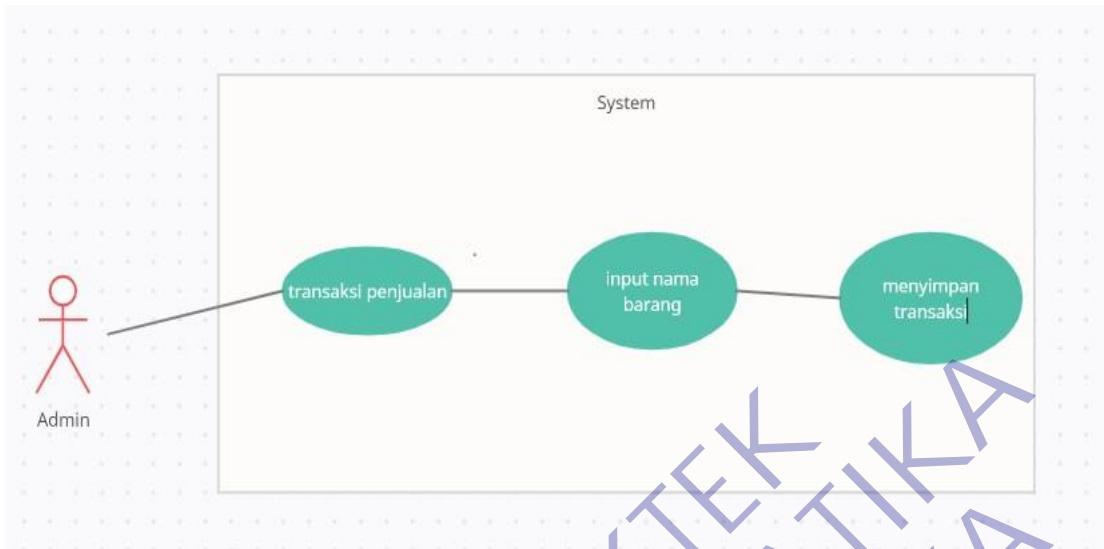
8. Menginputkan satuan



Nama use case	Input satuan
Aktor	Admin
Deskripsi	Admin menginputkan satuan
Exception	System tidak dapat menginput satuan
Pre condition	System menerima penginputan satuan

Admin	System
Admin menginput satuan	
	System menerima inputan satuan

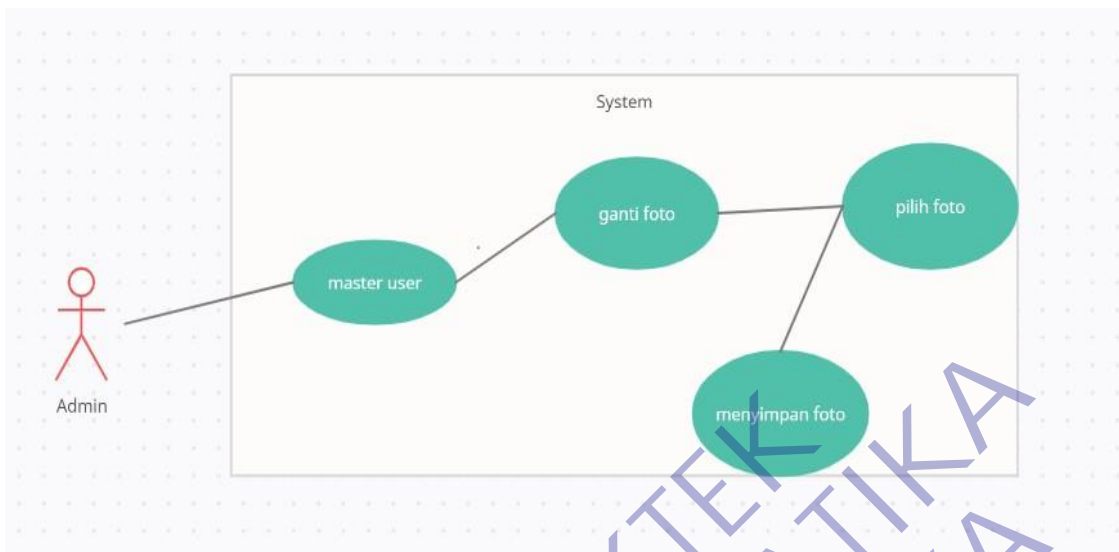
9. Menginputkan data penjualan



Nama use case	Menginputkan tansaksi penjualan
Aktor	Admin
Deskripsi	Admin menginputkan tansaksi penjualan
Exception	System tidak dapat menginput transaksi penjualan
Pre condition	System dapat menerima menginput transaksi penjualan

Admin	System
Admin menginputkan transaksi penjualan	
	System dapat menyimpan transaksi penjualan

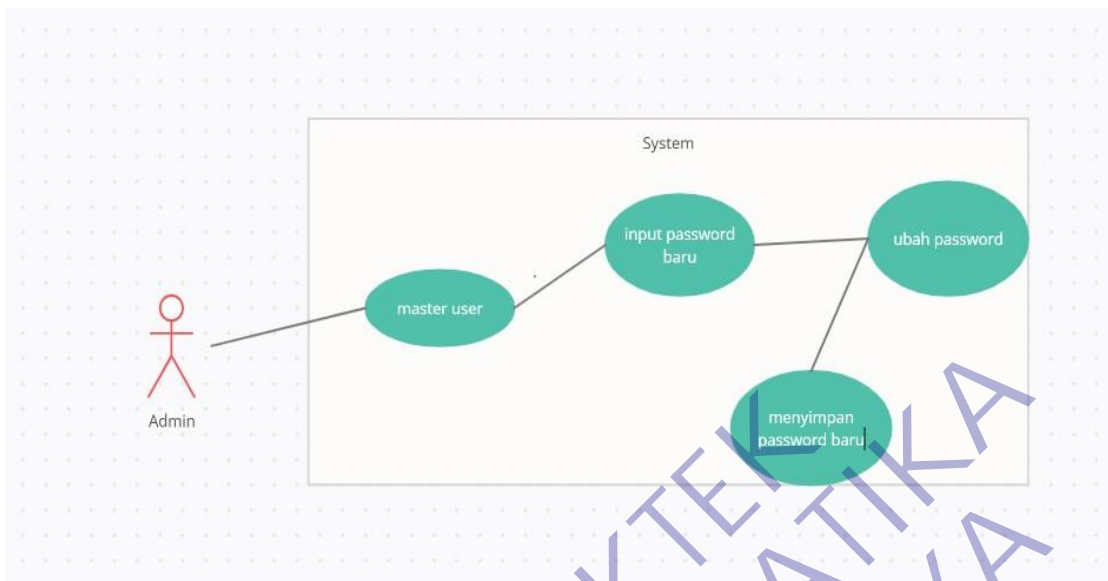
10. Mengganti foto



Nama use case	Mengganti foto
Aktor	Admin
Deskripsi	Admin mengganti foto
Exception	System gagal menerima peenggantian foto
Pre condition	System dapat menerima penggantian foto

Admin	System
Admin mengganti foto	
	System dapat menerima penggantian foto

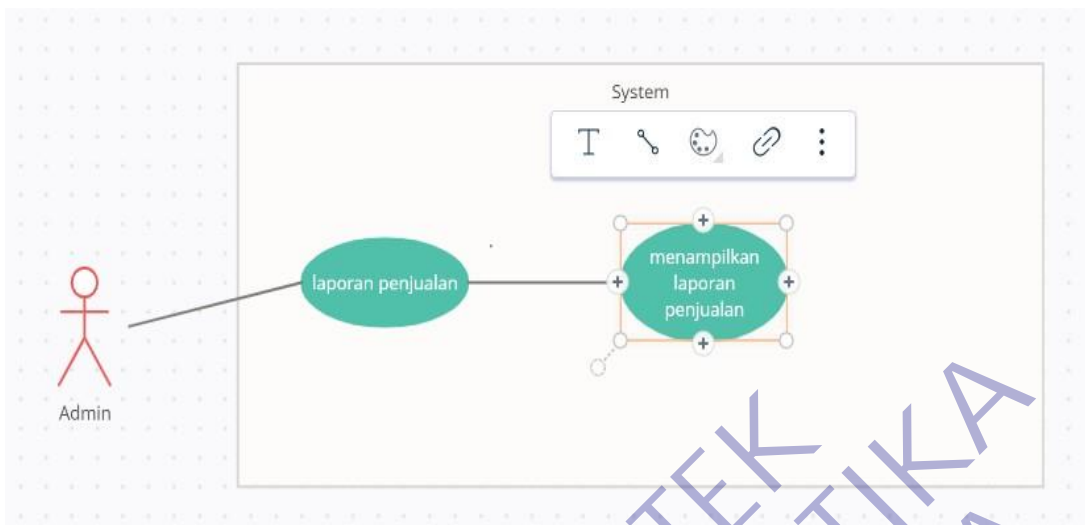
11. Mengganti password



Nama use case	Mengganti password
Aktor	Admin
Deskripsi	Admin mengganti password
Exception	System tidak dapat menerima penggantian password
Pre condition	System dapat menerima penggantian password

Admin	System
Admin mengganti password	
	System dapat menerima penggantian password

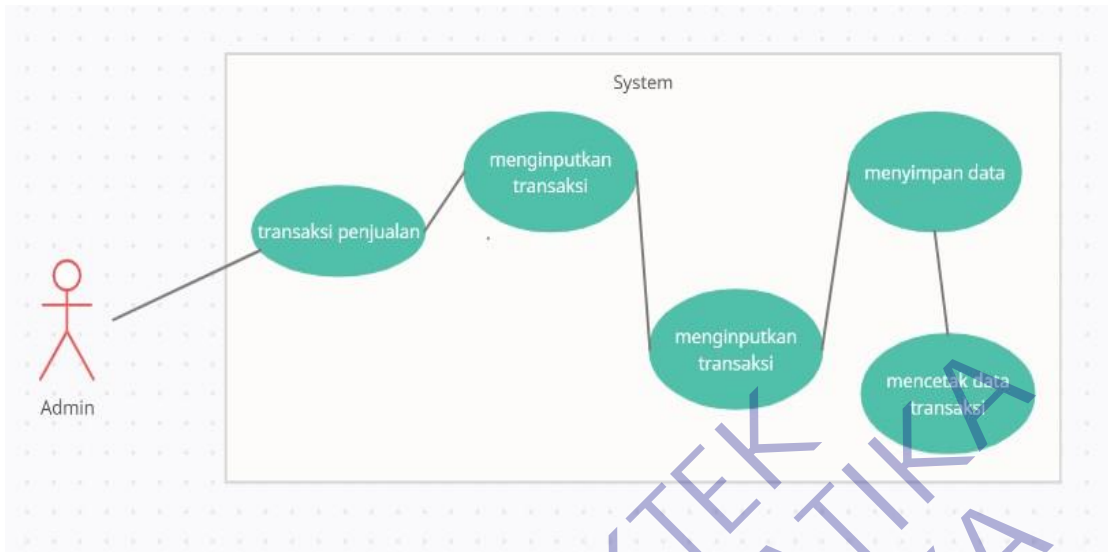
12. Menampilkan laporan penjualan



Nama use case	Menampilkan laporan penjualan
Aktor	Admin
Deskripsi	System menampilkan laporan penjualan
Exception	System tidak dapat menampilkan laporan penjualan
Pre condition	System dapat menampilkan laporan penjualan

Admin	System
Admin membuka laporan penjualan	
	System menampilkan laporan penjualan

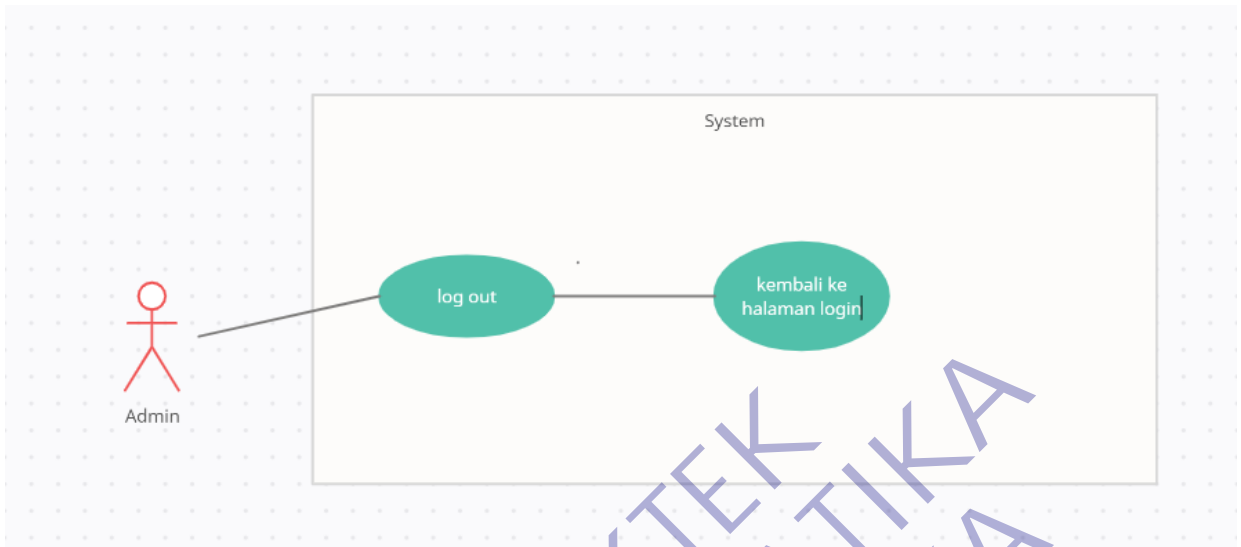
13. Mencetak transaksi penjualan



Nama use case	Mencetak transaksi
Aktor	Admin
Deskripsi	Admin mencetak transaksi
Exception	System tidak dapat mencetak transaksi
Pre condition	System dapat mencetak transaksi

Admin	System
Admin mencetak transaksi	
	System mencetak transaksi

14. Melakukan log out

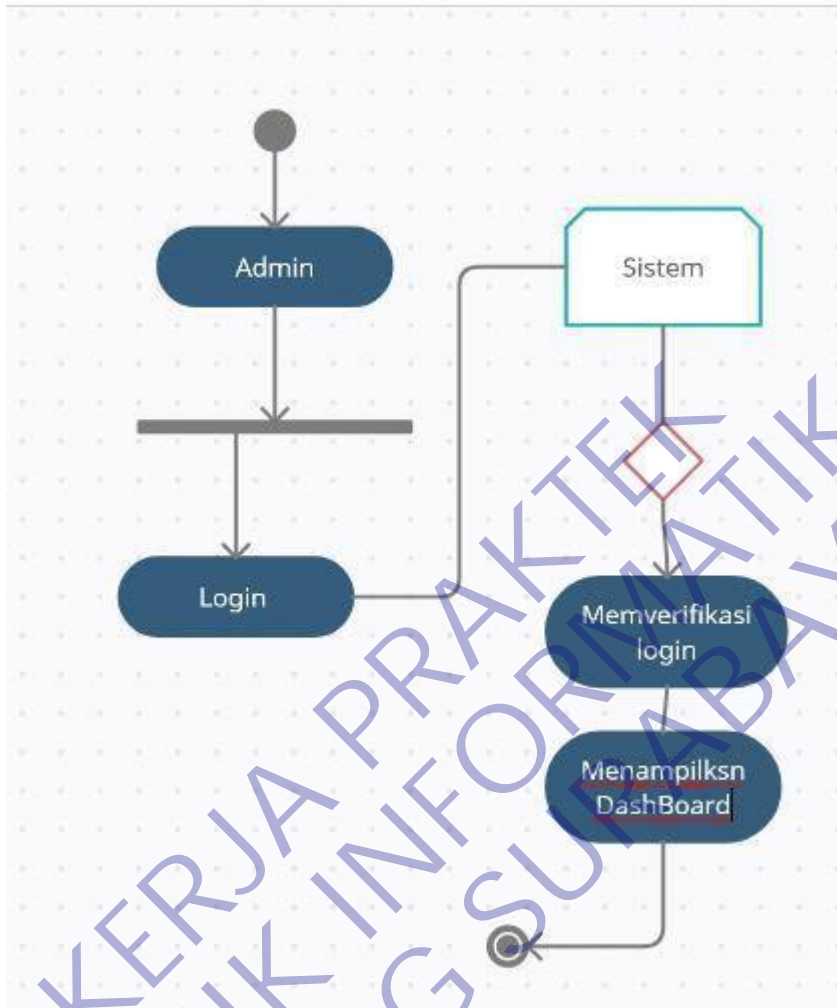


Nama use case	Melakukan log out
Aktor	Admin
Deskripsi	Admin melakukan log out
Exception	System tidak dapat melakukan logout
Pre condition	System dapat melakukan logout

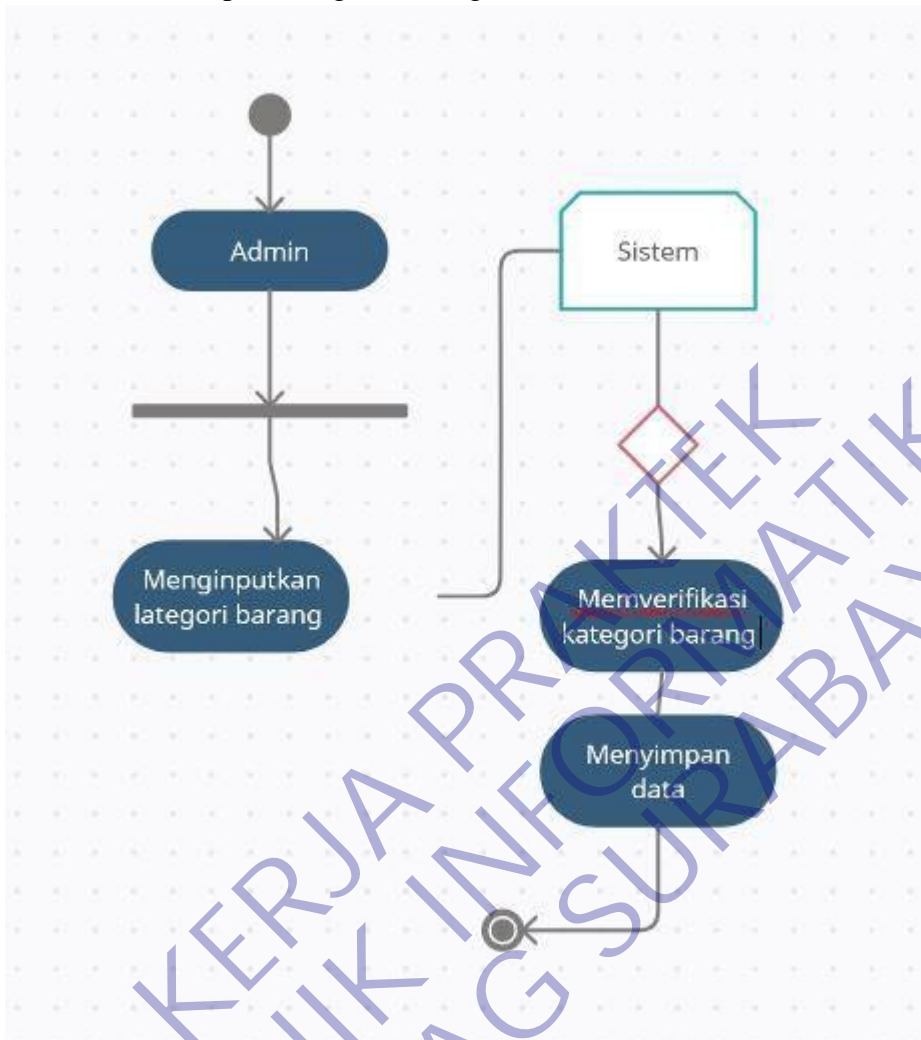
Admin	System
Admin melakukan logout	
	System Kembali ke halaman login

3.2.6 ACTIVITY DIAGRAM

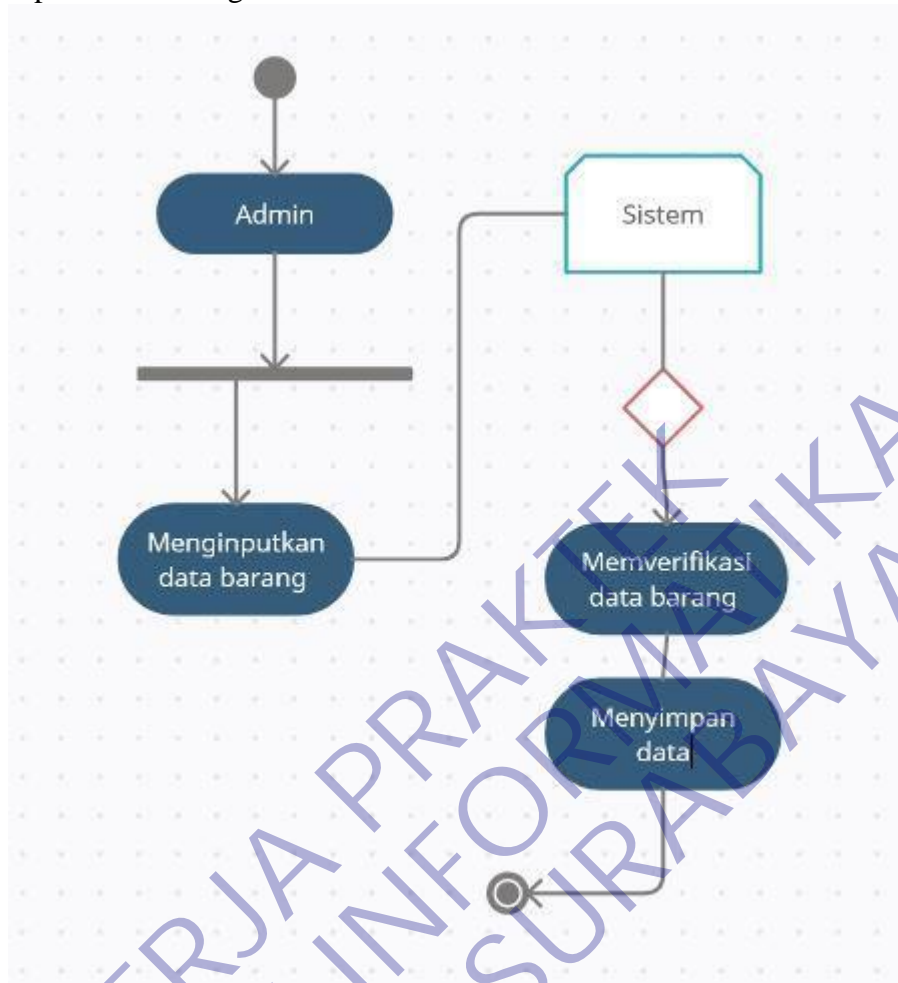
1. Melakukan login



2. Input Kategori Barang

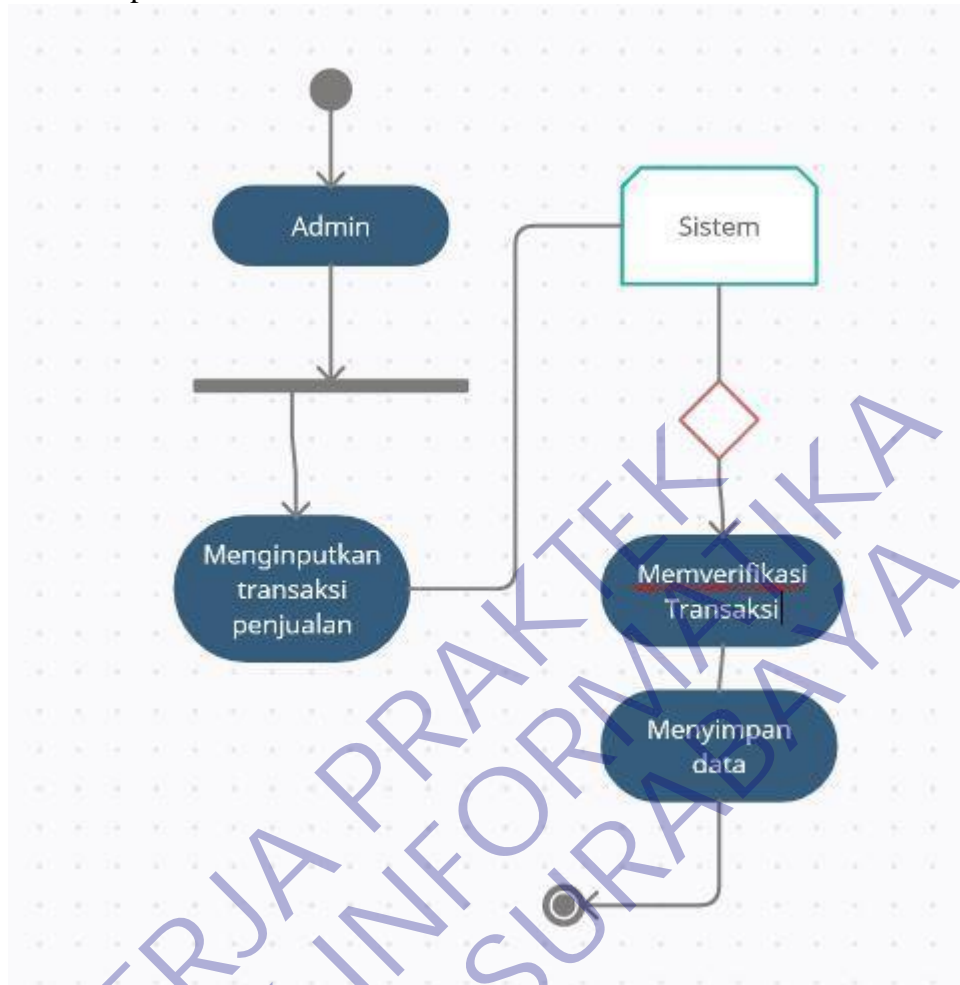


3. Input Data Barang

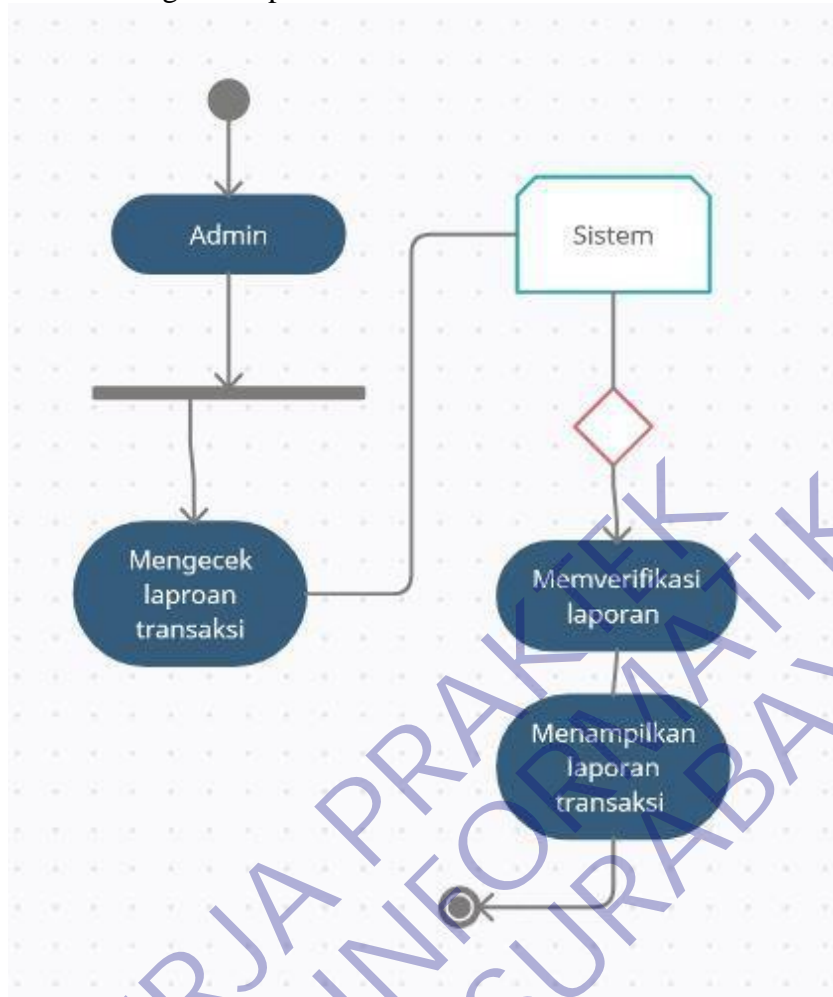


KERJA PRAKTIK TEKNIK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

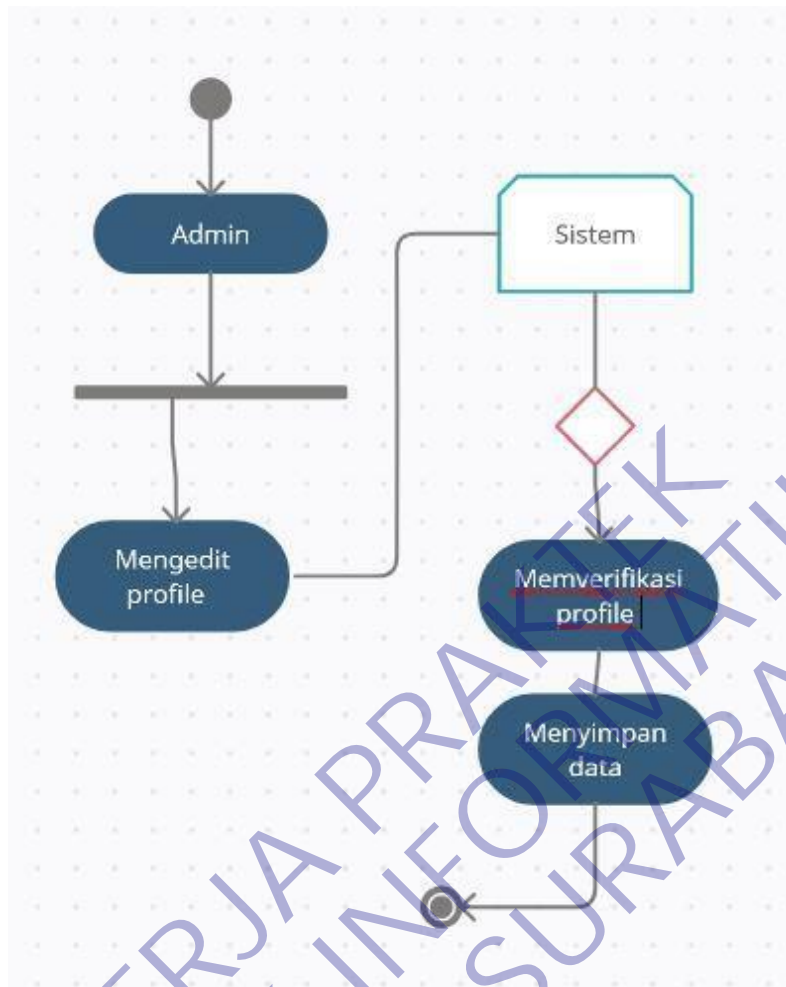
4. Input Transaksi



5. Mengecek laporan transaksi

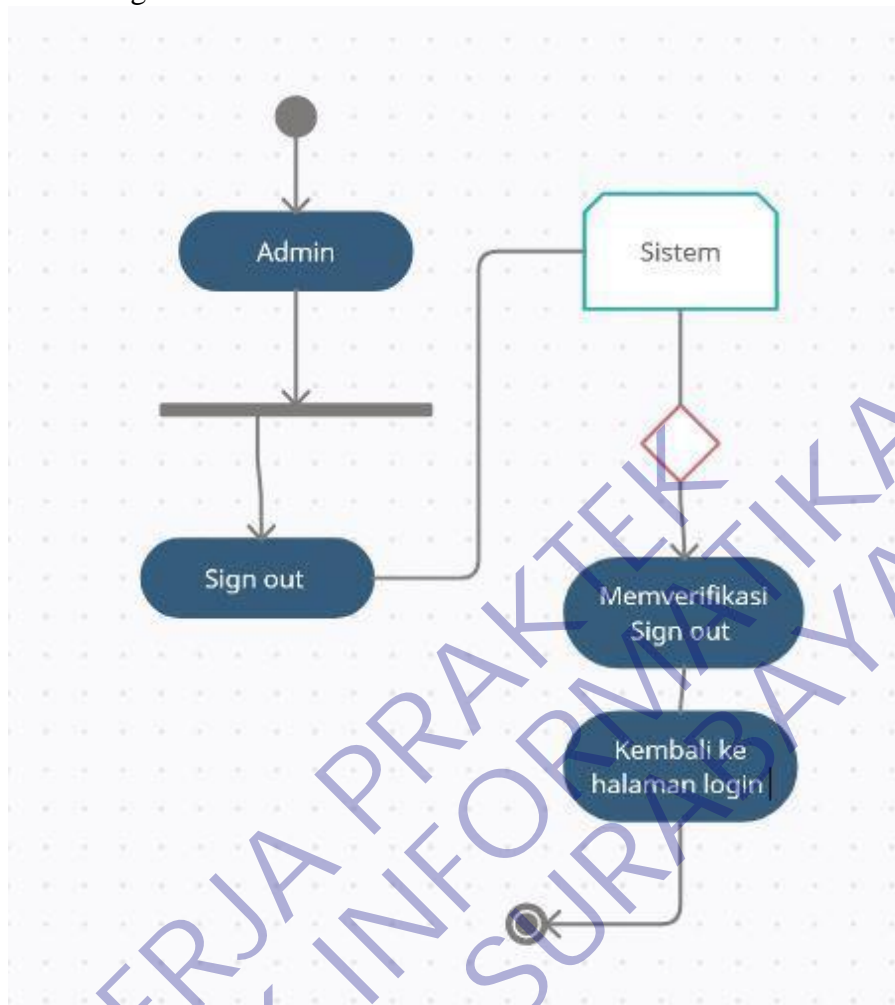


6. Edit Profile



KERJA PRAKTIK TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

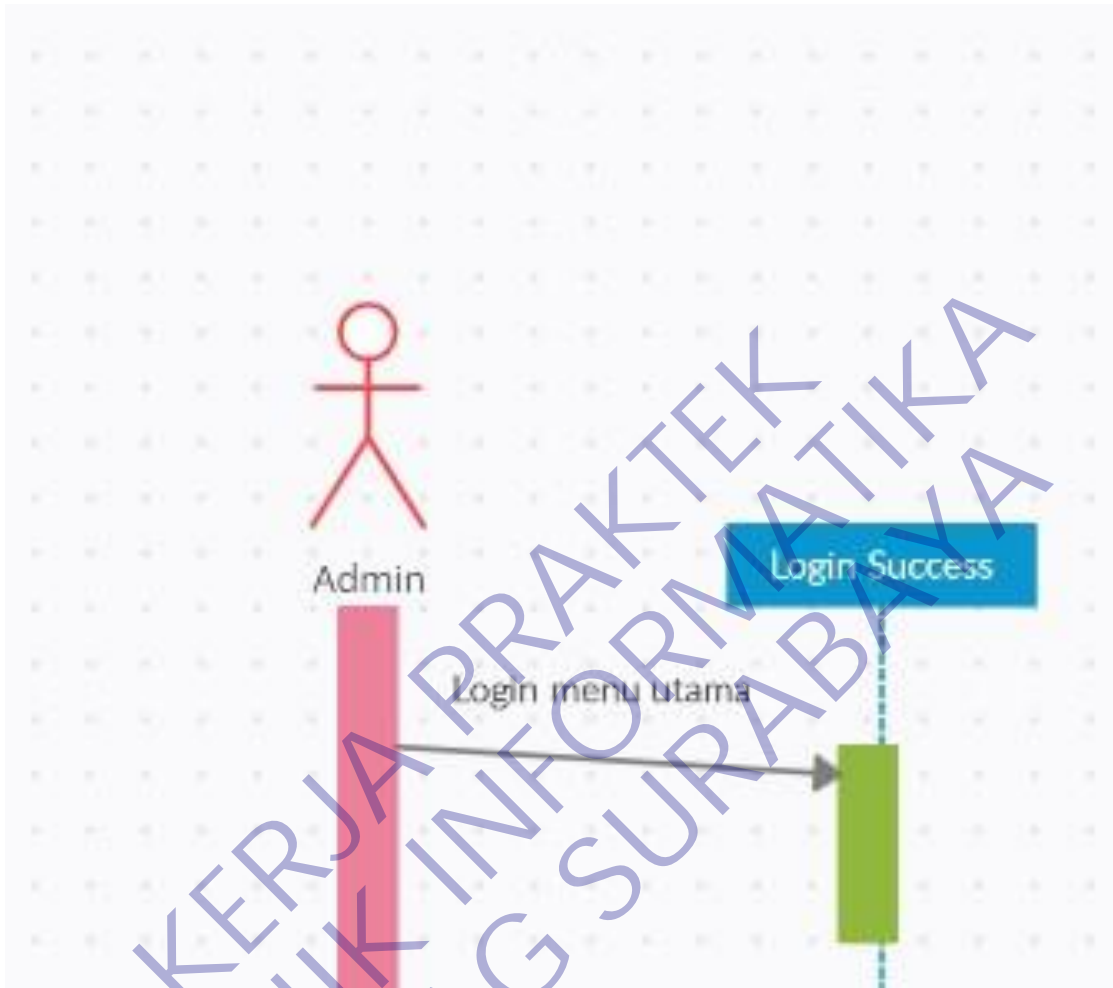
7. Sign Out



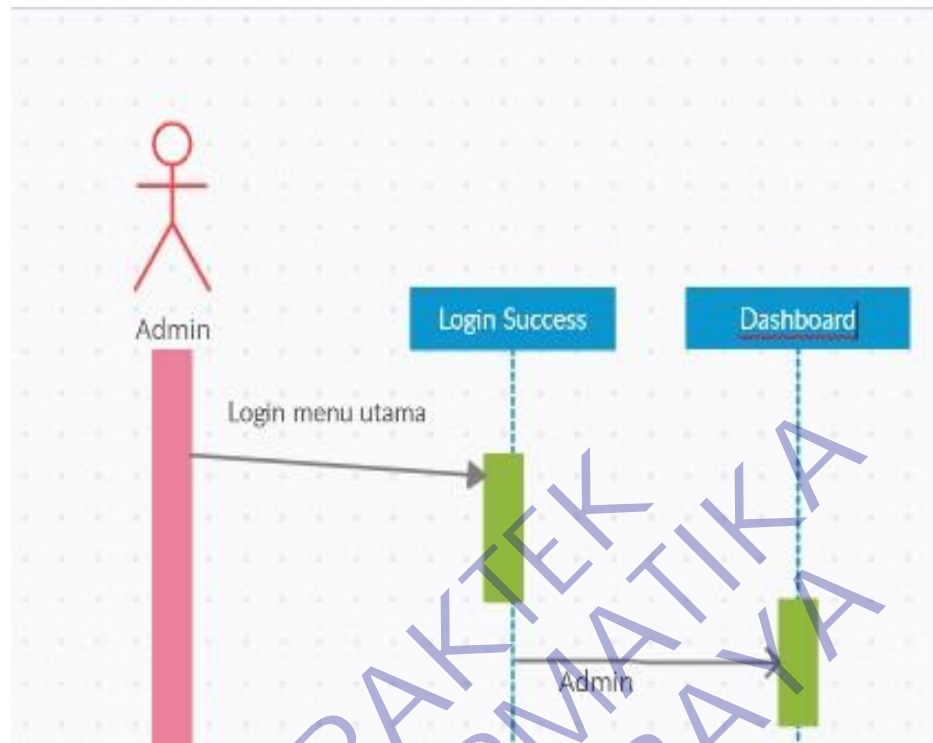
KERJA PRAKTIK TEKNIKA
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

3.2.7 SEQUENCE DIAGRAM

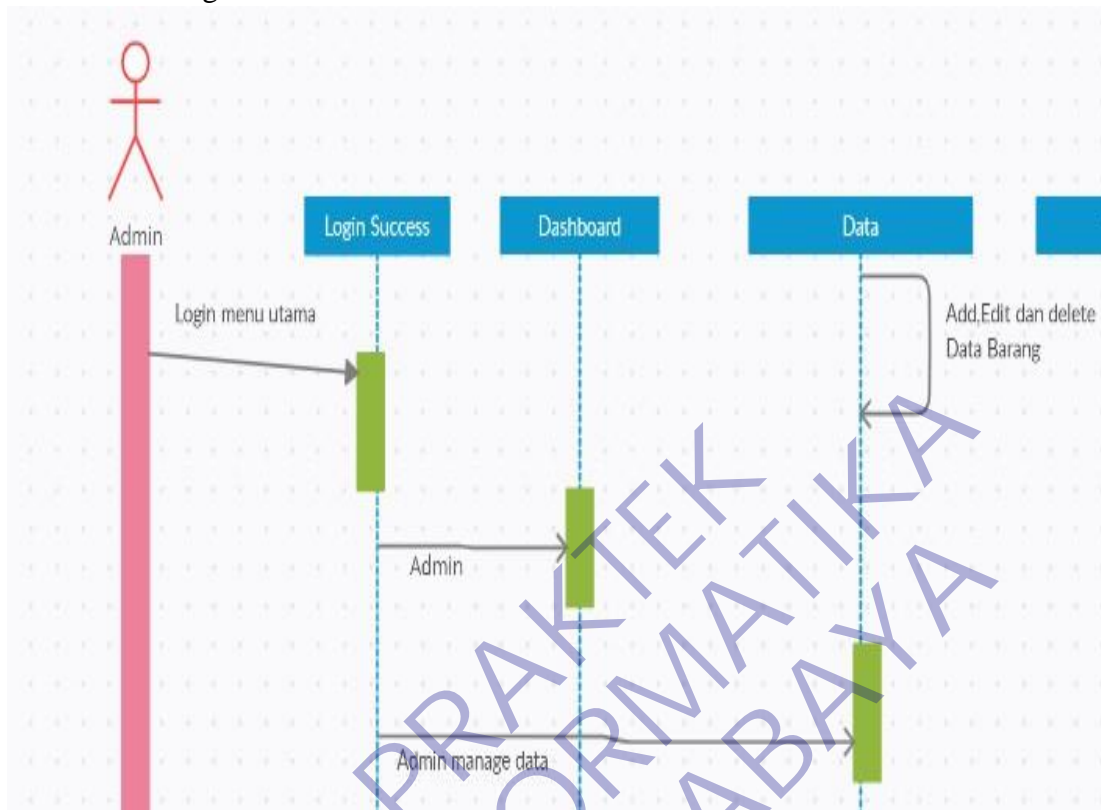
1. Login



2. Dashboard

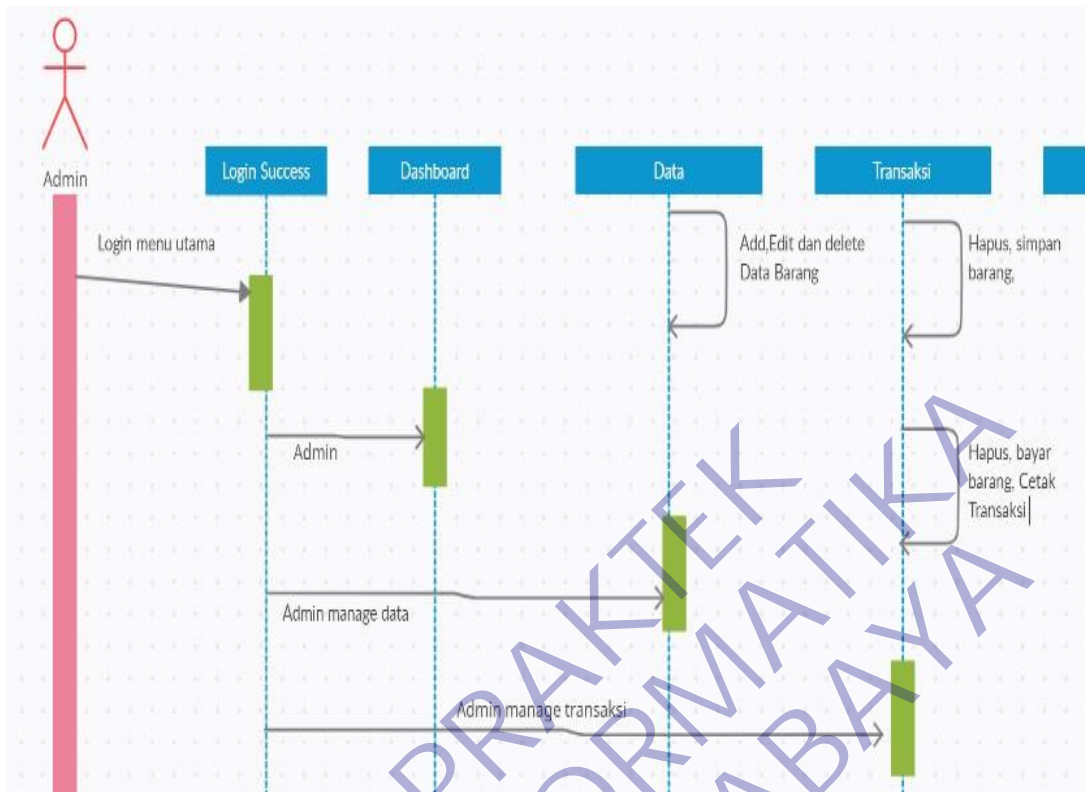


3. Insert Barang



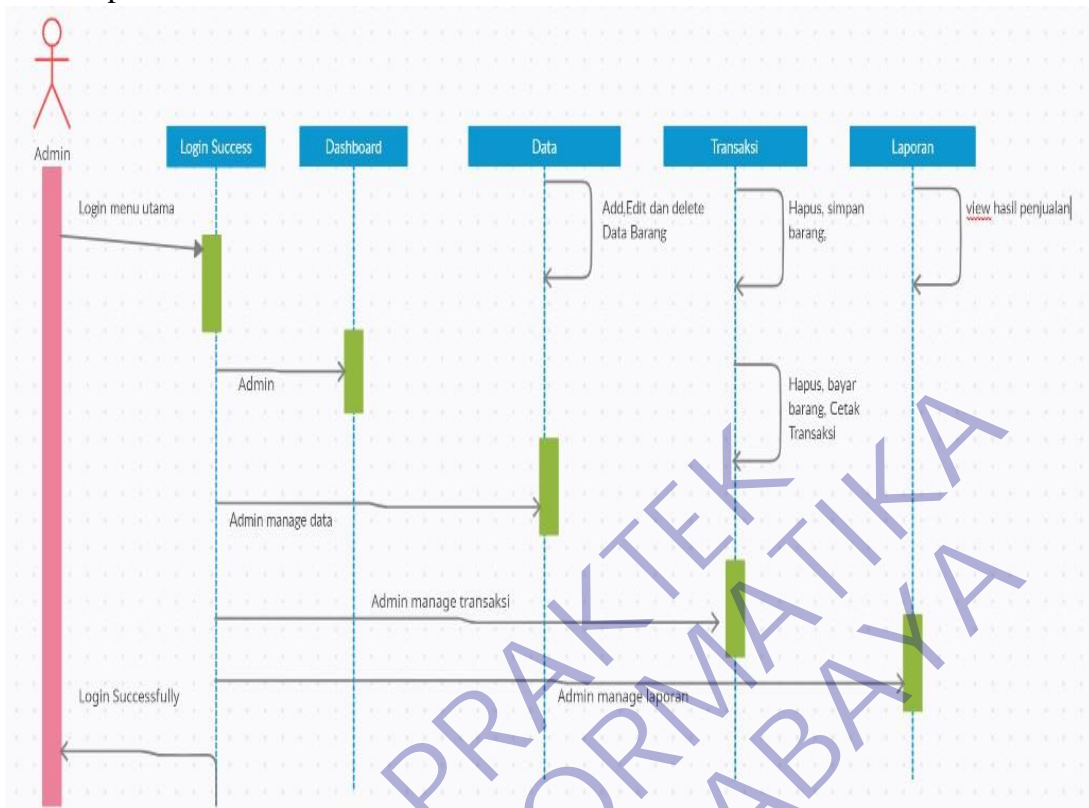
KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

4. Transaksi



KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

5. Laporan



KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

3.2.7 CLASS DIAGRAM DAN DESAIN DATABASE

1. Login



Column Name	Data Type	Key
id_login	int(11)	Primary Key
user	varchar(255)	
pass	char(32)	
id_member	int(11)	

Pembuatan tabel ini untuk menyimpan id dan password admin dengan id_login sebagai primary key

KERJA PRAKTIK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

2. Kategori



The image shows a screenshot of a database table definition for 'dbs_toko kategori'. The table has three columns: 'id_kategori' (int(11)), 'nama_kategori' (varchar(255)), and 'tgl_input' (varchar(255)). The 'id_kategori' column is marked as a primary key with a key icon.

id_kategori	nama_kategori	tgl_input
-------------	---------------	-----------

Tabel kategori ini untuk menyimpan kategori yang juga tersambung dengan tanggal input yang terinput secara otomatis, pada tabel ini foreign key nya adalah id_kategori

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

3. Barang



The image shows a screenshot of a database table structure for 'db_toko_barang'. The table has the following columns and data types:

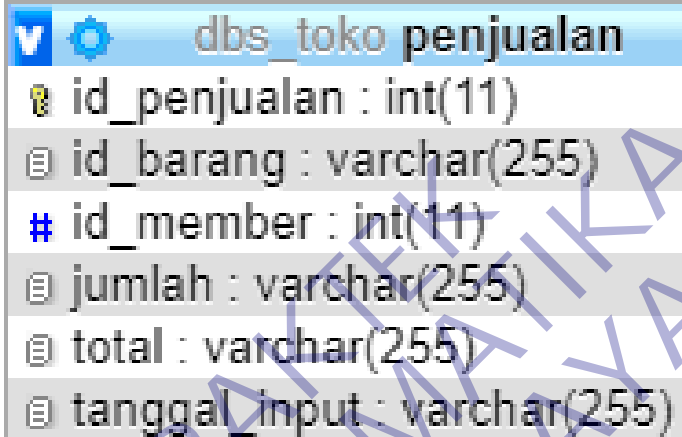
Column Name	Data Type
id	int(11)
id_barang	varchar(255)
id_kategori	int(11)
nama_barang	text
merk	varchar(255)
harga_beli	varchar(255)
harga_jual	varchar(255)
satuan_barang	varchar(255)
stok	text
tgl_input	varchar(255)
tgl_update	varchar(255)

Tabel barang ini untuk menyimpan nama barang, merk, harga jual, harga beli, satuan barang, stok

tgl_input dan tgl_update akan terinput otomatis

Pada tabel ini terdapat 1 relasi yaitu id_kategori yang didapat dari inputan pada tabel kategori

4. Penjualan

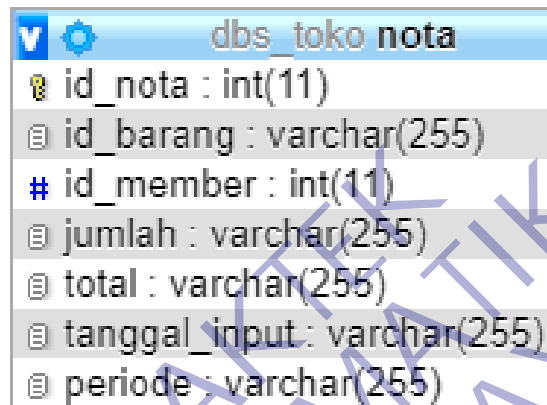


The image shows a screenshot of a database table structure for a table named 'dbs_toko penjualan'. The table has the following columns and data types:

Column Name	Data Type
id_penjualan	int(11)
id_barang	varchar(255)
id_member	int(11)
jumlah	varchar(255)
total	varchar(255)
tanggal_input	varchar(255)

Tabel penjualan ini untuk menyimpan transaksi penjualan yang berisi seperti yang tertera pada gambar di atas
Untuk foreign key pada tabel ini adalah id_penjualan
Tentunya dengan ada relasi dari tabel sebelumnya yaitu id_barang

5. Nota



The image shows a screenshot of a database table structure for a table named 'dbs_toko nota'. The table has the following columns and data types:

Column Name	Data Type
id_nota	int(11)
id_barang	varchar(255)
id_member	int(11)
jumlah	varchar(255)
total	varchar(255)
tanggal_input	varchar(255)
periode	varchar(255)

Pada tabel ini dibuat untuk menyimpan hasil inputan dari tabel sebelumnya yaitu tabel penjualan

Foreign key untuk tabel ini adalah id_nota, dan tentunya diikuti oleh tanggal input yang terinput otomatis seperti pada tabel-tabel sebelumnya

6. Tabel member



The image shows a screenshot of a database table structure for 'dbs_toko member'. The table has the following columns:

Column Name	Data Type
id_member	int(11)
nm_member	varchar(255)
alamat_member	text
telepon	varchar(255)
email	varchar(255)
gambar	text
NIK	text

Tabel ini untuk menyimpan data admin seperti alamat, nama, email, NIK, dan gambar / foto admin dengan foreign key id_member

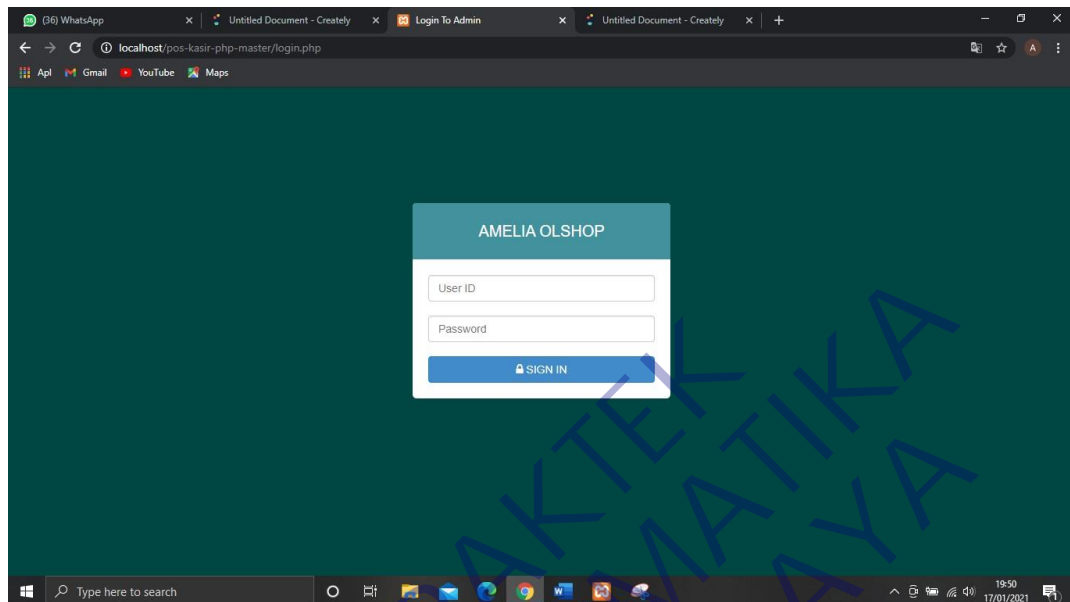
7. Tabel toko



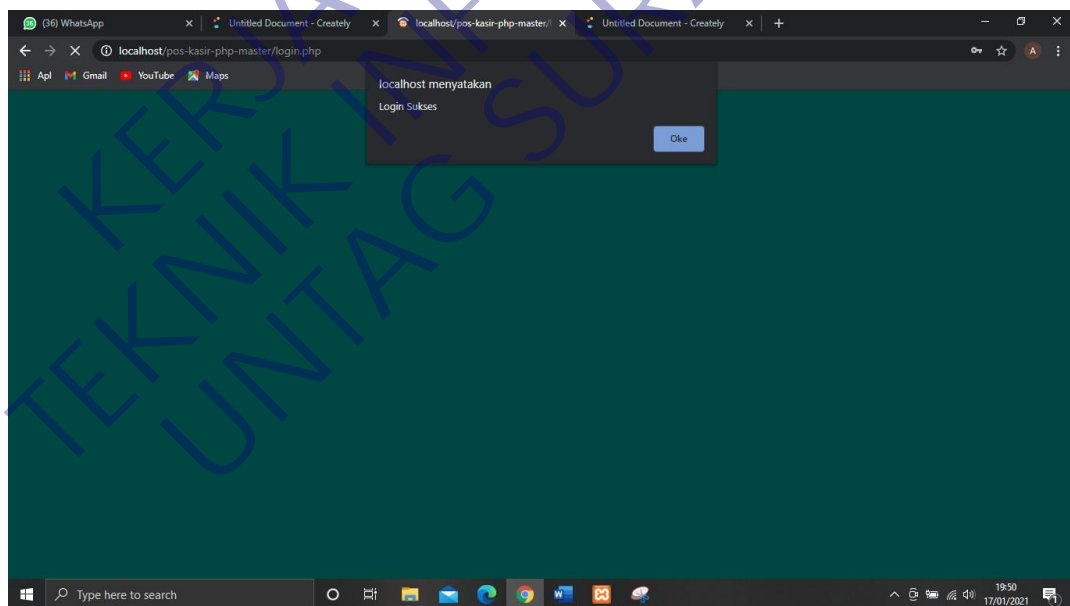
id_toko	nama_toko	alamat_toko	tlp	nama_pemilik
int(11)	varchar(255)	text	varchar(255)	varchar(255)

Tabel ini untuk menyimpan nama toko, alamat toko, telp toko, dan nama pemilik dengan foreign key id_toko

3.3 Pemilihan Supporting Designer Tools



3.3.1 Tampilan awal



3.3.2 Tampilan saat login berhasil

The screenshot displays the AMELIA OLSHOP dashboard. The header includes the store name and address: AMELIA OLSHOP JL. KLAKAH REJO NO 25, SURABAYA. The dashboard features a sidebar with navigation options: Dashboard, Master, Transaksi, and Setting. The main content area is titled 'DASHBOARD' and contains four summary cards: 'Nama Barang' with a value of 1, 'Stok Barang' with 98, 'Telah Terjual' with 2, and 'Kategori Barang' with 2. Each card has a corresponding table link. A calendar for January 2021 is positioned on the right side of the dashboard.

3.3.3 Tampilan dashboard

The screenshot shows the 'Data Barang' menu in the AMELIA OLSHOP system. The page title is 'Data Barang'. There is a search bar and a '+ Insert Data' button. The table below lists the inventory items:

No.	ID Barang	Kategori	Nama Barang	Merk	Harga Beli	Harga Jual	Stok	Satuan	Aksi
1	BR001	Sepatu Cowok	MC 502 Biru (42)	Ardiles	Rp.120.000,-	Rp.150.000,-	98	PCS	Details Edit Hapus
Total					Rp.120.000,-	Rp.150.000,-	98		

At the bottom of the table, it says 'Showing 1 to 1 of 1 entries'. There are 'Previous', '1', and 'Next' navigation buttons. The footer of the page reads '2021 - Sistem Inventory Gudang Sepatu'.

3.3.4 Tampilan menu data barang

The screenshot shows the AMELIA OLSHOP web application interface. The header includes the shop name and address: "AMELIA OLSHOP JL. KLAKAH REJO NO 25, SURABAYA" and a "Logout" button. The user profile "Ananda (001)" is visible on the left sidebar. The main content area is titled "Data Kategori" and features a form to "Masukan Kategori Barang Baru" with an "Insert Data" button. Below the form is a table with 2 entries:

No.	Kategori	Tanggal Input	Aksi
1	Sepatu Cowok	30 November 2020, 22:33	Edit Hapus
2	Sepatu Cewek	2 December 2020, 12:26	Edit Hapus

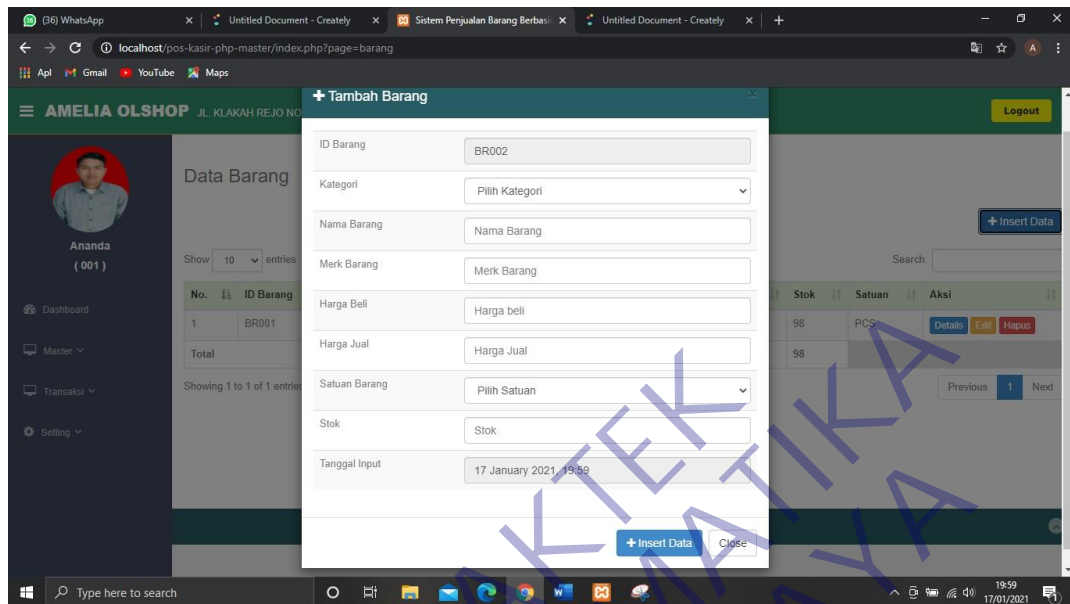
The table shows "Showing 1 to 2 of 2 entries" and navigation buttons for "Previous", "1", and "Next".

The screenshot shows the AMELIA OLSHOP web application interface after a successful data addition. The URL in the browser includes "&success=tambah-data". A green message box at the top of the main content area says "Tambah Data Berhasil!". The table now displays 3 entries:

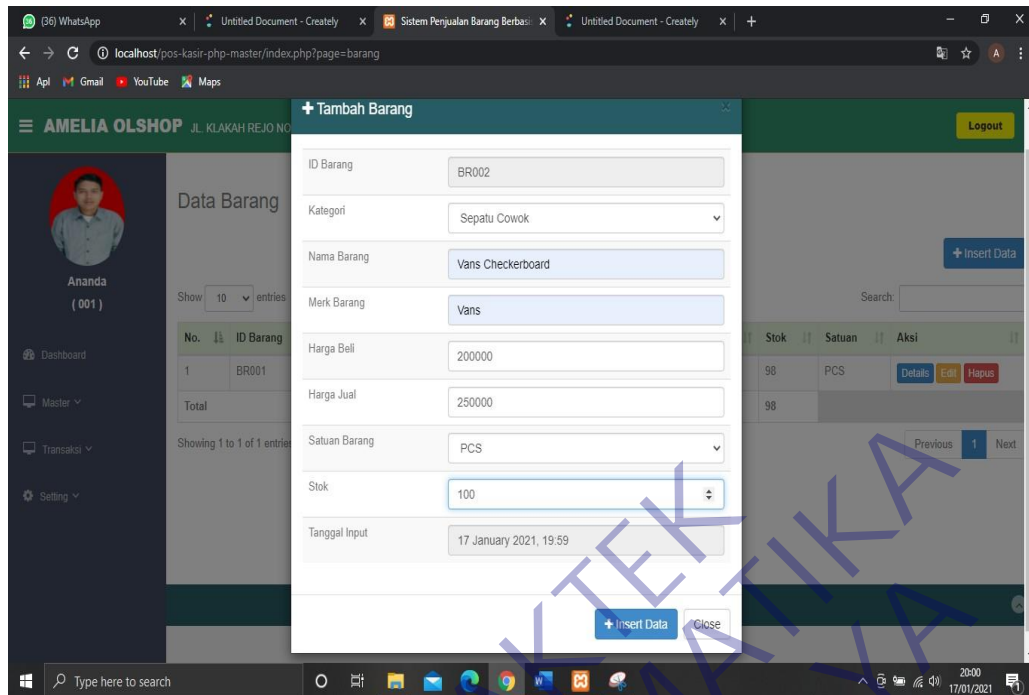
No.	Kategori	Tanggal Input	Aksi
1	Sepatu Cowok	30 November 2020, 22:33	Edit Hapus
2	Sepatu Cewek	2 December 2020, 12:26	Edit Hapus
3	Sandal Cowok	17 January 2021, 19:57	Edit Hapus

The table shows "Showing 1 to 3 of 3 entries" and navigation buttons for "Previous", "1", and "Next".

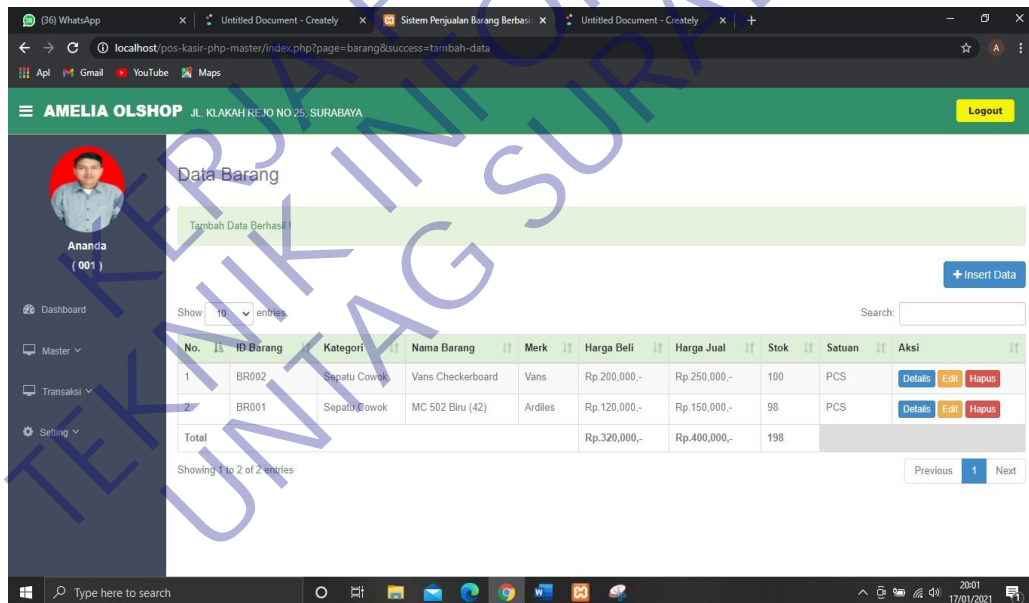
3.3.5 Tampilan penginputan kategori



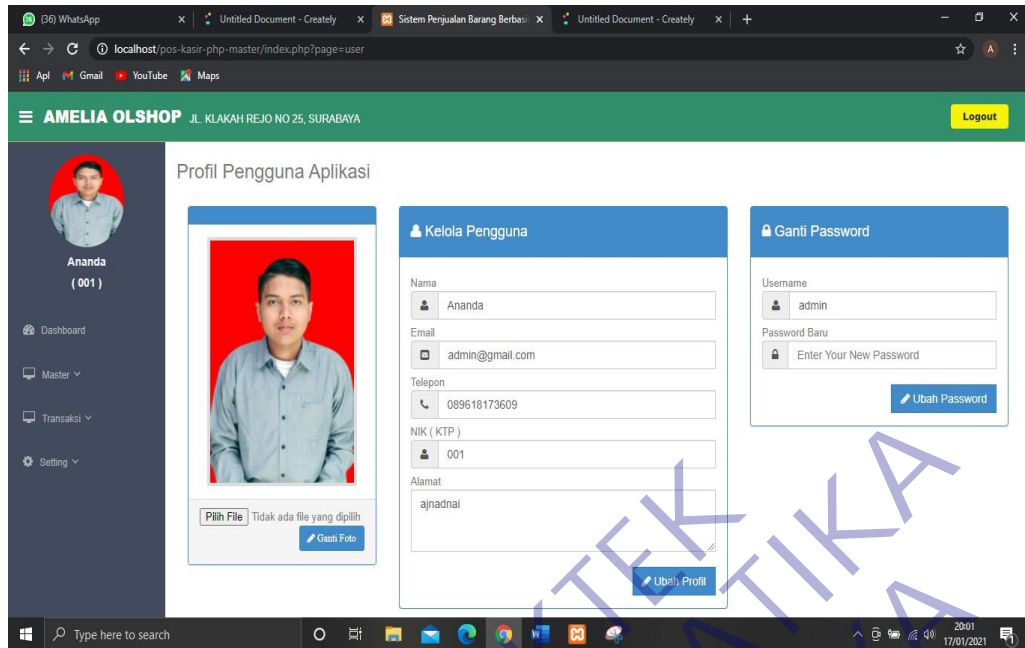
3.3.6 Tampilan insert data



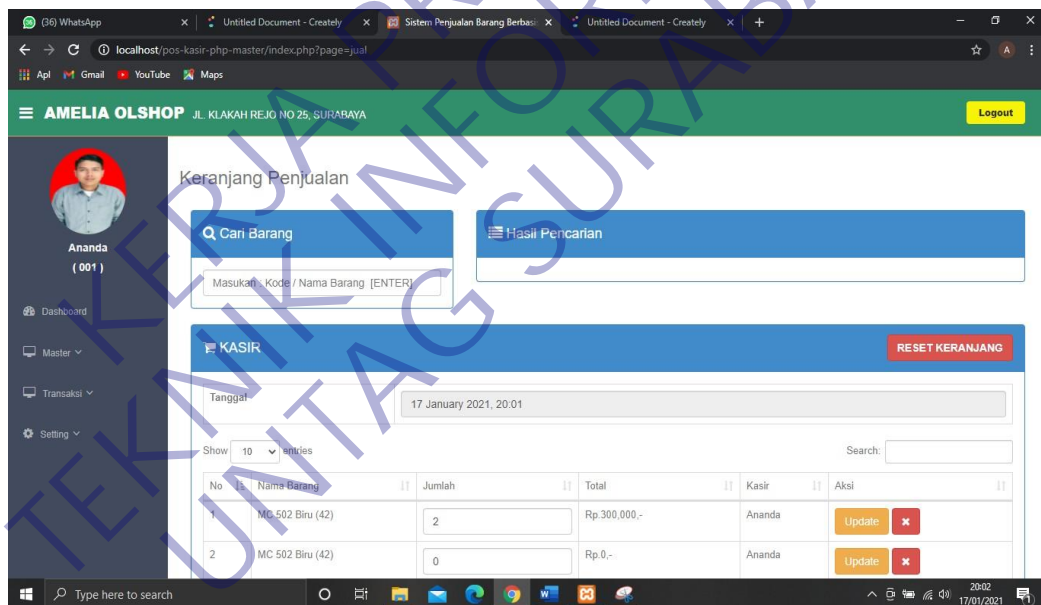
3.3.7 Tampilan penginputan data barang



3.3.8 Tampilan saat penginputan data berhasil



3.3.9 Tampilan profil user



3.3.10 Tampilan menu penjualan

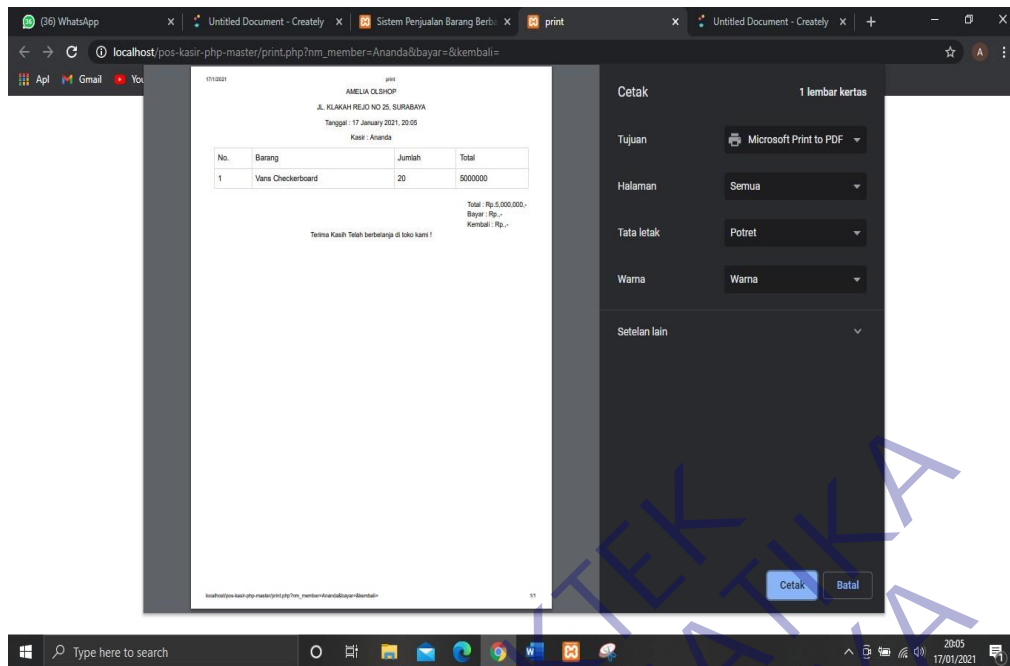
The screenshot shows a web application interface for a cashier (KASIR). The header includes the store name "AMELIA OLSHOP" and the address "JL. KLAKAH REJO NO 25, SURABAYA". The user is logged in as "Ananda (001)". The main area displays a transaction summary for "17 January 2021, 20:01". The table shows two items: "MC 502 Biru (42)" with a quantity of 2 and a total of Rp. 300,000.-, and another "MC 502 Biru (42)" with a quantity of 0 and a total of Rp. 0.-. The total amount is 300000. The interface includes a "Bayar" button and a "Print Untuk Bukti Pembayaran" option.

No	Nama Barang	Jumlah	Total	Kasir	Aksi
1	MC 502 Biru (42)	2	Rp. 300,000.-	Ananda	Update ✖
2	MC 502 Biru (42)	0	Rp. 0.-	Ananda	Update ✖

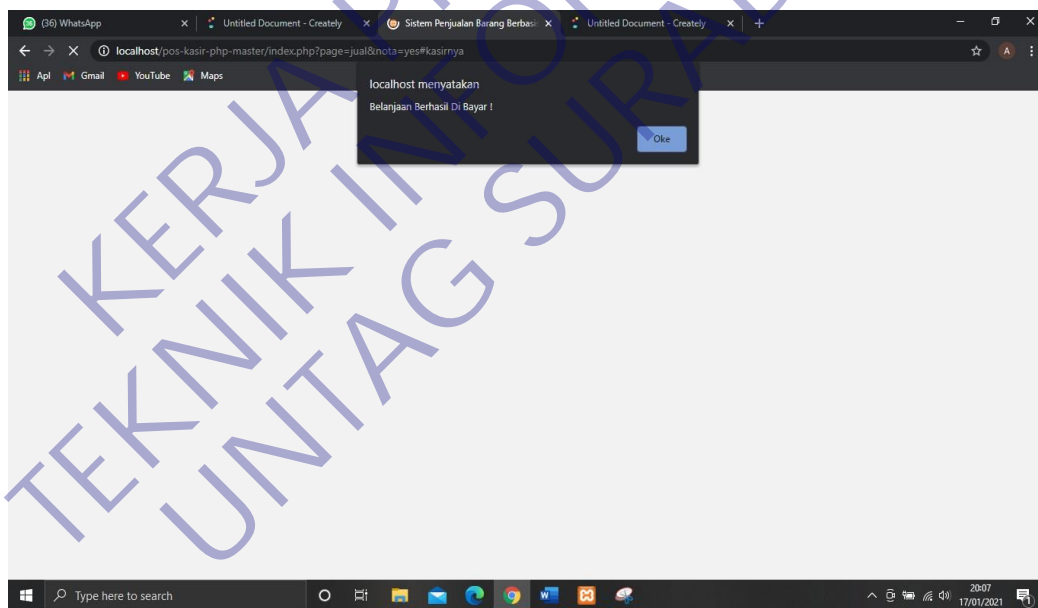
Total Semua: 300000 Bayar:

Kembali:

3.3.11 Tampilan ketika insert data penjualan



3.3.12 Tampilan untuk button print / cetak



3.3.13 Tampilan saat pembayaran berhasil

AMELIA OLSHOP JL. KLAKAH REJO NO 25, SURABAYA Logout

Data Laporan Penjualan

Cari Laporan Per Bulan

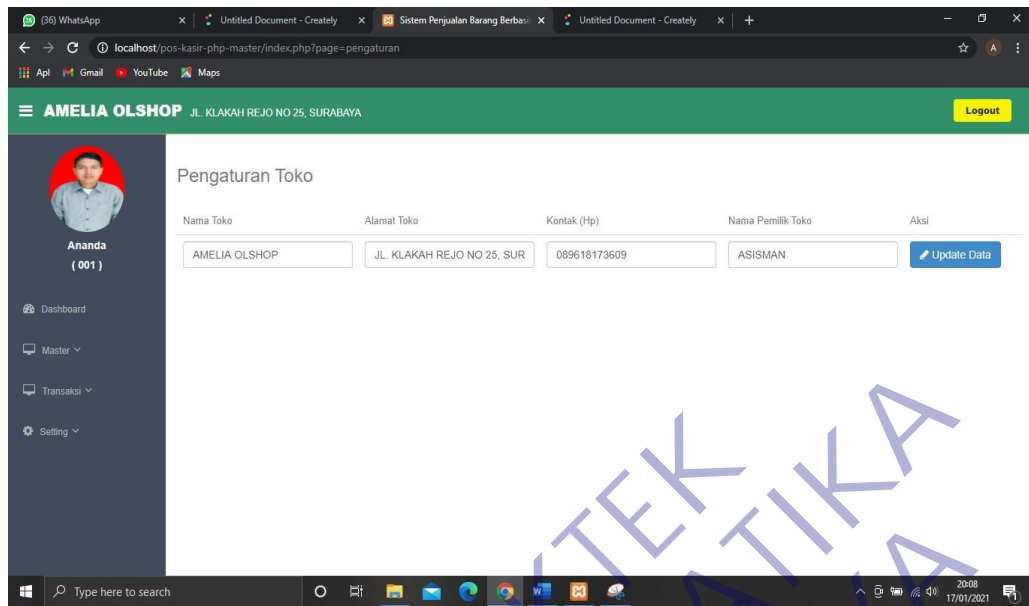
Pilih Bulan: Bulan Tahun Aksi: Cari Refresh

Show 10 entries Search:

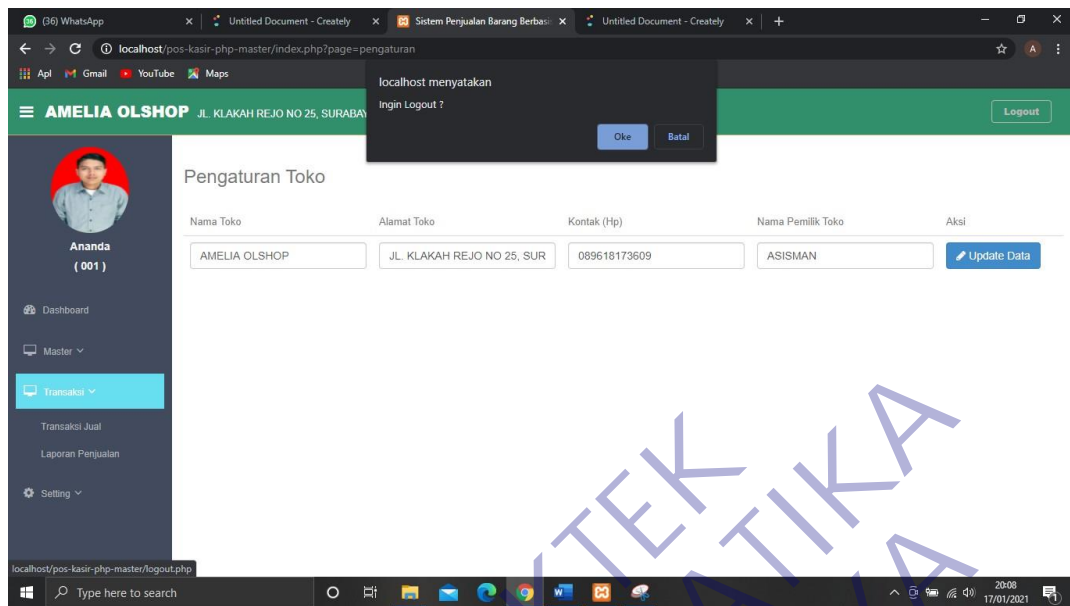
No	ID Barang	Name Barang	Jumlah	Total	Kasir	Tanggal Input
1	BR002	Vans Checkerboard	20	Rp.5.000.000,-	Ananda	17 January 2021, 20:06
2	BR002	Vans Checkerboard	20	Rp.5.000.000,-	Ananda	17 January 2021, 20:06
3	BR001	MC 502 Biru (42)	0	Rp.0,-	Ananda	17 January 2021, 18:53
4	BR001	MC 502 Biru (42)	2	Rp.300.000,-	Ananda	16 January 2021, 21:00
Total Terjual			42	Rp.10.300.000,-		

Showing 1 to 4 of 4 entries Previous 1 Next

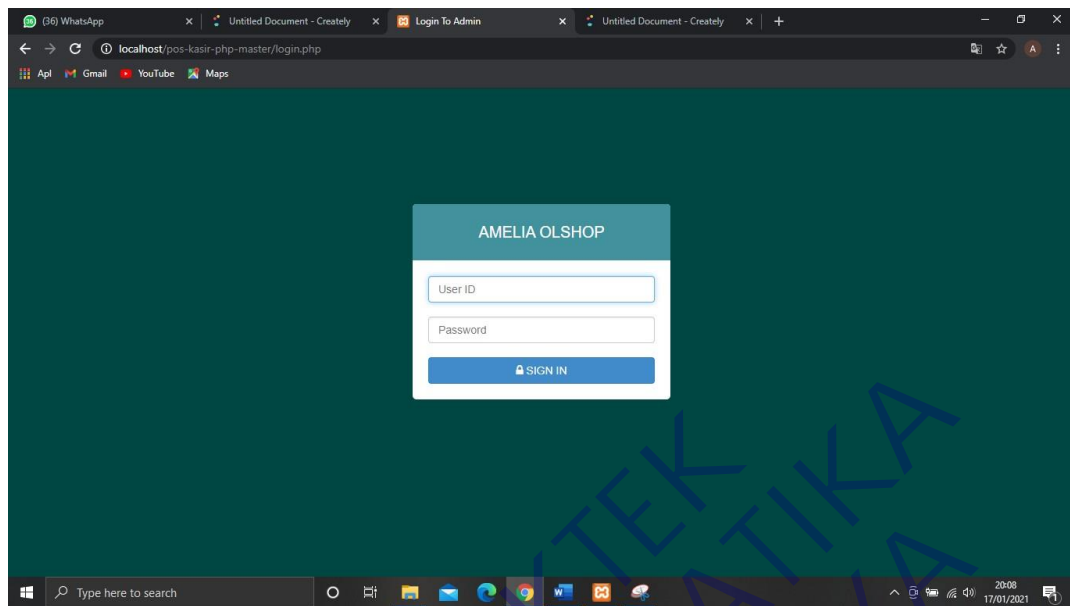
3.3.14 Tampilan laporan penjualan



3.3.15 Menu tampilan pengaturan toko



3.3.16 Tampilan saat menekan button logout



3.3.17 Kembali ke tampilan awal setelah button logout ditekan

BAB 4

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi penjualan di CV. Amelia Sukses Sejahtera dapat memudahkan pekerjaan admin dengan input output yang dihasilkan dapat mengurangi tingkat kesalahan yang disebabkan Human Error dan karena aplikasi ini dibuat dengan sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan dari administrasi maka penulis berharap aplikasi ini dapat membantu pekerjaan untuk kedepannya.
2. Aplikasi yang dibuat ini berhasil menampilkan output yang telah diharapkan dari CV. Amelia Sukses Sejahtera dengan hasil output seperti cetak kwitansi, laporan stok barang, data pelanggan, data supplier dan data retur barang serta fitur lainnya.
3. Dengan adanya aplikasi penjualan ini kedepannya bisa dikembangkan lagi atau dipadukan dengan aplikasi lainnya yang membuat CV. Amelia Sukses Sejahtera semakin berkembang dan bisa menjadi CV dengan teknologi terbaik di Surabaya ini.
4. Sebagai penulis dengan adanya aplikasi ini semoga dapat membantu untuk pekerjaan sehari-hari dan penulis berterima kasih untuk waktu dan tempat untuk diijinkannya melakukan Kerja Praktek di CV. Amelia Sukses Sejahtera.
5. Terima Kasih untuk pengalaman yang diberikan dan kesan yang tidak akan pernah penulis dapatkan ditempat lain ketika melakukan kerja praktek.

4.2 Saran

Dengan adanya aplikasi penjualan yang telah terbuat penulis berharap dapat melakukan perawatan dan pengembangan untuk mempermudah pekerjaan yang nantinya akan sangat berguna dilain hari. Semakin kecil kesalahan akan mempermudah dalam pekerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

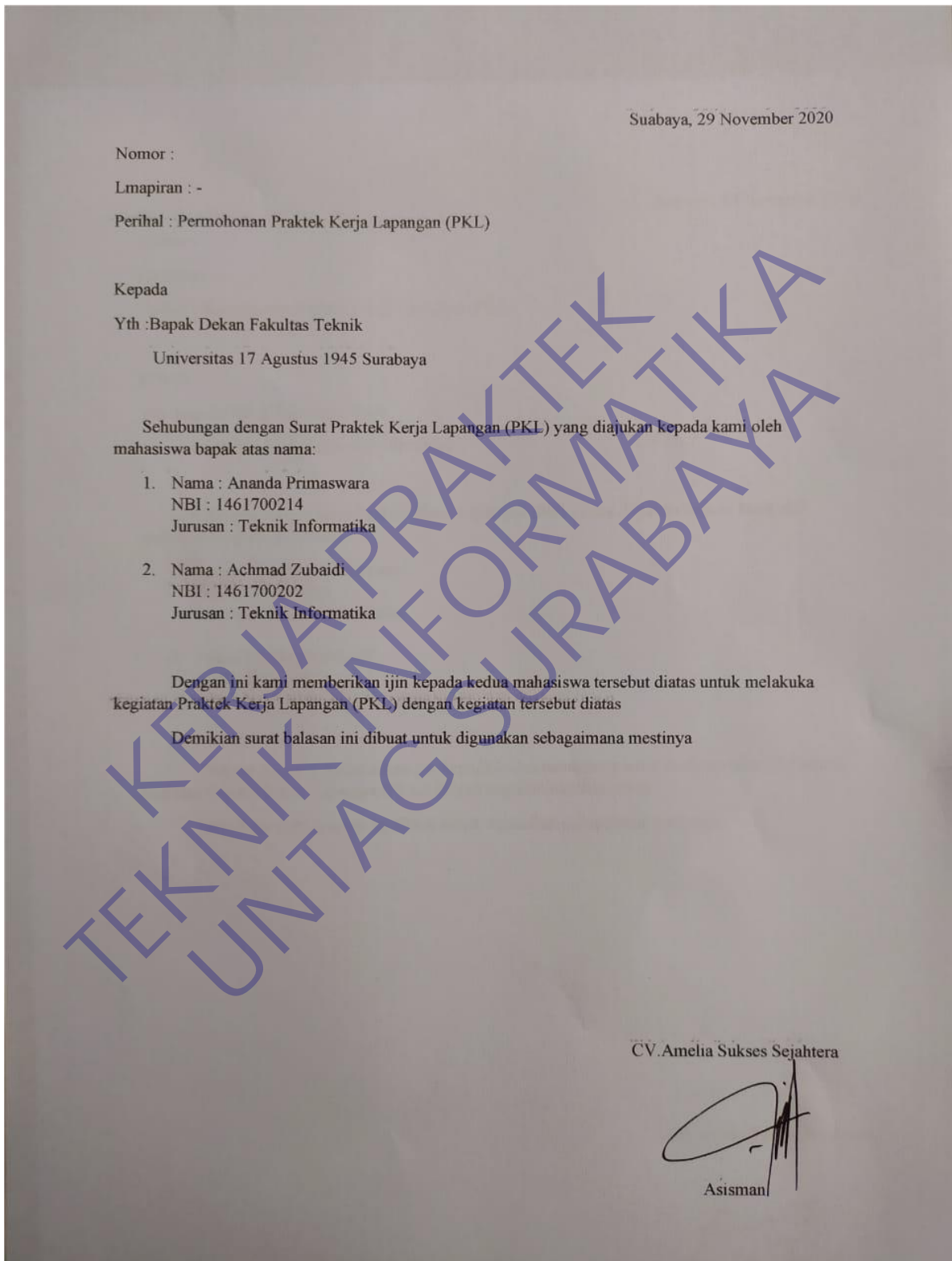
Nama, P., Tahun. *Judul Kutipan Judul Kutipan Judul Kutipan Judul Kutipan Judul Kutipan*. Kota:
Penerbit.

Nama, P., Tahun. *Judul Kutipan Judul Kutipan Judul Kutipan Judul Kutipan Judul Kutipan*. Kota:
Penerbit.


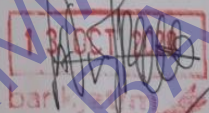
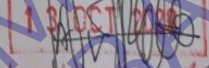

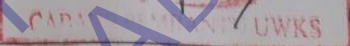
Nama, P., Tahun. *Judul Kutipan Judul Kutipan Judul Kutipan Judul Kutipan Judul Kutipan*. Kota:
Penerbit

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

Lampiran 1

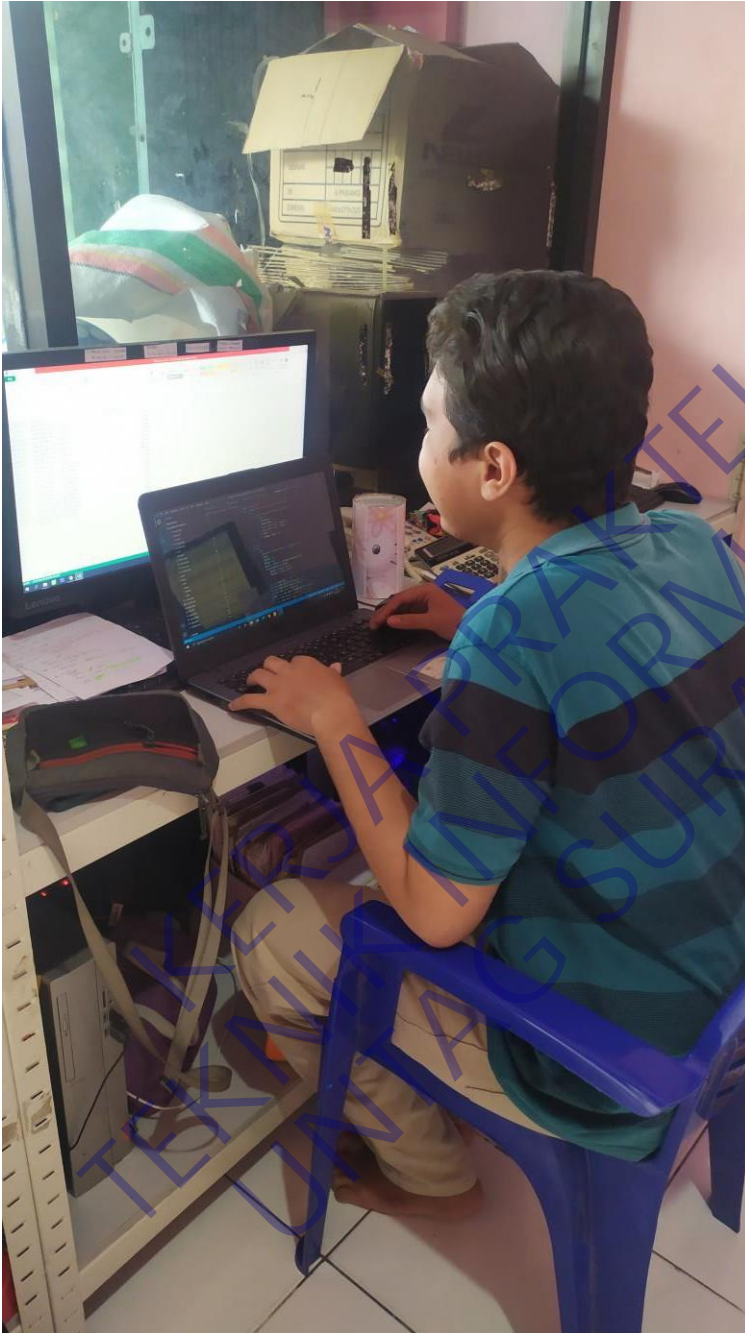


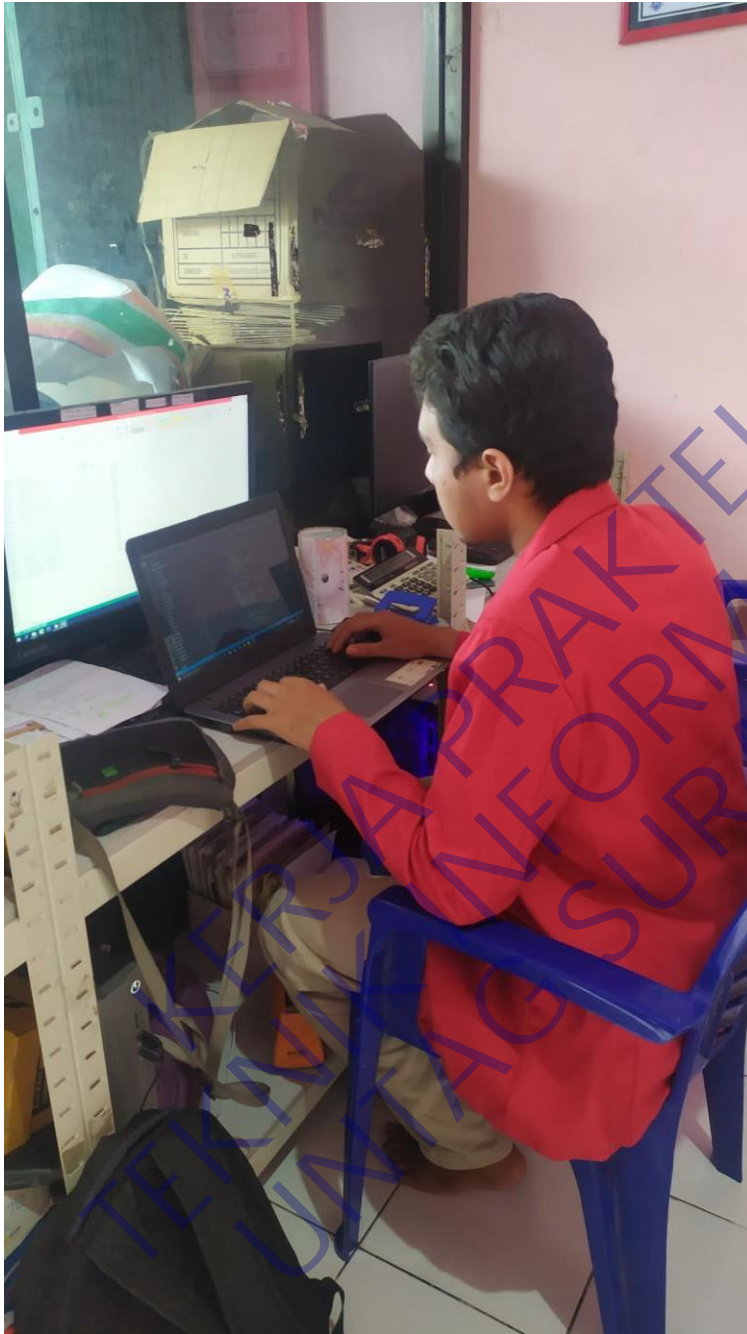
Lampiran 2

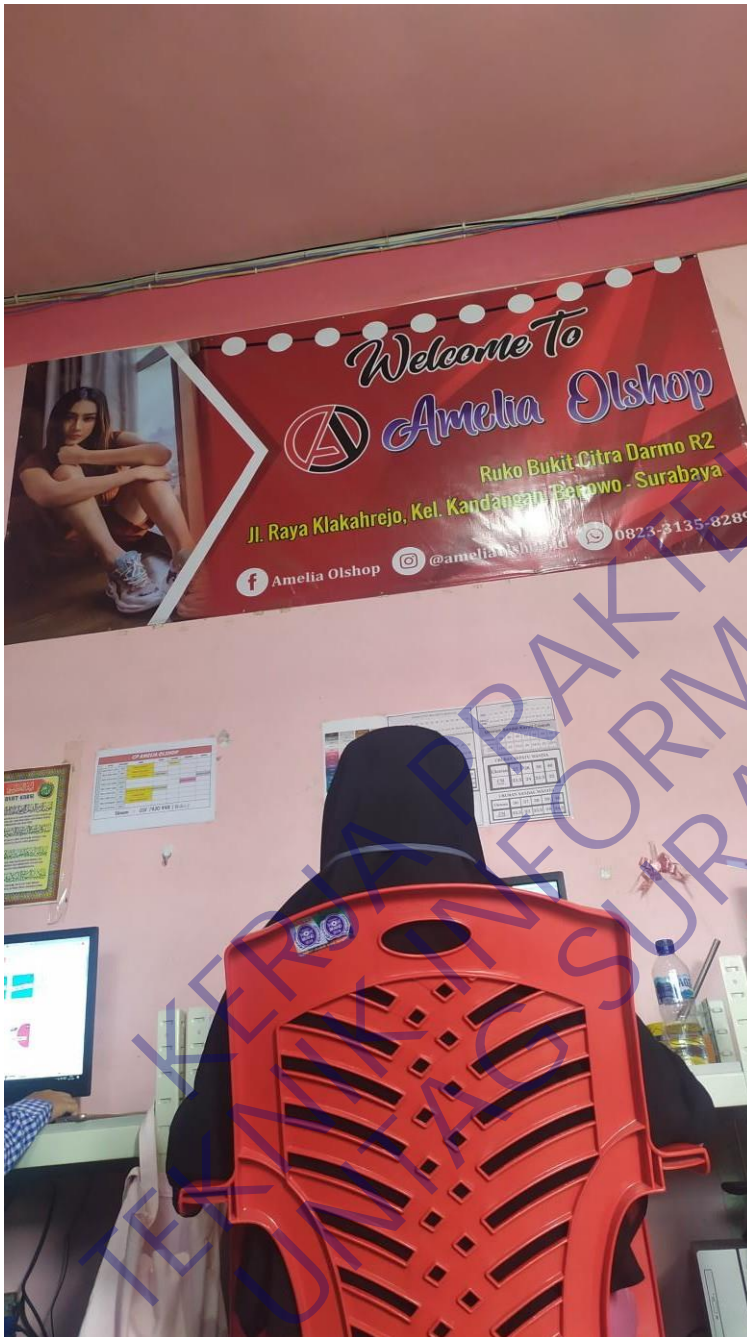
Untuk Kredit Rekening Nomor: 0012167784		FAKULTAS TEKNIK	
Atas Nama : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Jl. Semolowaru 45 Telp. 5931800 Surabaya		Smt. : Basal 2020/2021 Pada : 4000.374 bankjatim	
No.	Untuk Pembayaran	(Dalam Rupiah)	Disetor oleh : COPY : 1 KALI
1	KERJA PRAKTIK TEKNIK	200,000	Nama Mahasiswa : Ananda Primaswara NBI/Pendaftaran : 1461700214 Alamat : Tanggal : 06 Oktober 2020 / 11:15:11 Tanda Tangan
	Jumlah yang disetorkan	200,000	User : Webisto Cap Bagian Kas.
Dibaca : Dua Ratus Ribu Rupiah		    	
Dibaca dengan : [] Cek/BG			

KERJA PRAKTIK TEKNIK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

Lampiran 3













Lampiran 4

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 menungkan 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		✓		

No	Tanggal	Keterangan	TTD
23	23 Des 2020	Merancang UI	↓
24	24 Des 2020	Merancang UI	↓
25	25 Des 2020	Libur	↓
26	26 Des 2020	Libur	↓
27	27 Des 2020	Libur	↓
28	28 Des 2020	Pengujian Program	↓
29	29 Des 2020	Pengujian program	↓
30	30 Des 2020	Penyusunan Laporan	↓

Surabaya, 10 Januari 2021

Pembimbing Lapangan

Amelia O'shop
Footwear Solution For You

ASISMAKI

(.....)

No	Tanggal	Keterangan	TTD
10	10 Des 2020	Merancang alur web	↓
11	11 Des 2020	Merancang alur web	↓
12	12 Des 2020	Libur	↓
13	13 Des 2020	Libur	↓
14	14 Des 2020	Mempelajari data penjualan perusahaan	↓
15	15 Des 2020	Mempelajari data Penjualan Perusahaan	↓
16	16 Des 2020	Mempelajari data keluar masuk Barang	↓
17	17 Des 2020	Mempelajari data keluar masuk Barang	↓
18	18 Des 2020	Mempelajari sistem Penjualan Pada E-commerce	↓
19	19 Des 2020	Libur	↓
20	20 Des 2020	Libur	↓
21	21 Des 2020	Merancang Database	↓
22	22 Des 2020	Merancang Database	↓

No	Tanggal	Keterangan	TTD
23	23 DES 2020	Merancang UI	↓
24	24 DES 2020	Merancang UI	↓
25	25 DES 2020	Libur	↓
26	26 DES 2020	Libur	↓
27	27 DES 2020	Libur	↓
28	28 DES 2020	Pengujian Program	↓
29	29 DES 2020	Pengujian program	↓
30	30 DES 2020	Pengusman Laporan	↓

Surabaya, 10 Januari 2021

Pembimbing Lapangan

Amelia O'shop
Footwear Solution For You

ASISMANI

(.....)

KEPUA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA