

# LAPORAN KERJA PRAKTEK

## PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN DI CV MASTER MOTOR DENGAN PHP MY SQL



Oleh :

**Deni Budi Kriswanto**

**1461505057**

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

## LEMBAR PENGESAHAN

### LAPORAN KERJA PRAKTEK PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN DI CV MASTER MOTOR DENGAN PHP MY SQL

Sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan Kerja Praktek

Oleh :

Deni Budi Kriswanto  
1461505057

Surabaya, 19 Januari 2021

Koordinator KP

Dosen Pembimbing

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

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. Kedung Doro No 119, Kedung Doro, Kota Surabaya, Jawa Timur 60271.

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 Ferry Gunawan selaku Pemilik di “CV. Master Motor” 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, 19 Januari 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

LAPORAN KERJA PRAKTEK.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan .....	2
1.3 Manfaat .....	3
1.4 Waktu dan Tempat Kerja Praktek.....	4
1.5 Rumusan Masalah.....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB 2 GAMBARAN UMUM.....	5
2.1 Profil Organisasi .....	5
2.2 Sejarah CV Master Motor.....	6
2.3 Kajian Pustaka .....	7
2.4 Tahapan Kerja Praktek.....	7
2.5 Analisis Kebutuhan.....	7
2.6 Skenario Pengujian .....	8
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK.....	9
3.1 Kegiatan Survey Lapangan.....	9
3.2 Pemilihan Suppoting Designer Tools .....	10
3.3 Teori Tentang Basis Data.....	19
3.4 Teori Tentang PHP.....	21
3.5 Teori Tentang Bootstrap .....	22
3.6 Teori Tentang Pengujian Perangkat Lunak .....	23
3.7 Implementasi Hasil Perancangan.....	24
3.8 Proses Aplikasi Dan Pengguna Dengan Sistem.....	42
3.9 Tampilan Aplikasi Penjualan CV Master Motor .....	43
3.9 Tampilan Data Base.....	65
BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN .....	67
4.1 Kesimpulan .....	67
4.2 Saran .....	67

DAFTAR PUSTAKA .....	68
LAMPIRAN I .....	69
I.1 Kegiatan Observasi Dan Wawancara .....	69
I.2 Luaran Hasil Survei Lapangan .....	69
I.3 Surat Balasan Dari CV Master Motor .....	70
DOKUMENTASI SAAT KERJA PRAKTEK .....	71
I.4 Lampiran Kuisoner .....	72

KERJA PRAKTEK  
TEKNIK INFORMATIKA  
UNTAG SURABAYA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Profil Organisasi .....	5
Gambar 2. 2 Proses Kerja Praktek .....	7
Gambar 3. 1 Kegiatan Survei Lapangan .....	9
Gambar 3. 2 Usecase Login .....	24
Gambar 3. 3 Usecase Insert Data .....	25
Gambar 3. 4 Input Kategori Barang.....	26
Gambar 3. 5 Usecase Input Nama Barang .....	27
Gambar 3. 6 Usecase Input Merk Barang .....	28
Gambar 3. 7 Usecase Input Harga Jual .....	29
Gambar 3. 8 Usecase Harga Beli .....	30
Gambar 3. 9 Usecase Input Satuan Barang.....	31
Gambar 3. 10 Usecase Input Transaksi Penjualan .....	32
Gambar 3. 11 Usecase Mengganti Password .....	33
Gambar 3. 12 Usecase Mencetak Transaksi Penjualan.....	34
Gambar 3. 13 Usecase Log Out .....	35
Gambar 3. 14 Activity Diagram Log in .....	36
Gambar 3. 15 Activity Diagram Input Kategori Barang .....	37
Gambar 3. 16 Activity Diagram Input Data Barang .....	38
Gambar 3. 17 Activity Diagram Input Transaksi.....	39
Gambar 3. 18 Activity Diagram Cek Laporan Transaksi .....	40
Gambar 3. 19 Activity Diagram Sign Out .....	41
Gambar 3. 20 Halaman Awal atau Halaman Login .....	43
Gambar 3. 21 Halaman Tampilan Dashboard Sukses Login .....	44
Gambar 3. 22 Halaman Tampilan Data Pelanggan .....	45
Gambar 3. 23 Halaman Tampilan Form Input New Data Pelanggan .....	46
Gambar 3. 24 Halaman Tampilan Data Supplier .....	47
Gambar 3. 25 Halaman Tampilan Form Input New Data Supplier .....	48
Gambar 3. 26 Halaman Tampilan Data Kategori Barang .....	49
Gambar 3. 27 Halaman Tampilan Form Input New Kategori Barang .....	50
Gambar 3. 28 Halaman Tampilan Data Barang .....	51
Gambar 3. 29 Halaman Tampilan Form Input New Data Barang .....	52
Gambar 3. 30 Halaman Tampilan Transaksi Penjualan .....	53
Gambar 3. 31 Halaman Tampilan Transaksi Penjualan .....	54
Gambar 3. 32 Halaman Tampilan Print Out Kwitansi .....	55
Gambar 3. 33 Halaman Tampilan Cetak Kwitansi .....	56
Gambar 3. 34 Halaman Tampilan Data Transaksi Penjualan .....	57
Gambar 3. 35 Halaman Tampilan Data Penjualan.....	58
Gambar 3. 36 Halaman Tampilan Form Input New Pembelian.....	59
Gambar 3. 37 Halaman Tampilan Data Retur Penjualan .....	60
Gambar 3. 38 Halaman Tampilan Data Retur Pembelian Barang .....	61
Gambar 3. 39 Halaman Tampilan Laporan Stok Barang .....	62
Gambar 3. 40 Halaman Tampilan Data User .....	63
Gambar 3. 41 Halaman Tampilan Form Input New User .....	64
Gambar 3. 42 Halaman Tampilan Database .....	66

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hasil Survey Lapangan .....	10
Tabel Lampiran 1 Hasil Wawancara.....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Gambar 1 Surat Balasan .....	70
Lampiran Gambar 2 Proses Pengujian Aplikasi .....	71
Lampiran Gambar 3 Proses Kegiatan Kerja Praktek .....	71
Lampiran Gambar 4 Pengisian Kuisoner .....	72
Lampiran Gambar 5 Pengisian Nilai.....	72
Lampiran Gambar 6 Hasil Kuisoner .....	73
Lampiran Gambar 7 Hasil Penilaian Kemampuan.....	74
Lampiran Gambar 8 Kritik Dan Saran.....	75
Lampiran Gambar 9 Nilai Kerja Praktek .....	76
Lampiran Gambar 10 Kegiatan Kerja Praktek.....	77
Lampiran Gambar 11 Kegiatan Kerja Praktek 2.....	78
Lampiran Gambar 12 Kegiatan Kerja Praktek 3.....	79

KERJA PRAKTIK  
TEKNIK INFORMATIKA  
UNTAG SURABAYA

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, sejalan dengan kemajuan zaman maka penggunaan komputer semakin meningkat dan perannya sangat penting dalam membantu pekerjaan manusia. Kemajuan komputerisasi telah melanda dan semakin berpengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan manusia, sehingga menimbulkan dampak positif bagi perkembangan teknologi di lingkungan masyarakat terutama di bidang informasi dan komunikasi yang semakin canggih dan modern.

Kemajuan teknologi komputer juga dirasakan dalam dunia usaha, banyak perusahaan menggunakan jasa komputer sebagai alat untuk membantu segala kegiatan yang sedang berjalan di perusahaan. Manusia merupakan sumber daya yang dituntut untuk mempunyai keahlian, pengalaman dan kepekaan dalam mengatasi dan menghadapi berbagai permasalahan dan tantangan yang terjadi di dunia kerja. Begitu juga dengan mahasiswa yang nantinya akan terjun ke dunia kerja. Untuk memasuki dunia kerja mahasiswa bisa melakukan percobaan dengan kerja praktek agar terbiasa dengan dunia kerja.

Berdasarkan hal tersebut maka kerja praktek sangat membantu kami dalam mengenal dan sebagai gambaran supaya kami tidak asing lagi ketika memasuki dunia kerja. Selain itu kerja praktek adalah salah satu syarat mata kuliah wajib dan salah satu syarat sebelum melaksanakan penyusunan tugas akhir (skripsi). Kerja praktek dilaksanakan di CV. Master Motor Surabaya Indonesia dapat memberi kesempatan untuk mengimplementasikan disiplin ilmu yang kami pelajari dibangku kuliah dan juga kami mendapatkan pengetahuan baru yang sangat berguna bagi kami. Dari latar belakang Kerja Praktek ini kami dapat membuat Aplikasi dengan judul “Aplikasi Penjualan di CV Master Motor Dengan PHP My Sql ” yang merupakan salah satu tugas yang diberikan untuk memenuhi syarat mata kuliah kerja praktek.



## 1.2 Tujuan

### A. Tujuan Umum

Dengan melaksanakan kegiatan Kerja Praktek ada 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

Adapun tujuan Khusus dilaksanakan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi Suatu permasalahan dan mencari pemecahan untuk permasalahan tersebut pada dunia kerja.
2. Menerapkan materi yang diperoleh selama kuliah ke dalam Praktek Kerja dan melaporkan hasil.
3. Dapat meningkatkan kemampuan penulis baik dalam kemampuan *soft skill* maupun kemampuan *hard skill*.
4. Meluaskan pandangan mahasiswa terhadap jenis-jenis kerja yang ada dibidang Yang bersangkutan atau tempat praktek dengan segala peraturan yang ditetapkan ditempat kerja.

## 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.

## **1.4 Waktu dan Tempat Kerja Praktek**

### **1. Waktu**

Waktu pelaksanaan dimulai tanggal 19 November 2020 sampai dengan 18 Desember 2020, dengan jam masuk pukul 08:00 WIB sampai dengan jam pulang pukul 16:00 WIB.

### **2. Tempat**

Kegiatan Kerja Praktek ini dilaksanakan di CV Master Motor Surabaya.

## **1.5 Rumusan Masalah**

Berdasarkan indikator adanya permasalahan yang dijabarkan dalam latar belakang tersebut diatas, maka dalam penelitian ini masalah yang dipilih untuk diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat Perancangan Aplikasi Untuk Penjualan?
2. Bagaimana membangun Perancangan Aplikasi tersebut?
3. Bagaimana melakukan uji coba dan evaluasi pada Perancangan di CV Master Motor ?

## **1.6 Sistematika Penulisan**

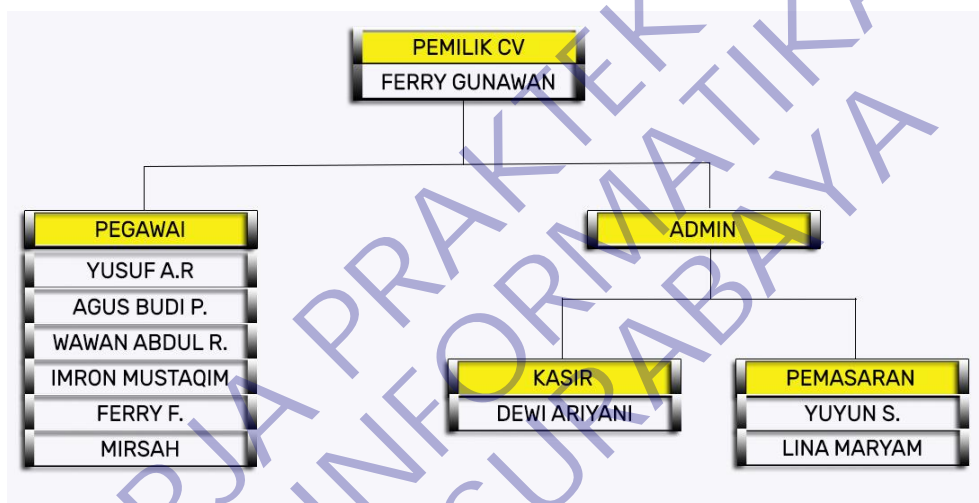
1. Bab I Pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan, tujuan, manfaat.
2. Bab II Gambaran umum Profil Organisasi.
3. Bab III Pelaksanaan Kerja Praktek berisi tentang implementasi hasil perancangan, hasil pengujian, Metodologi pelaksanaan berisi tentang profil organisasi, tahapan kerja praktek, analisis kebutuhan, skenario pengujian.
4. Bab IV Kesimpulan Dan Saran.

## BAB 2

### GAMBARAN UMUM

#### 2.1 Profil Organisasi

Profil Organisasi adalah titik awal yang paling penting untuk self assessment dan penulisan dokumen aplikasi. Hal ini sangat penting dan kritical dengan alasan sebagai berikut : Membantu anda dalam mengidentifikasi kesenjangan informasi dan fokus pada persyaratan kinerja penting dan hasil. Berikut ini gambar Profil Organisasi :



Gambar 2.1 Profil Organisasi

#### Job Deskripsi Pekerjaan :

- Pemilik CV  
Melakukan pengecekan untuk penjualan dan mengecek setiap jobdesk yang dikerjakan pegawai dan admin
- Pegawai  
Melakukan Pemasangan Aksesoris dan Perawatan lainnya
- Kasir  
Melakukan transaksi penjualan dan segala aktifitas pembelian
- Pemasaran  
Melayani pembeli atau customer yang datang ketoko dan merekomendasikan barang baru atau barang yang terlaris

## 2.2 Sejarah CV Master Motor

Toko Variasi Master Motor Kedungdoro berdiri sejak tahun 1987. Toko Variasi Mater Motor Kedungdoro ini merupakan salah satu toko variasi terlengkap di kota Surabaya. Menurut penuturan dari pemilik toko Ferry Gunawan. Toko Variasi Master Motor Kedungdoro bermula dari bengkel motor yang dibangun oleh orang tuanya.

Dengan berjalannya waktu Kota Surabaya berkembang pesat menjadi kota besar yang sebagian masyarakatnya menggunakan alat transportasi mobil, sehingga pemilik toko melihat peluang dan mengembangkan usahanya dengan menyediakan berbagai perlengkapan kendaraan bermotor seperti oli motor & mobil, spare part dll. Toko Variasi Master Motor mulai diketahui oleh banyak pelanggan, dan banyak pelanggan toko yang menanyakan tentang variasi mobil, hal ini yang membuat pemilik terus mengembangkan usahanya menjadi toko variasi mobil.

Toko Variasi Master Motor terletak di lokasi yang sangat strategis tepat di tepi jalan kedungdoro no 119, secara geografis Toko Variasi Master Motor berbatasan dengan :

Barat : perkampungan kedung rukem.  
 Timur : jalan raya kedung doro.  
 Selatan: jalan raya kedung sari.  
 Utara : jalan raya blauran.

Toko Variasi Master Motor berdiri diatas lahan seluar 10x25 m<sup>2</sup>, dan mempunyai luas bangunan sekitar 8 x 20 meter. Toko Variasi Master Motor Kedungdoro buka setiap hari mulai pukul 08.00 sd 19.00, hari libur nasional tetap buka. Toko Variasi Master Motor Kedungdoro melayani transaksi secara retail/eceran maupun secara grosir/partai besar. Pengalaman yang sudah puluhan tahun bergelut di dunia variasi mobil menjadikan semua teknisi Master Motor Kedungdoro menjadi tenaga yang profesional dan matang. Karyawan dari Toko Variasi Master Motor Kedungdori berjumlah 9 karyawan, yang terbagi menjadi 3 bagian yaitu 6 mekanik, 1 kasir, dan 2 di bagian pemasaran.

Visi dan Misi CV Master Motor :

Visi : Menjadi CV yang terbaik dalam segala hal dan bisa memberikan kenyamanan untuk setiap pelanggan.

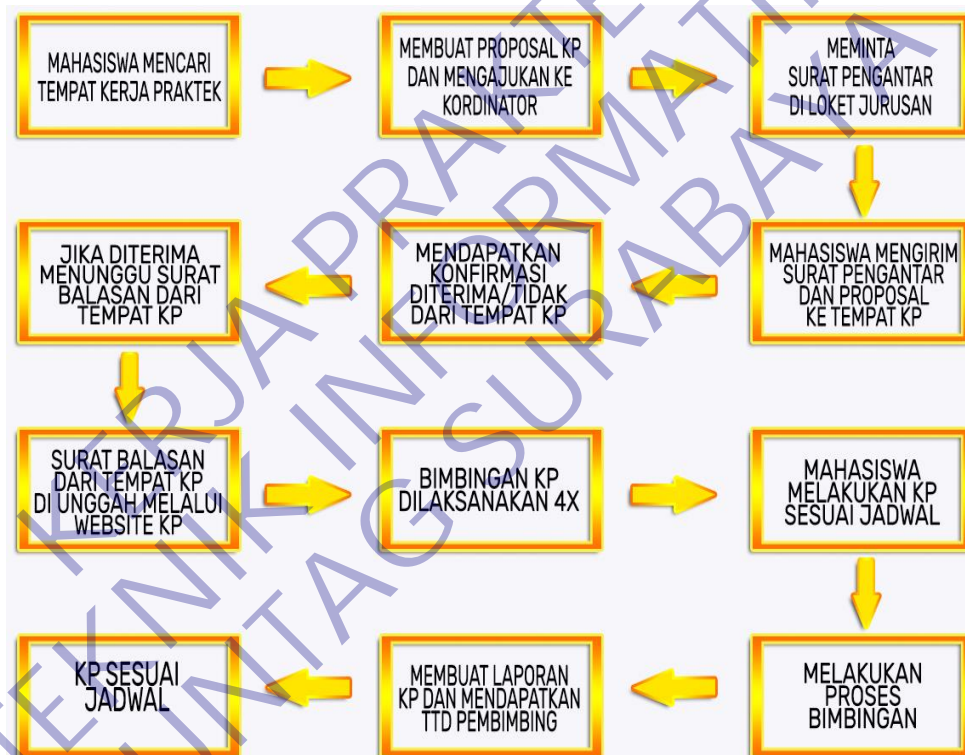
Misi : Ingin mengembangkan CV dengan cara evakuasi.

## 2.3 Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan kegiatan untuk meningkatkan literasi dan kemampuan analisis dalam pemecahan masalah yang sedang dihadapi dalam kerja praktek ini. Kajian pustaka meliputi tinjauan konsep dan teori yang relevan dalam permasalahan, termasuk dengan memahami hasil-hasil penelitian terdahulu yang bersumber dari publikasi jurnal ilmiah. Adapun kajian pustaka yang digunakan dalam kerja praktek dapat dijelaskan pada bagian berikut ini.

## 2.4 Tahapan Kerja Praktek

Dibawah ini adalah alur dari awal sampai akhir proses kerja praktek :



Gambar 2. 2 Proses Kerja Praktek

## 2.5 Analisis Kebutuhan

Pada dasarnya analisis kebutuhan fungsional diperoleh dari hasil survei lapangan. Oleh karena itu dengan mengacu pada hasil survei lapangan, maka hasil analisis kebutuhan fungsional dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Membuat aplikasi bekerja dengan sebagaimana mestinya.
- b. Menampilkan sejumlah laporan dari input ke output data.

## 2.6 Skenario Pengujian

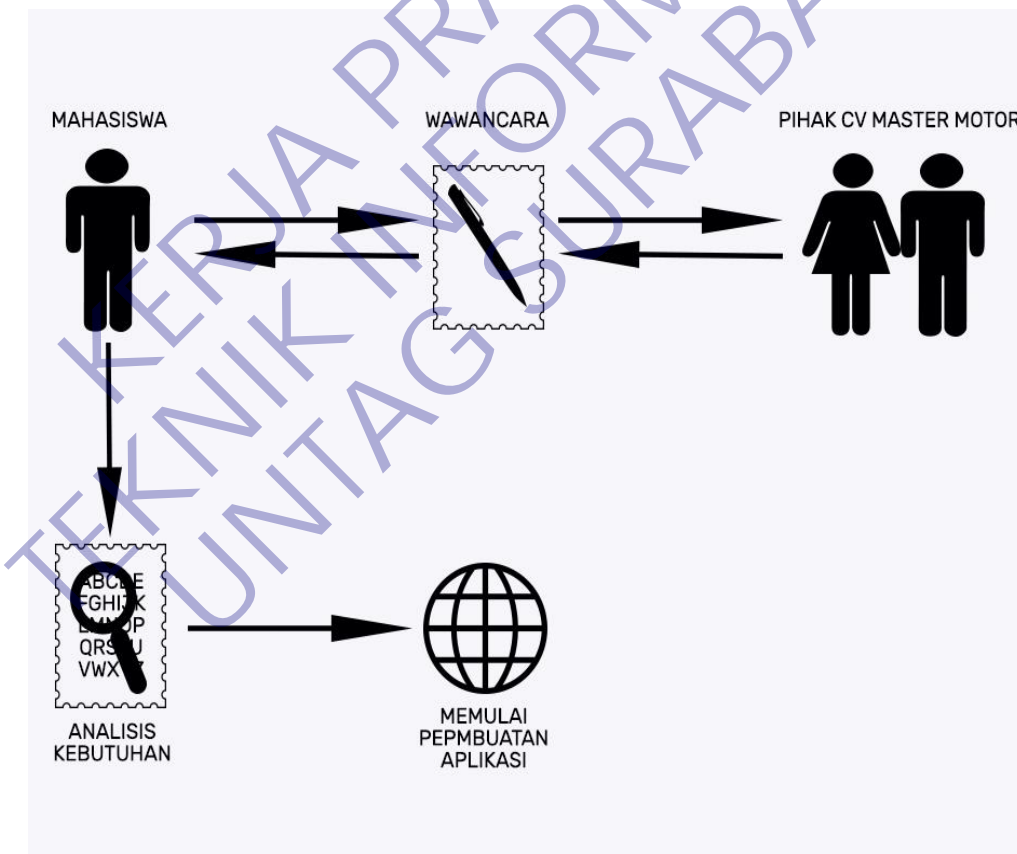
Pada tahap ini dilakukan pengujian pada kebutuhan fungsional maupun non-fungsional sistem. Masing-masing tools yang akan diuji sesuai fungsi masing-masing apakah masih ada kekurangan atau tidak. Aplikasi penjualan dengan menggunakan php my sql yang akan diuji apakah sudah dapat menjadi aplikasi yang bisa maksimal untuk digunakan di cv master motor Surabaya.

KERJA PRAKTEK  
TEKNIK INFORMATIKA  
UNTAG SURABAYA

## BAB 3 PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

### 3.1 Kegiatan Survey Lapangan

Pelaksanaan kerja praktek dimulai dengan kegiatan survey lapangan untuk mengakuisisi data sebagai bahan bentuk user requirement dalam pembuatan aplikasi. Adapaun kegiatan survei dilakukan dalam dua bentuk, yaitu observasi dan wawancara. Kegiatan observasi yang kami lakukan berupa mengamati proses atau aktivitas sehari-hari untuk memahami kebutuhan dari perusahaan. Untuk kegiatan wawancara dilakukan dengan dialog untuk mendapatkan informasi terkait aplikasi yang akan dibuat untuk kebutuhan dari perusahaan. Kami juga menjelaskan sedikit gambaran aplikasi yang akan kami buat agar lebih mudah dipahami dan bisa digunakan dengan mudah. Untuk memahami kegiatan survei lapangan dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 3. 1 Kegiatan Survei Lapangan



Kegiatan survei lapangan ini merupakan bagian dari proses pembuatan aplikasi penjualan. Proses ini cukup penting dikarenakan sebagai landasan dalam membuat rancangan aplikasi untuk mendapatkan hasil yang kita inginkan. Adapun hasil yang diperoleh dari kegiatan survei lapangan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Kegiatan	Hasil
Observasi Dokumen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendapatkan deskripsi profil organisasi.</li> <li>2. Mendapatkan informasi terkait pembuatan aplikasi.</li> </ol>
Observasi User	Mendapatkan informasi kebutuhan penunjang untuk input data dan output data dalam bentuk laporan.
Wawancara	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendapatkan dan memahami alur proses penjualan</li> <li>2. Mendapatkan kebutuhan untuk masukan rancangan pembuatan aplikasi penjualan</li> <li>3. Mendapatkan data yang akan di inputkan kedalam master data base</li> </ol>

*Tabel 3. 1 Hasil Survey Lapangan*

### 3.2 Pemilihan Supporting Designer Tools

Untuk menunjang pengerjaan perancangan web portal dan laporan kerja praktek ini, kami menggunakan perangkat lunak sebagai designer tool, yaitu:

#### a. Microsoft Word

Aplikasi Microsoft Word dibuat oleh Microsoft. Aplikasi ini pertama kali diluncurkan pada sistem operasi Windows pada tahun 1983, lebih dulu 4 tahun sebelumnya daripada Microsoft Excel. Dengan semakin meluasnya pemakaian Windows, turut mempopulerkan penggunaan aplikasi Microsoft Word. Perangkat bantu Microsoft Word kami gunakan untuk menyusun laporan kerja praktek, dengan adanya microsoft word kami dapat menyusun laporan secara komprehensif sebagai bagian dari proses dokumentasi. Microsoft Word mempunyai berbagai macam fitur yang mendukung dalam penyelesaian laporan, sehingga dapat lebih mudah digunakan.

Berikut ini adalah beberapa pendapat tentang pengertian Microsoft word.

#### **Pengertian Microsoft Word Menurut Wahana Komputer**

Wahana Komputer yang merupakan salah satu produsen alat-alat dan perangkat komputer di Indonesia, mendefinisikan bahwa Microsoft Word adalah sebuah program aplikasi pengolah kata. Fungsinya yakni membantu manusia dalam pembuatan berbagai macam dokumen. Masih menurut Wahana Komputer, dokumen yang dapat dibuat menggunakan Microsoft Word bisa dimulai dari yang paling sederhana hingga kompleks dengan tingkat kerumitan tinggi. Seperti halnya ada penambahan gambar, diagram, tabel serta warna-warna lain pada setiap komponennya. Dengan kata lain, Anda dapat menggunakan aplikasi itu untuk membuat berbagai macam hal yang ada hubungannya dengan kata. Hal ini meliputi berkas atau dokumen lembaran, amplop surat, buku, majalah, karya ilmiah dan masih banyak lagi lainnya.

#### **Pengertian Microsoft Word Menurut Purnomo**

Pengertian Microsoft Word selanjutnya diungkapkan oleh Purnomo yang merupakan seorang ahli komputer di Indonesia. Ia menuturkan jika hal itu merupakan sebuah perangkat pengolah kata terbaru keluaran perusahaan Microsoft. Ini menandakan jika sebelumnya telah ada *software* serupa. Jadi, dengan menggunakan Microsoft Word, Anda telah memanfaatkan program pengolah kata paling baru. Oleh sebab itu, maka konten di dalamnya pun sudah pasti lengkap serta *update* mengikuti perkembangan zaman. Tampilannya pun sangat menarik dan mudah digunakan bagi pemula. Dengan adanya teknologi terbaru dan terlengkap di program pengolah kata itu, Anda bisa memanfaatkannya sebaik mungkin. Gunakan fitur-fiturnya untuk membantu pekerjaan sehari-hari agar lebih cepat selesai. *Update* juga *softwarena* secara berkala agar tidak kadaluarsa serta *error*.

### **Pengertian Microsoft Word Menurut Iskandar**

Iskandar (2003) menyebutkan bahwa Microsoft Word adalah sebuah aplikasi pengolah kata yang banyak digunakan oleh pengguna komputer dalam berbagai bidang, baik itu pendidikan, bisnis maupun perusahaan berskala kecil dan besar dengan jangkauan penggunaan yang sangat luas. Selanjutnya, Iskandar (2003) juga menuturkan jika aplikasi pengolah kata itu memiliki beberapa versi dari sejak kemunculannya hingga sekarang. Dari tahun ketahun ini selalu mengalami perubahan dan penyempurnaan lebih lengkap terkait dengan fitur beserta menu-menu di dalamnya. Dari penjelasan Iskandar di atas, dapat disimpulkan bahwa *software* Microsoft Word tersebut merupakan program pengolah kata yang paling banyak digunakan dan terpopuler saat ini. Fiturnya lengkap serta dapat membantu berbagai pekerjaan pembuatan dokumen secara cepat.

### **Pengertian Microsoft Word Menurut Budiharjo**

Pada tahun 2004, Budiharjo dalam bukunya menuturkan tentang arti Microsoft Word. Ia menjelaskan bahwa hal itu adalah sebuah program pengolah kata yang dapat membuat, mengubah, serta menghasilkan dokumen berupa teks. Hasilnya bisa disimpan dalam bentuk *soft file*. Dengan menggunakan Microsoft Word, maka pengguna dapat membuat dokumen baru terkait pekerjaan yang ingin mereka buat seperti halnya cerita, puisi, surat, buku dan sebagainya. Fitur di dalamnya sangat lengkap dan bisa dimanfaatkan untuk menambahkan berbagai komponen. Selain membuat dokumen baru, program pengolah kata itu juga bisa digunakan untuk mengedit atau mengubah teks lama yang ingin diperbaharui lagi. Jadi, dalam hal ini pengguna tidak perlu repot melakukan perubahan terhadap *file* secara keseluruhan sehingga bisa tersimpan dengan rapi.

#### **b. PHP**

PHP atau kependekan dari Hypertext Preprocessor adalah salah satu bahasa pemrograman open source yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan web dan dapat ditanamkan pada sebuah skripsi HTML. Bahasa PHP dapat dikatakan menggambarkan beberapa bahasa pemrograman seperti C, Java, dan Perl serta mudah untuk dipelajari. PHP merupakan bahasa scripting server – side, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi server.

Sederhananya, serverlah yang akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya akan dikirim kepada client yang melakukan permintaan. Adapun pengertian lain PHP adalah akronim dari Hypertext Preprocessor, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode – kode (script) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke web browser menjadi kode HTML”. Menurut Kustiyaningsih (2011:114), “PHP (atau resminya PHP: Hypertext Preprocessor) adalah skrip bersifat server – side yang ditambahkan ke dalam HTML” Pada prinsipnya server akan bekerja apabila ada permintaan dari client. Dalam hal ini client menggunakan kode-kode PHP untuk mengirimkan permintaan ke server. Sistem kerja dari PHP diawali dengan permintaan yang berasal dari halaman website oleh browser. Berdasarkan URL atau alamat website dalam jaringan internet, browser akan menemukan sebuah alamat dari webserver, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh webserver. Selanjutnya webserver akan mencari berkas yang diminta dan menampilkan isinya di browser. Browser yang mendapatkan isinya segera menerjemahkan kode HTML dan menampilkannya. Lalu bagaimana apabila yang dipanggil oleh user adalah halaman yang mengandung script PHP? Pada prinsipnya sama dengan memanggil kode HTML, namun pada saat permintaan dikirim ke web-server, web-server akan memeriksa tipe file yang diminta user. Jika tipe file yang diminta adalah PHP, maka akan memeriksa isi script dari halaman PHP tersebut. Apabila dalam file tersebut tidak mengandung script PHP, permintaan user akan langsung ditampilkan ke browser, namun jika dalam file tersebut mengandung script PHP, maka proses akan dilanjutkan ke modul PHP sebagai mesin yang menerjemahkan script-script PHP dan mengolah script tersebut, sehingga dapat dikonversikan ke kode-kode HTML lalu ditampilkan ke browser user.

#### c. 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.

#### d. MySQL dan Basis Data

Menurut Kustiyahningsih (2011:145), "MySQL adalah sebuah basis data yang mengandung satu atau jumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel". Menurut Wahana Komputer (2010:21), MySQL adalah database server open source yang cukup populer keberadaannya. Dengan berbagai keunggulan yang dimiliki, membuat software database ini banyak digunakan oleh praktisi untuk membangun suatu project. Adanya fasilitas API (Application Programming Interface yang dimiliki oleh MySQL, memungkinkan bermacam – macam aplikasi komputer yang ditulis dengan berbagai bahasa pemrograman dapat mengakses basis data MySQL. Tipe data MySQL, menurut Kustiyahningsih (2011:147), "Tipe data MySQL adalah data yang terdapat dalam sebuah tabel berupa field – field yang berisi nilai dari data tersebut. Nilai data dalam field memiliki tipe sendiri – sendiri".

#### e. Dreamweaver

Menurut jurnal Rozaq, Lestari dan Handayani (2015) Adobe Dreamweaver adalah : “aplikasi desain dan pengembangan web yang menyediakan editor WYSIWYG visual (bahasa sehari-hari yang disebut sebagai Design view) dan kode editor dengan fitur standar seperti syntax highlighting, code completion, dan code collapsing serta fitur lebih canggih seperti real-time syntax checking dan code introspection untuk menghasilkan petunjuk kode untuk membantu pengguna dalam menulis kode”. Macromedia Dreamweaver8 yang diciptakan pada tahun 1997, merupakan program aplikasi web editor yang cukup populer untuk pembuatan website, selain tampilannya yang menarik, kemampuan fitur- fiturnya juga memudahkan para pemakainya untuk menciptakan halaman web. Namun sekarang Macromedia dimiliki oleh adobe yang mengakuisi pada tahun 2005, dan berganti nama menjadi Adobe Dreamweaver.

Adobe dreamweaver adalah script editor profesional yang digunakan untuk melakukan desain secara visual dan mengelola halaman web serta pembuat aplikasi web. Pengembang dan programmer aplikasi web lebih menyukai menggunakan Dreamweaver, karena Dreamweaver berbasis WYSIWYG (What You See Is What You Get). (Mahdi:21) Dreamweaver adalah software yang digunakan untuk mendesain web yang menawarkan cara mendesain web dengan dua langkah sekaligus dalam satu waktu, yaitu mendesain dan memprogram. Script akan mengisi secara otomatis dan langsung mengisi program pengaturan.

Dreamweaver mengendalikan fitur visual editing, sehingga pengguna dapat secara cepat melakukan desain dan memfungsikan halaman web yang diinginkan tanpa harus menuliskan beberapa baris kode pemrograman.

Komponen – komponen Dreamweaver :

##### Menu Utama

Menu utama berisi semua perintah yang dapat digunakan untuk bekerja pada Dreamweaver seperti File, Edit, View, Insert, Modify, Texts, Commands, Site, Window, dan Help

#### File menu

Berisi menu standar seperti New, Open, Save, Cut, Copy, dan Paste. File menu juga berisi beberapa perintah tambahan seperti Preview In Browser dan Print Code.

#### Edit menu

Berisi perintah seleksi dan pencarian, seperti Select Parent Tag dan Find and Replaces serta menyediakan akses ke Keyboard Shourtcut Editor dan Tag Library Editor.

#### View menu

Mengijinkan untuk melihat tampilan dokumen dengan beberapa cara (seperti Desain View dan Code View) dan untuk menampilkan atau menyembunyikan beberapa elemen pada dokumen dan peralatan yang dimiliki Dreamweaver.

#### Insert menu

Menyediakan alternatif untuk memasukkan objek pada dokumen.

#### Modify menu

Untuk mengubah properti elemen halaman web atau item lainnya yang dipilih. Menggunakan menu ini dapat mengedit tag, mengubah tabel dan elemen tabel serta menampilkan beberapa tindakan yang dapat dilakukan item pada library di template.

#### Text Menu

Menyediakan perintah yang dibutuhkan untuk pemformatan pada teks.

#### Commands menu

Menyediakan akses untuk beberapa macam perintah, termasuk untuk membuat album foto dengan cepat dan melakukan optimasi gambar dengan menggunakan program lain.

#### Site menu

Menyediakan item menu untuk membuat, membuka, dan mengedit site.

#### Window menu

Menyediakan akses ke semua panel, inspectors, dan jendela pada Dreamweaver8.

#### Help menu

Menyediakan akses ke dokumentasi yang dimiliki oleh Dreamweaver, termasuk cara penggunaan Dreamweaver, membuat extensi dan material lainnya yang dapat membantu dalam menggunakan Dreamweaver yang baik.

#### Insert Bar

Insert bar merupakan tempat semua perangkat kerja (tombol) yang digunakan untuk membuat halaman web.

#### Hyperlink

Menu ini digunakan untuk menuju lokasi lain dari halaman web, file atau lokasi pada halaman yang sama.

#### Email link

Email link mengizinkan pengunjung situs mengirimkan seseorang email dengan mengklik pada spesial link.

#### Named Anchor

Tanda anchor ini untuk melakukan link yang membawa user kebagian lain pada halaman yang sama.

#### Insert Table

Ketika tombol ini di klik, maka muncu jendela untuk memasukan beberapa jumlah baris dan kolom pada tabel.

#### Insert Div Tag

Untuk memasukan penempatan tag.

#### Draw Rectangle Hotspot

Layer kotak bukan tabel tapi kotak tersebut dapat diisi teks, gambar, atau apa saja dan dapat ditempatkan dimana saja.

#### Flash Botton

Untuk memasukan elemen flash pada web.



Date:

Untuk memasukan tanggal ke dalam halaman web.

Server Side Include

Untuk memasukkan sisi halaman server.

Comment

Tool yang digunakan untuk mengingat sesuatu yang didesain pada halaman web.

Templates: Berisi contoh desain web yang sudah ada bawaan dari perangkat lunak dreamweaver.

Tag Chooser

memasukan spesifik HTML, tag dari daftar. Biasanya digunakan oleh Web Development yang sudah mahir.

Toolbar Dokumen

Toolbar dokumen digunakan untuk mengubah tampilan dan mengakses fungsi- fungsi penting secara cepat dan mudah. Pada toolbar dokumen terdapat menu untuk berpindah antar dokumen kerja window dan mengatur area kerja. Menu pada dokumen toolbar yang digunakan untuk mengatur tampilan yaitu: Code, Split, dan Design.

Code

Merupakan kumpulan kode program yang telah disusun, dan berfungsi untuk mengedit listing dari program.

Split

Digunakan untuk menampilkan code dan desain secara bersamaan.

Design

Digunakan sebagai tempat untuk meletakkan objek – objek ke dalam area kerja seperti tabel, form dan lainnya.

### Panel Properties

Panel properties merupakan panel yang digunakan untuk melihat dan mengubah properti dari objek yang ada di area kerja. Masing – masing objek mempunyai properti dari semua objek yang ada di area kerja. Masing – masing objek mempunyai properti yang berbeda. Untuk melihat properti objek yang diinginkan, maka seleksi terlebih dahulu objek tersebut.

### Panel Group

Panel group terdiri dari beberapa panel yang digunakan sebagai window pembantu untuk bekerja di Dreamweaver. Terdapat lima buah panel yaitu Design, Code, Application, Tag Inspector, dan files. Pada panel files berisi semua file (html, image, swf) jika telah mendefinisikan suatu site ke dalam area kerja Dreamweaver. Pada panel code berisi semua penjelasan tag-tag HTML, dan cara penggunaannya. Panel design berisi format – format CSS yang ada pada dokumen yang sedang dikerjakan.

## 3.3 Teori Tentang Basis Data

Basis data (database) adalah suatu kumpulan data yang disusun dalam bentuk table- tabel yang saling berkaitan maupun berdiri sendiri dan disimpan secara bersama-sama pada suatu media. Basis data dapat digunakan oleh satu atau lebih program aplikasi secara optimal, data disimpan tanpa mengalami ketergantungan pada program yang akan menggunakannya.

Terdapat beberapa aturan yang harus dipatuhi pada file basis data agar dapat memenuhi kriteria sebagai suatu basis data, yaitu:

Kerangkapan data, yaitu munculnya data-data yang sama secara berulang-ulang pada file basis data

Inkonsistensi data, yaitu munculnya data yang tidak konsisten pada field yang sama untuk beberapa file dengan kunci yang sama, data terisolasi, disebabkan oleh pemakaian beberapa file basis data. Program aplikasi tidak dapat mengakses file tertentu dalam basis data tersebut, kecuali program aplikasi dirubah atau ditambah sehingga seolah-olah ada file yang terpisah atau terisolasi terhadap file yang lain, keamanan data, berhubungan dengan masalah keamanan data dalam sistem basis data. Pada prinsipnya file basis data hanya boleh digunakan oleh pemakai tertentu yang mempunyai wewenang untuk mengakses.

Integrasi data, berhubungan dengan unjuk kerja sistem agar dapat melakukan

kendali atau kontrol pada semua bagian sistem sehingga sistem selalu beroperasi dalam pengendalian penuh.

Bagian-Bagian Basis Data Membangun basis data adalah langkah awal dari pembuatan sebuah aplikasi. Keberhasilan dalam membangun basis data akan menyebabkan program lebih mudah dibaca, mudah dikembangkan dan mudah mengikuti perkembangan perangkat lunak. Berikut ini diuraikan mengenai komponen-komponen yang terdapat dalam basis data.

### **1. Tabel**

Tabel adalah kumpulan dari suatu field dan record. Dalam hal ini biasanya field ditunjukkan dalam bentuk kolom dan record ditunjukkan dalam bentuk baris.

### **2. Field**

Field adalah sebutan untuk mewakili suatu record. Misalnya seorang pegawai dapat dilihat datanya melalui field yang diberikan padanya seperti nip, nama, alamat, dan lain-lain.

### **3. Record**

Record adalah kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan menginformasikan tentang suatu isi data secara lengkap. Satu record mewakili satu data atau informasi tentang seseorang misalnya, nomor daftar, nama pendaftar, alamat, tanggal masuk.

### **4. Primary Key**

Primary key adalah suatu kolom (field) yang menjadi titik acuan pada sebuah tabel, bersifat unik dalam artian tidak ada satu nilai pun yang sama atau kembar dalam tabel tersebut, dan dalam satu tabel hanya boleh ada satu primary key.

### **5. Foreign Key**

Foreign key atau disebut juga kunci relasi adalah suatu kolom dalam tabel yang di gunakan sebagai “kaitan” untuk melengkapi satu hubungan yang didapati dari tabel induk, dan biasanya hubungan yang terjalin antar tabel adalah satu ke banyak (one to many).

### **6. Index**

Index adalah struktur basis data secara fisik, yang digunakan untuk optimalisasi pemrosesan data dan mempercepat proses pencarian data.

### 3.4 Teori Tentang PHP

PHP menurut Anhar (2010 : 3) adalah bahasa pemrograman web server-side yang bersifat open source, PHP juga merupakan script yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server ( server side HTML embedded script). PHP juga merupakan script yang digunakan untuk membuat halaman website yang sangat dinamis, dinamis berarti halaman tampilan yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh client. PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf seorang pemrogram C yang handal dari Greenland Denmark di tahun 1995, PHP diberi nama FI (Form Interpreted) yang digunakan untuk mengelola form dari web. Pada perkembangannya, kode-kode yang digunakan dirilis untuk umum sehingga mulai banyak dikembangkan oleh programmer diseluruh dunia. Tahun 1997 PHP dirilis dengan versi 2.0, pada versi ini sudah terintegrasi dengan bahasa pemrograman C dan sudah dilengkapi dengan modul sehingga kualitas kerja PHP lebih meningkat secara signifikan. Ditahun yang sama sebuah perusahaan program bernama Zend merilis ulang PHP versi ini dengan lebih baik, bersih dan cepat. Seiring berkembangnya jaman ditahun 1994 PHP versi 4.0 mulai dirilis dan versi ini paling banyak digunakan pada awal abad 21 karena PHP versi ini sudah mampu membangun web kompleks dengan stabilitas kecepatan yang tinggi. Ditahun 2004 perusahaan

program Zend merilis PHP lagi dengan versi terbarunya 5.0 yang inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Versi ini juga memasukkan model pemrograman berorientasi objek kedalam PHP untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman kearah paradigma berorientasi objek.

Bahasa program PHP sering digunakan karena PHP adalah bahasa open source yang memiliki kesederhanaan dan memiliki beberapa fitur built-in yang berfungsi untuk menangani kebutuhan standart dalam pembuatan aplikasi web. PHP juga merupakan bahasa script yang paling mudah dipahami karena memiliki beberapa referensi. PHP juga dapat digunakan untuk berbagai sistem operasi antara lain : Unix, Macintosh serta windows. PHP dapat dijalankan secara runtime melalui console serta dapat menjalankan perintah-perintah system. Open source disini memiliki arti code-code PHP terbuka untuk umum dan tidak berbayar atas pembelian dari license. Web server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana-mana, mulai dari Apache, IIS, Lighttpd hingga Xitami dengan konfigurasi yang relatif mudah. Selain itu PHP juga dilengkapi dengan berbagai macam pendukung lain seperti support langsung keberbagai macam database yang populer seperti Oracle, MySQL dan lain-lain

PHP adalah bahasa server-side scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Maksud dari server-side scripting adalah syntax dan perintah-perintah yang diberikan sepenuhnya dijalankan diserver tetapi disertakan pada dokumen HTML. Pembuatan web ini merupakan kombinasi antara PHP sendiri sebagai bahasa pemrograman dan HTML sebagai pembangun halaman web. Ketika seorang pengguna internet akan membuka suatu situs yang menggunakan fasilitas server-side scripting PHP, maka terlebih dahulu server yang bersangkutan akan memproses semua perintah PHP diserver lalu mengirimkan hasilnya dalam format HTML ke web browser pengguna internet tadi. Dengan demikian seorang pengguna internet tidak dapat melihat kode program yang ditulis dalam PHP sehingga keamanan dari halaman web menjadi lebih terjamin.

PHP juga dapat dibangun sebagai modul pada web server Apache dan sebagai binary yang dapat berjalan sebagai CGI. PHP dapat mengirim HTTP header, dapat mengakses cookies, mengatur authentication dan redirect user. PHP dapat berintegrasi dengan beberapa library eksternal yang membuat anda dapat melakukan segalanya mulai dari membuat dokumen PDF hingga mem-parse XML. PHP juga mendukung komunikasi dengan layanan lain melalui protokol IMAP, SNMP, NNTP, POP3, atau bahkan HTTP. Hampir seluruh aplikasi berbasis web dapat dibuat dengan PHP.

### **3.5 Teori Tentang Bootstrap**

Bootstrap adalah alat untuk mendesain UI web. Bootstrap dalam bahasa umum biasanya mengacu pada awal proses mandiri seharusnya untuk melanjutkan tanpa masukan eksternal. Dalam teknologi computer biasanya disingkat menjadi booting. Biasanya mengacu pada proses loading server. Dasar pada memori computer setelah power-on atau ulangumum, terutama system operasi yang kemudian akan mengurus perangkat lunak lain yang diperlukan. booting adalah rangkaian peristiwa yang di mulai dengan pelaksanaan prosedur berbasis hardware dan kemudian dapat tangan –off ke firmware dan software yang dimuat ke memori utama.

Booth sering melibatkan proses seperti melakukan terdiri, memuat pengaturan konfigurasi, memuat BIOS, monitor penduduk, hypervisor, sebuah system informasi, perangkat lunak orutility.

### **3.6 Teori Tentang Pengujian Perangkat Lunak**

Pengujian perangkat lunak (bahasa Inggris: software testing) merupakan suatu investigasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas dari produk atau layanan yang sedang diuji. Pengujian perangkat lunak juga memberikan pandangan mengenai perangkat lunak secara obyektif dan independen, yang bermanfaat dalam operasional bisnis untuk memahami tingkat risiko pada implementasinya. Teknik-teknik pengujian mencakup, namun tidak terbatas pada, proses mengeksekusi suatu bagian program atau keseluruhan aplikasi dengan tujuan untuk menemukan bug perangkat lunak (kesalahan atau cacat lainnya).

Pengujian perangkat lunak dapat dinyatakan sebagai proses validasi dan verifikasi bahwa sebuah program / aplikasi / produk:

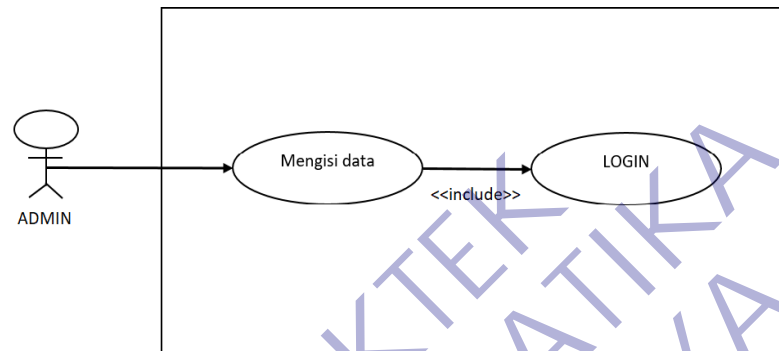
1. Memenuhi kebutuhan (requirement) yang mendasari perancangan dan pengembangan perangkat lunak tersebut.
2. Berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
3. Dapat diterapkan menggunakan karakteristik yang sama.
4. Memenuhi kebutuhan semua pihak yang berkepentingan.

### 3.7 Implementasi Hasil Perancangan

#### 1. Usecase Diagram

##### 1. Melakukan login

USE CASE DIAGRAM

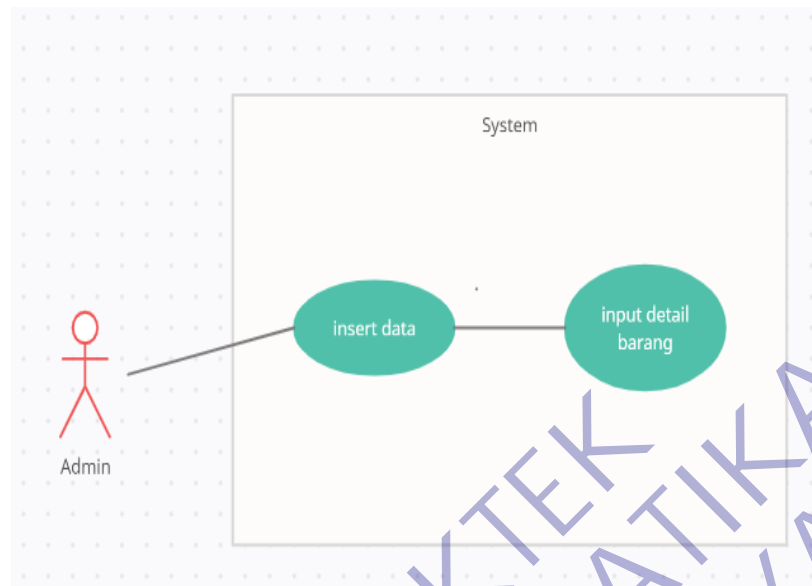


Gambar 3.2 Usecase Login

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



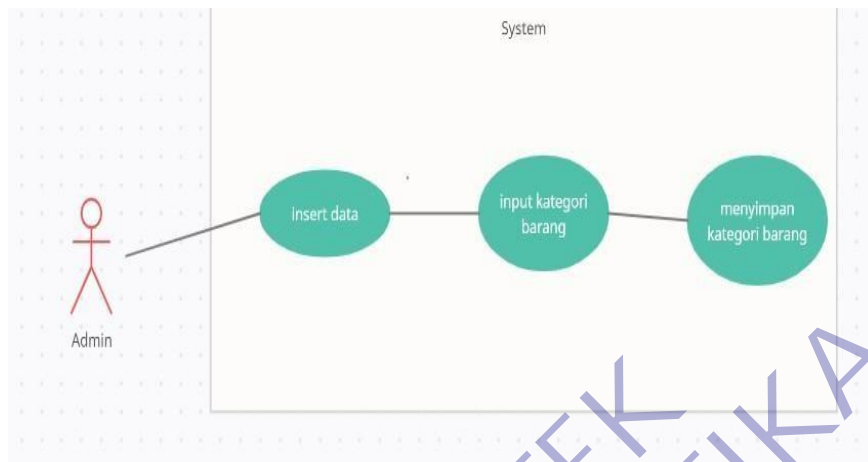
Gambar 3. 3 Usecase Insert Data

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

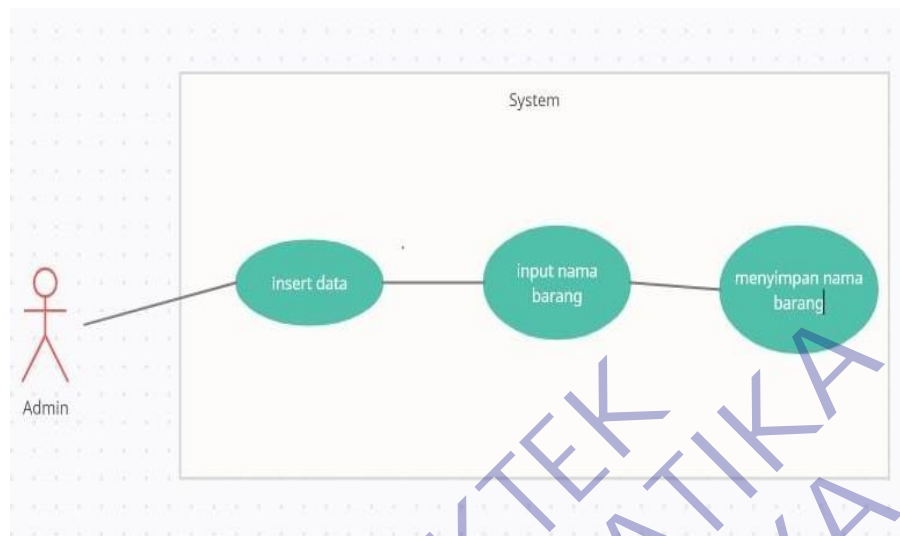


Gambar 3. 4 Input Kategori Barang

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

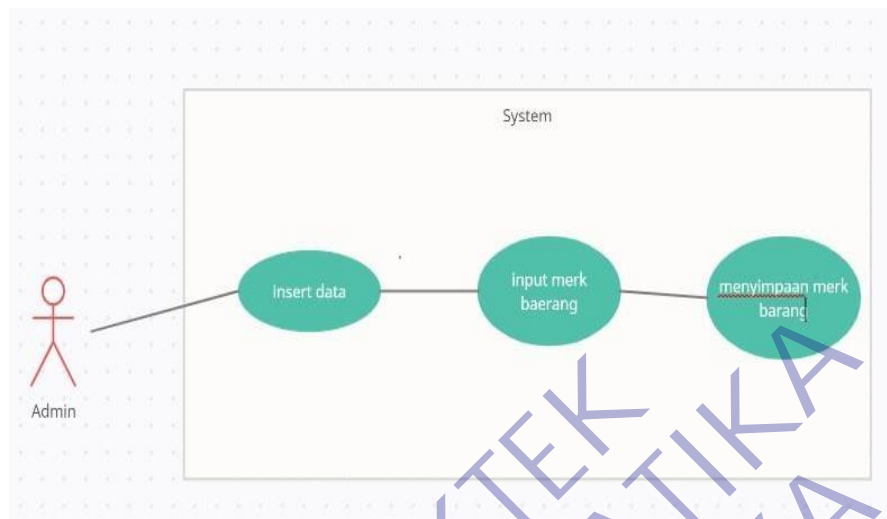


Gambar 3. 5 Usecase Input Nama Barang

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

Admin	System
Admin menginputkan nama Barang	
	System menerima nama barang

## 5. Menginputkan merk barang

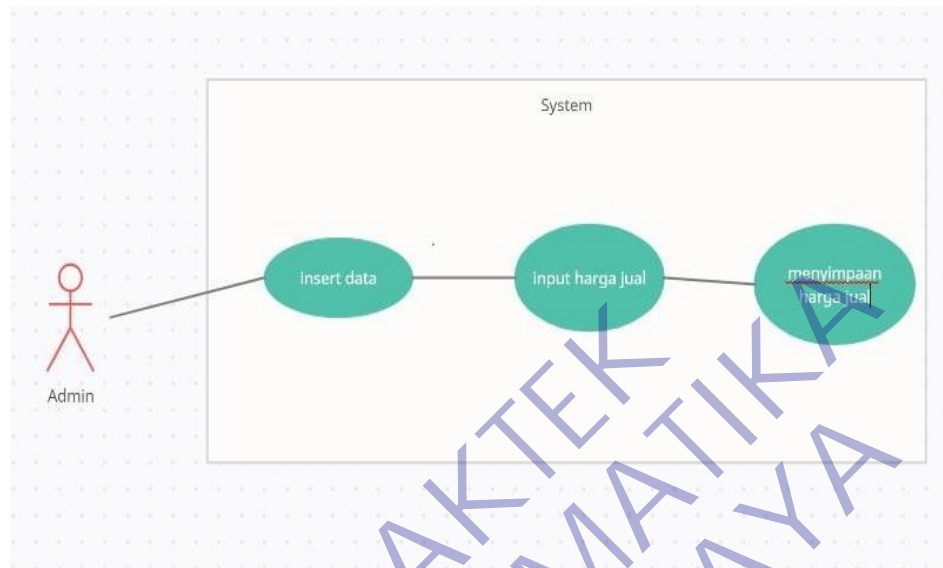


Gambar 3. 6 Usecase Input Merk Barang

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

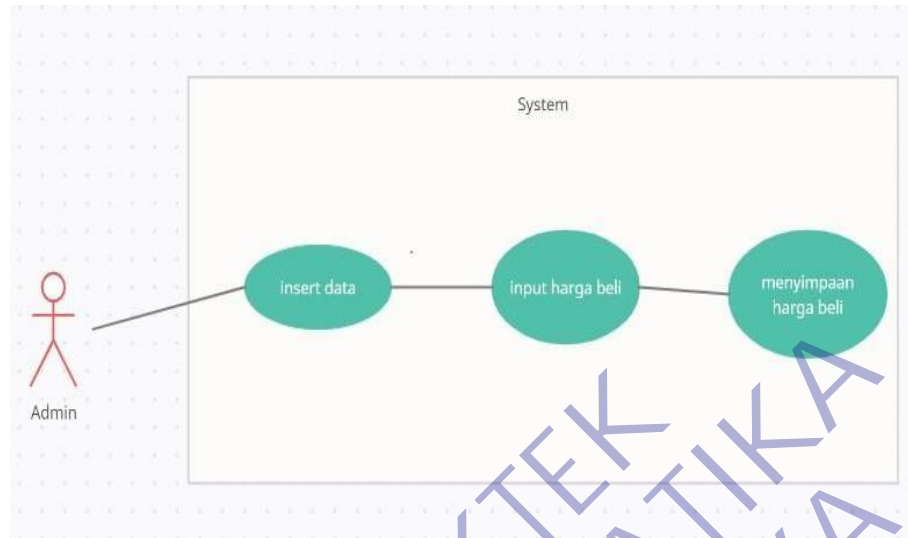


Gambar 3. 7 Usecase Input Harga Jual

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

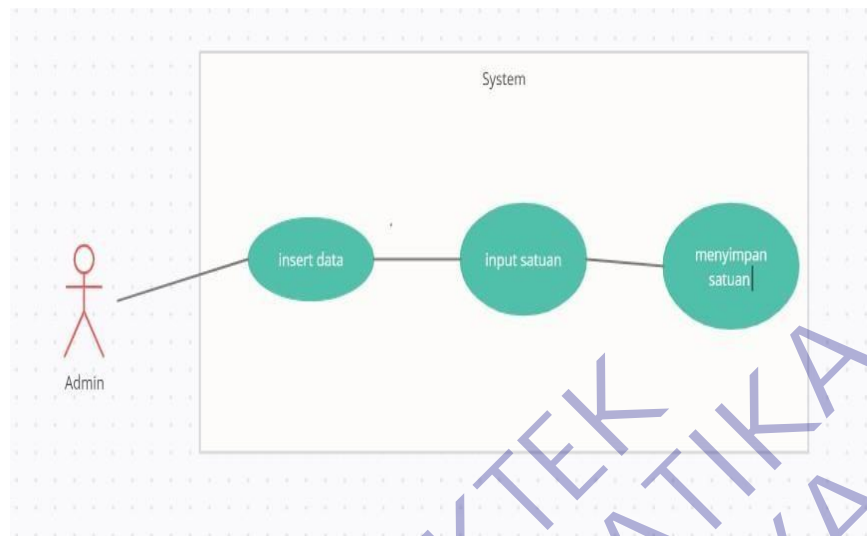


Gambar 3. 8 Usecase Harga Beli

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 penginputkan unit kerja

## 8. Menginputkan satuan

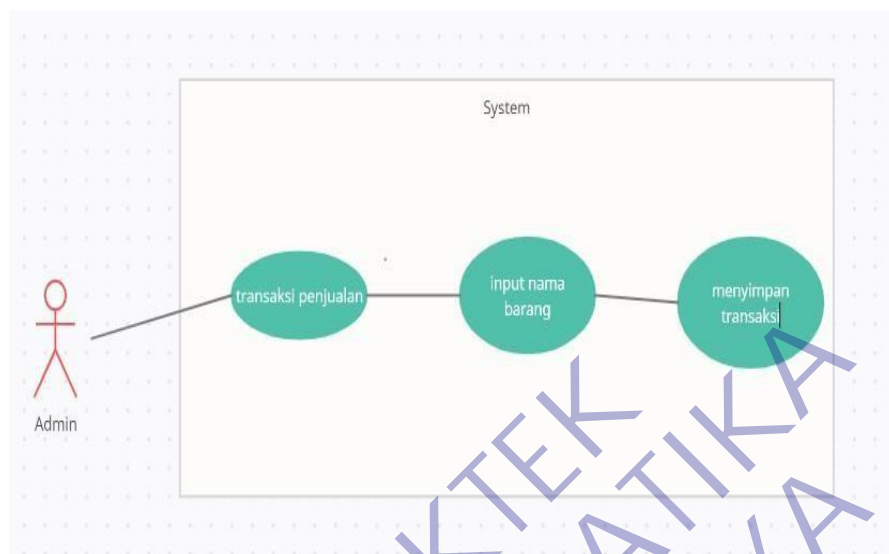


Gambar 3. 9 Usecase Input Satuan Barang

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

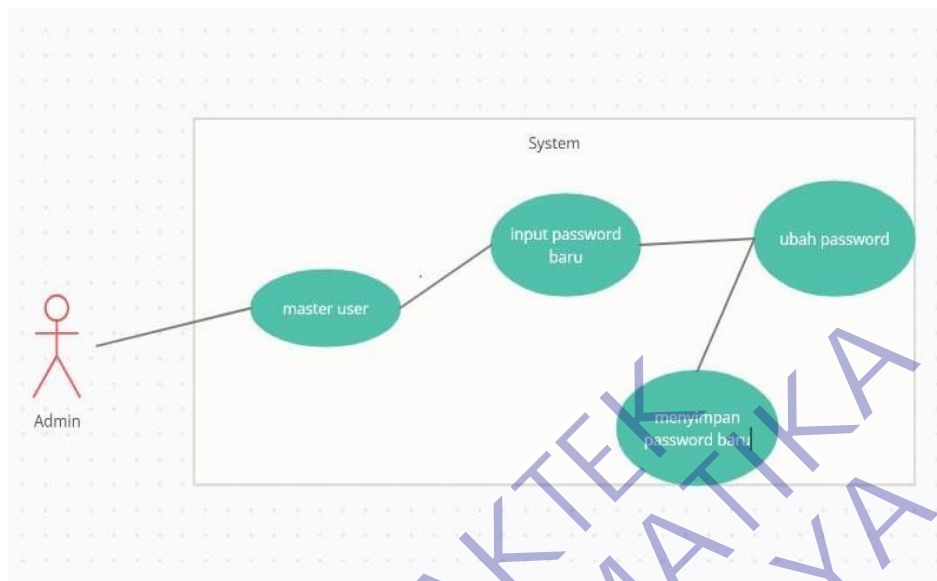


Gambar 3. 10 Usecase Input Transaksi Penjualan

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 pejualan

Admin	System
Admin menginputkan transaksi penjualan	
	System dapat menyimpan transaksi penjualan

## 10. Mengganti password



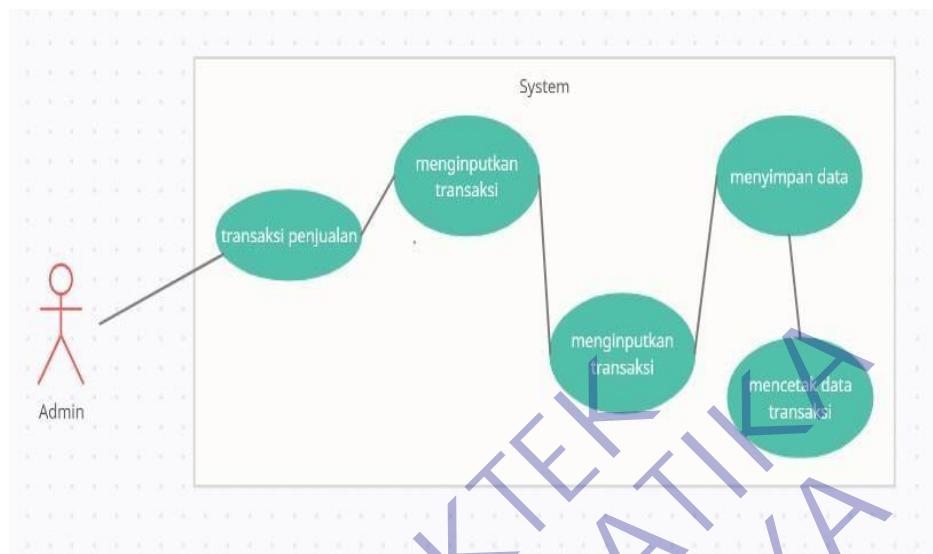
Gambar 3. 11 Usecase Mengganti Password

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



## 11. Mencetak transaksi penjualan

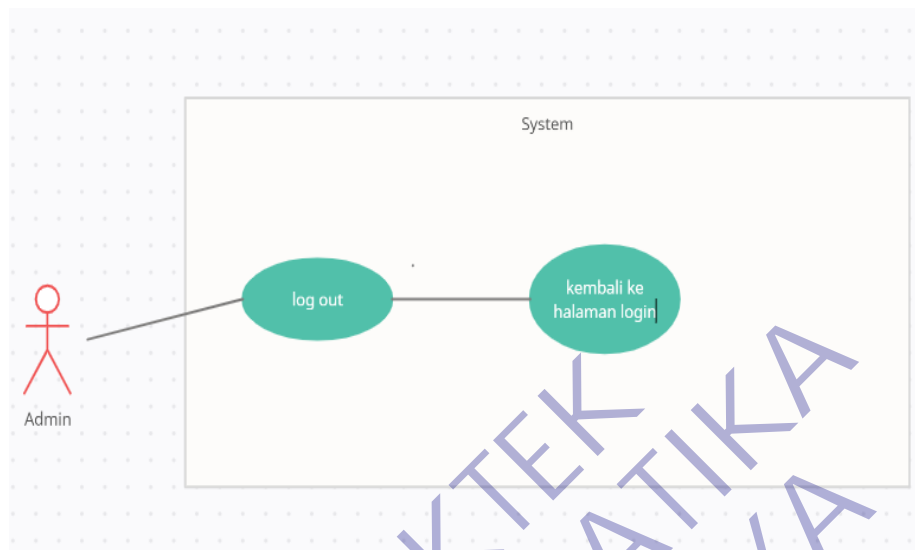


Gambar 3. 12 Usecase Mencetak Transaksi Penjualan

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

## 12. Melakukan log out



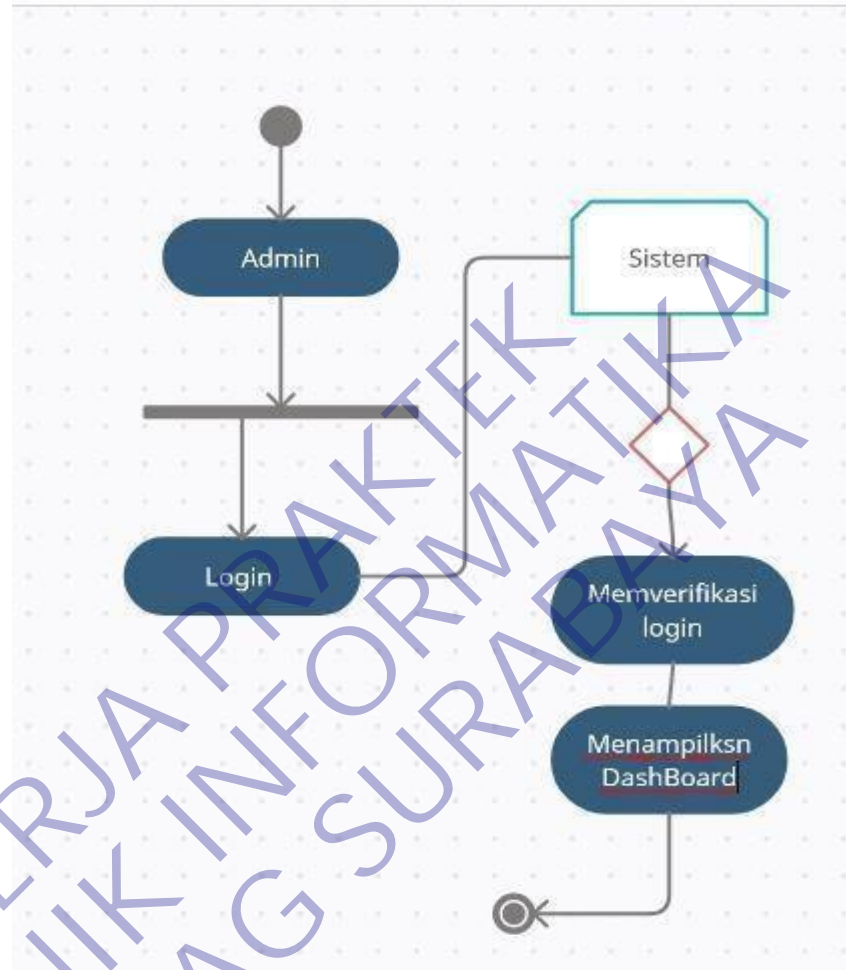
Gambar 3. 13 Usecase Log Out

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

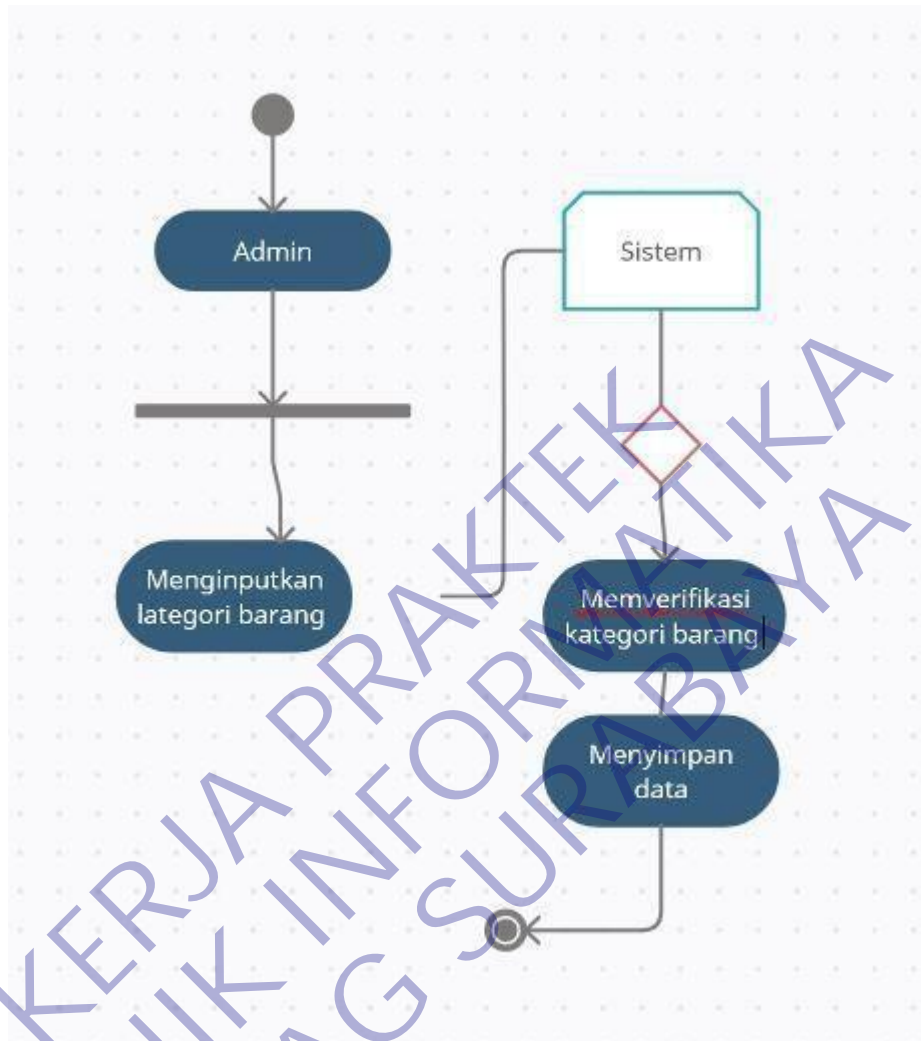
## 2. ACTIVITY DIAGRAM

### 1. Melakukan login



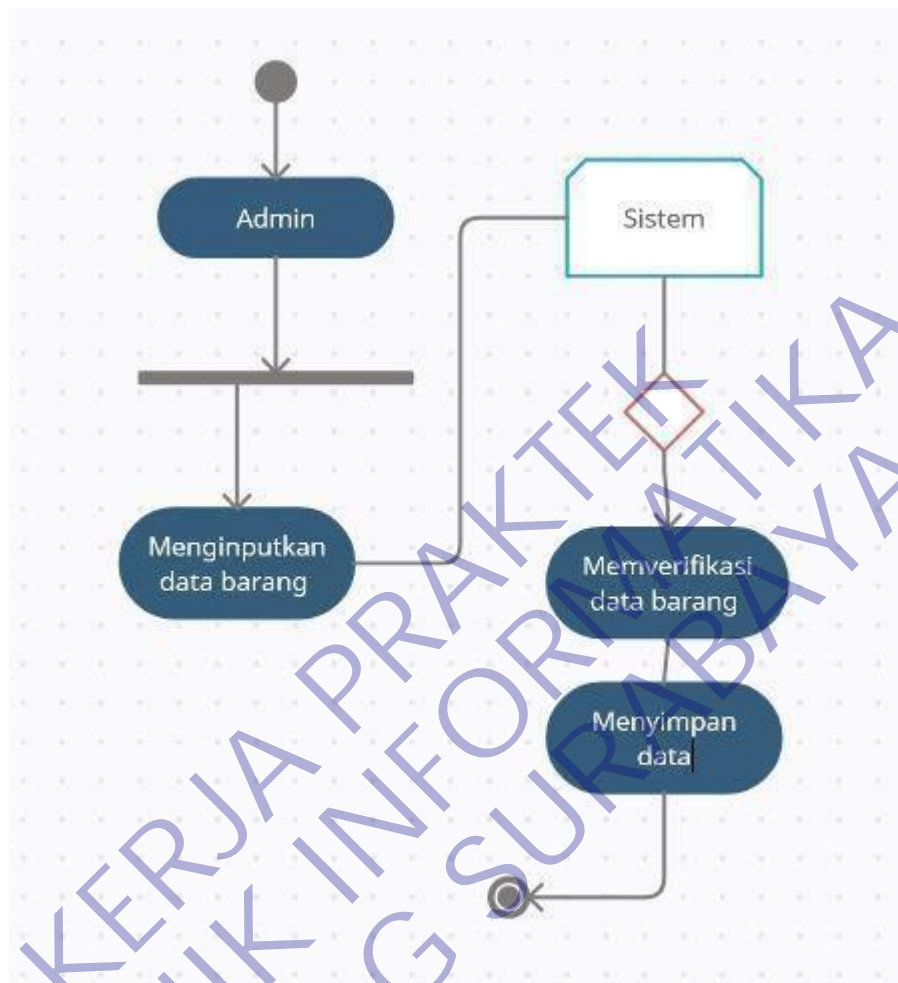
Gambar 3. 14 Activity Diagram Log in

## 2. Input Kategori Barang



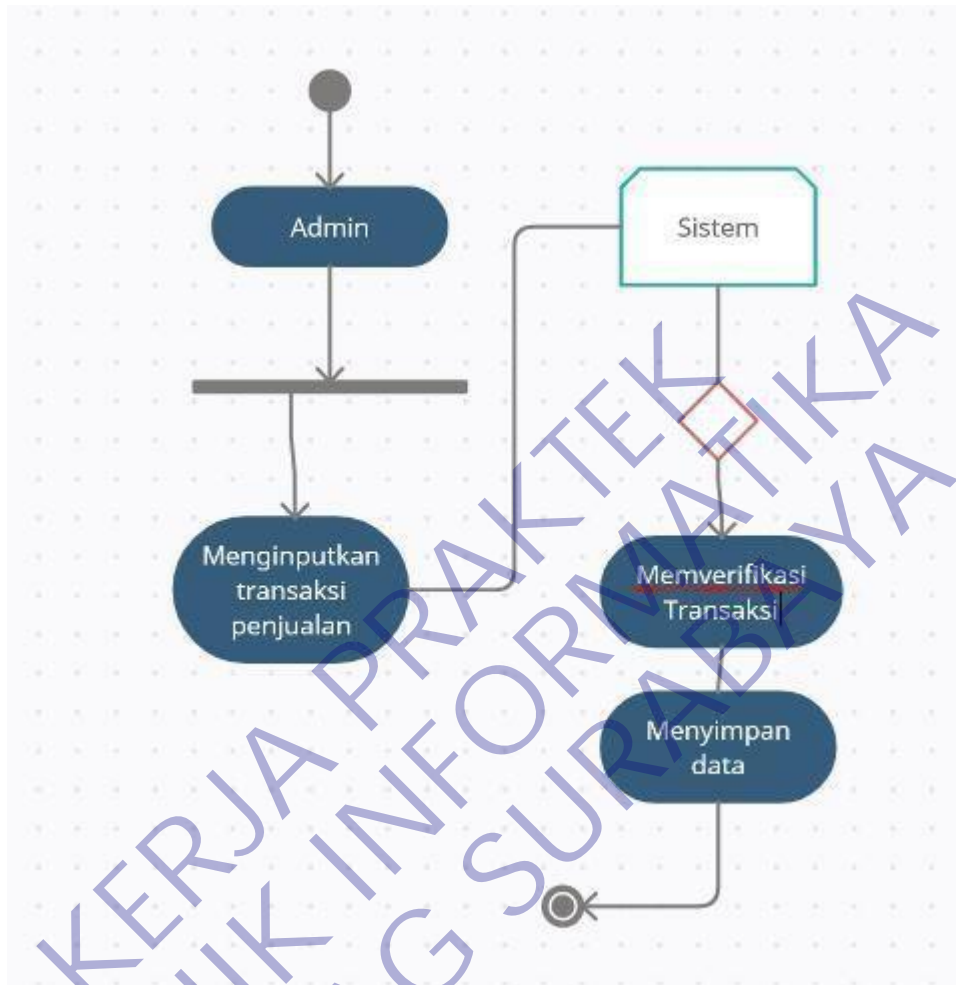
Gambar 3.15 Activity Diagram Input Kategori Barang

### 3. Input Data Barang



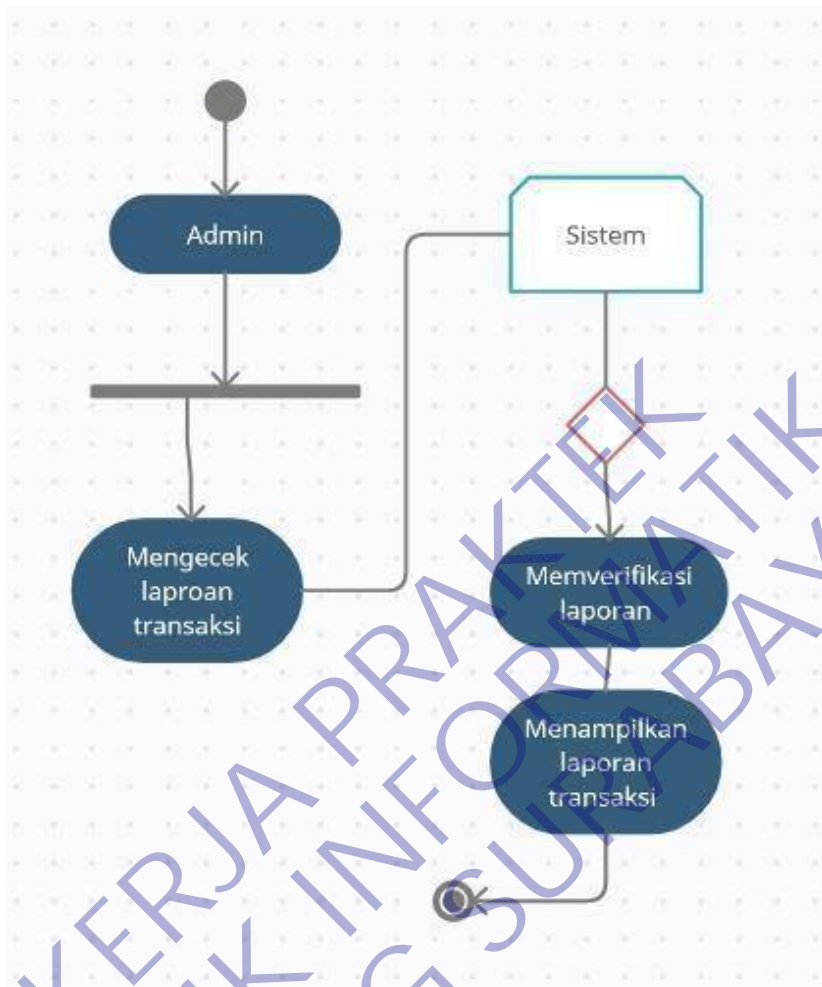
Gambar 3.16 Activity Diagram Input Data Barang

## 4. Input Transaksi



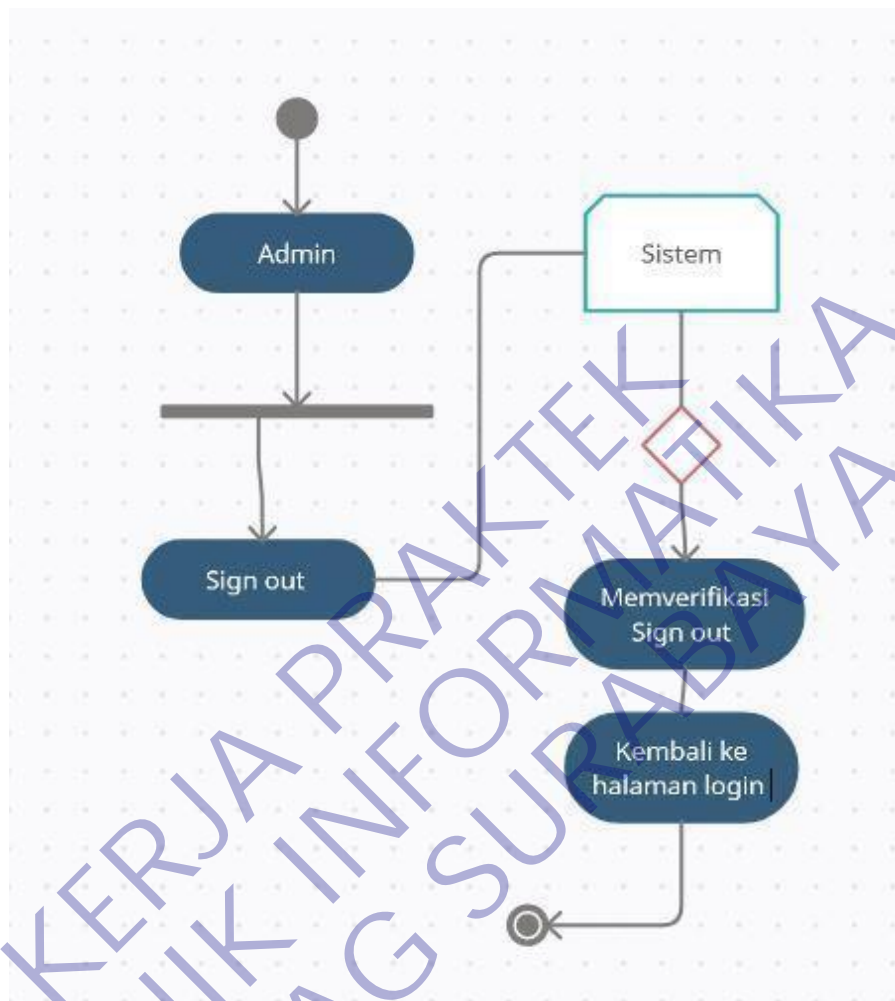
Gambar 3.17 Activity Diagram Input Transaksi

## 5. Mengecek laporan transaksi



Gambar 3. 18 Activity Diagram Cek Laporan Transaksi

## 6. Sign Out



Gambar 3. 19 Activity Diagram Sign Out



### 3.8 Proses Aplikasi Dan Pengguna Dengan Sistem

#### A. DESKRIPSI FUNGSIONAL

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

No	Fitur 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	Menambah User	1
13	Mengganti password	1

#### B. 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.	System hanya mampu mlakukan inputan khusus untuk CV. Master Motor	1
2.	Hanya admin yang dapat login, menginputkan dan menampilkan report laporan	1

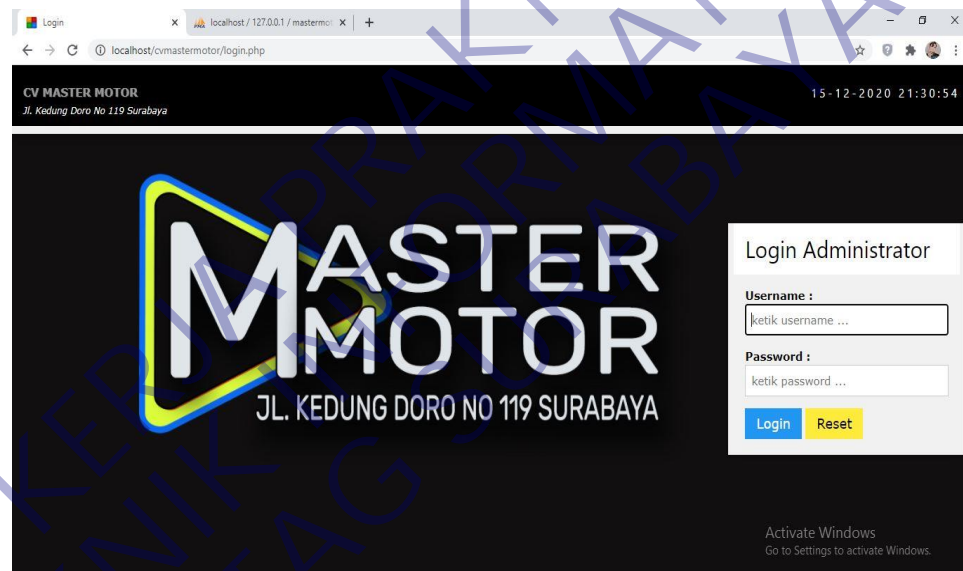
### 3.9 Tampilan Aplikasi Penjualan CV Master Motor

#### - Tampilan Awal / login

Tampilan ini merupakan awal dari berjalannya sistem aplikasi yang telah dibuat, tanpa adanya halaman awal ini user tidak akan bisa untuk masuk kedalam aplikasi karena harus memasukan nama user dan password.

User name dan password tidak harus benar dengan sesuai yang ada didalam data base, ketika ada user yang salah user name dan password maka sistem tidak akan berjalan.

Berikut ini gambar dari halaman awal atau login :



Gambar 3. 20 Halaman Awal atau Halaman Login

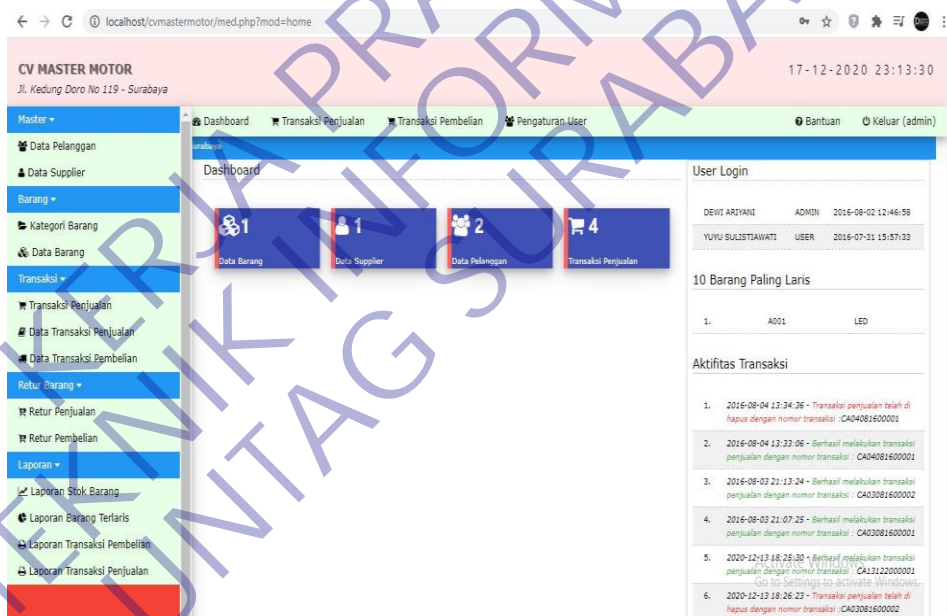
## - Tampilan Dashboard Ketika Sukses Login

Tampilan ini adalah ketika user sukses login kedalam sistem, dengan kata lain user name dan password yang dimasukan / di input telah sesuai dengan data base yang telah dibuat.

Halaman dashboard ditampilkan dengan beberapa informasi, seperti :

1. riwayat dari user login baik admin ataupun user selain admin terlihat kapan melakukan login kedalam aplikasi ini.
2. Informasi dari barang yang paling banyak terjual bisa ditampilkan di tampilan dashboard ini.
3. Aktifitas transaksi, ketika admin melakukan transaksi penjualan otomatis akan ditampilkan pada bagian dashboard ini jadi mempermudah aktifitas terkahir untuk dilihat oleh pemilik CV.

Berikut ini gambar dari tampilan Sukses login atau Dashboard :



Gambar 3. 21 Halaman Tampilan Dashboard Sukses Login

## - Tampilan Halaman Data Pelanggan

Dibagian halaman ini disajikan dengan data pelanggan yang telah diinput kedalam data base atau sistem aplikasi ini. Tampilan data pelanggan mempermudah Owner melihat data-data pelanggan yang telah terdaftar kedalam sistem tanpa harus melihat database terlebih dahulu. Dalam tampilan data pelanggan dapat menambah data baru yang nantinya akan dilanjutkan kedalam form input data pelanggan dan juga dapat mengedit atau menghapus data. Jika data pelanggan terlalu banyak dapat menggunakan fitur pencarian untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan.

Berikut ini adalah gambar tampilan dari data pelanggan :

The screenshot shows a web application interface for 'CV MASTER MOTOR'. The main content area is titled 'Data Pelanggan' and displays a table of customer data. The table has the following columns: NO, KODE PEL, NAMA PELANGGAN, NOMOR TELP, ALAMAT, and AKSI. There are two rows of data in the table. The interface also includes a search bar, a 'Go' button, a 'Refresh' button, and a 'Tambah' button. The sidebar menu on the left contains various navigation options such as 'Master', 'Barang', 'Transaksi', 'Retur', and 'Laporan'.

NO	KODE PEL	NAMA PELANGGAN	NOMOR TELP	ALAMAT	AKSI
1	PL001	Dani Budi kriswanto	081234323334	Surabaya Barat	[Edit] [Delete]
2	PL002	Yusuf Aminur Rochman	081234957814	Jl Simoketo No 12 Surabaya	[Edit] [Delete]

Gambar 3. 22 Halaman Tampilan Data Pelanggan

## - Tampilan Halaman Form Input Data Pelanggan

Pada halaman ini admin dapat melakukan input data pelanggan baru dengan kode pelanggan, nama pelanggan, nomor telepon dan alamat. Setelah form lengkap terisi dan klik simpan data akan masuk kedalam database dan jika batal input data pelanggan bisa memilih kembali untuk kembali ke menu data pelanggan.

Berikut ini gambar tampilan dari form input data pelanggan :

The screenshot displays a web browser window with the URL `localhost/cvmastermotor/med.php?mod=pelanggan&act=form`. The page title is "CV MASTER MOTOR" and the date is "15-12-2020 21:11:22". The main content area is titled "Form Data Pelanggan" and "Form Input Data Pelanggan". It contains four input fields: "KODE PELANGGAN" (with label "kode\_pelanggan"), "NAMA PELANGGAN" (with label "nama\_pelanggan"), "NOMOR TELP" (with label "nomor\_telp"), and "ALAMAT" (with label "alamat"). At the bottom right of the form are two buttons: "Simpan Data" (green) and "Kembali" (orange). The left sidebar menu includes "Data Pelanggan", "Data Supplier", "Barang", "Transaksi", "Retur Barang", and "Laporan".

Gambar 3.23 Halaman Tampilan Form Input New Data Pelanggan

## - Tampilan Halaman Data Supplier

Pada halaman ini adalah data-data dari supplier yang telah diinputkan atau telah ada dalam database, data akan ditampilkan sesuai dengan yang ada di database php my sql dengan demikian bisa terlihat berapa jumlah supplier yang telah terdaftar.

Pada bagian ini bisa menambahkan data supplier baru, mengedit data dan menghapus data yang nantinya akan diteruskan ke Form baru.

Berikut ini gambar tampilan dari data supplier :

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/cvmastermotor/med.php?mod=supplier`. The page title is "CV MASTER MOTOR" and the address is "Jl. Kedung Doro No 119 - Surabaya". The date and time are "15-12-2020 21:11:57". The main content area is titled "Data Supplier" and "Semua Data Supplier". It features a search bar with a "Pilih" dropdown and a "Go" button. Below the search bar is a table with the following data:

NO	KODE SUPPLIER	NAMA TOKO	ALAMAT	TELEPON	EMAIL	AKSI
1	SP001	Surabaya Akses	Surabaya Selatan	03157656	surabayaakses@gmail.com	[Edit] [Delete]

The table has a "Show" dropdown and pagination controls: "First", "Prev", "Next", and "Last". There are also "Refresh" and "Tambah" buttons. The sidebar menu includes options like "Data Pelanggan", "Data Supplier", "Kategori Barang", "Data Barang", "Transaksi Penjualan", "Data Transaksi Penjualan", "Data Transaksi Pembelian", "Retur Barang", "Retur Penjualan", "Retur Pembelian", "Laporan", "Laporan Stok Barang", "Laporan Barang Terlatis", "Laporan Transaksi Pembelian", and "Laporan Transaksi Penjualan".

Gambar.3. 24 Halaman Tampilan Data Supplier

## - Tampilan Halaman Form Input Data Supplier

Pada bagian ini adalah halaman yang dibuat untuk menambahkan data Supplier baru yang nantinya data akan dimasukkan kedalam database dan data yang sudah ter-input akan ditampilkan pada Halaman Data Supplier sebelumnya.

Form input data supplier memasukan Kode Supplier, Nama Toko, Alamat, Telepon, dan E-mail dari Supplier sebagai input data yang akan masuk kedalam database. Setelah semua form di isi dengan lengkap maka bisa klik simpan dan data telah tertambahkan kedalam data supplier.

Berikut ini adalah Tampilan Halaman Form Input Supplier :

CV MASTER MOTOR  
Jl. Kedung Doro No 119 - Surabaya

15-12-2020 21:12:28

Master ▾ Dashboard Transaksi Penjualan Transaksi Pembelian Pengaturan User Bantuan Keluar (admin)

Data Pelanggan  
Data Supplier

Barang ▾  
Kategori Barang  
Data Barang

Transaksi ▾  
Transaksi Penjualan  
Data Transaksi Penjualan  
Data Transaksi Pembelian

Retur Barang ▾  
Retur Penjualan  
Retur Pembelian

Laporan ▾  
Laporan Stok Barang  
Laporan Barang Terlaris  
Laporan Transaksi Pembelian  
Laporan Transaksi Penjualan

Form Data Supplier  
Form Input Data Supplier

KODE SUPPLIER : kode\_supplier  
NAMA TOKO : nama\_toko  
ALAMAT : alamat  
TELEPON : telepon  
EMAIL : email

Simpan Data Kembali

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

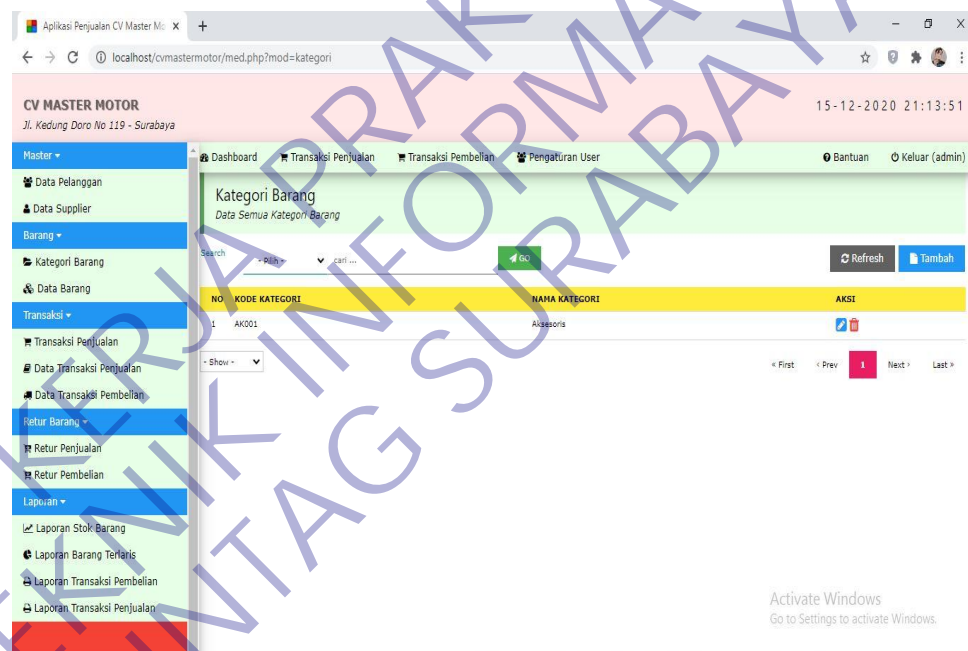
Gambar 3. 25 Halaman Tampilan Form Input New Data Supplier

## - Tampilan Halaman Kategori Barang

Pada halaman kategori barang menampilkan data-data barang dengan kategori yang bermacam-macam, dengan adanya menu ini bisa mempermudah untuk menentukan banyaknya barang dengan kategori tertentu.

Jika ada barang baru dan kategori baru admin bisa menambahkan dengan klik tambah yang nantinya akan diteruskan ke form baru. Form kategori ini bertujuan memisahkan dan menggolongkan data barang sesuai dengan banyak nya barang dan akan mempermudah dalam menentukan barang sesuai dengan kategorinya.

Berikut ini Tampilan Halaman kategori Barang :



Gambar 3. 26 Halaman Tampilan Data Kategori Barang



## - Tampilan Halaman Form Input Kategori Barang

Pada bagian halaman ini adalah untuk menambahkan data kategori baru sesuai yang dibutuhkan dengan meng-inputkan Kategori Id dan Nama Kategori. Form ini dibuat dengan tujuan untuk mempermudah menggolongkan data barang yang terlalu banyak.

Berikut ini Halaman Tampilan Dari Form Input Kategori Barang :

The screenshot displays a web application interface for 'CV MASTER MOTOR'. The main content area is titled 'Form Kategori Barang' and is used for entering new category data. It features two input fields: 'KATEGORI ID' (containing 'kategori\_id') and 'NAMA KATEGORI' (containing 'nama\_kategori'). Below the fields are two buttons: 'Simpan Data' (green) and 'Kembali' (orange). The left sidebar contains a navigation menu with categories such as 'Master', 'Barang', 'Transaksi', 'Retur Barang', and 'Laporan'. The browser address bar shows the URL 'localhost/cvmastermotor/med.php?mod=kategori&act=form'.

Gambar 3. 27 Halaman Tampilan Form Input New Kategori Barang

## - Tampilan Halaman Data Barang

Tampilan pada halaman adalah untuk menampilkan data barang yang sudah ada dan masuk kedalam database, tujuannya setiap ada barang baru akan masuk kedalam tampilan ini setelah input di form input data barang.

Data barang ini mempermudah untuk melihat barang apa saja yang sudah atau belum ada yang dibutuhkan untuk dalam melakukan penjualan dan untuk melanjutkan ke stok barang yang nantinya untuk laporan.

Berikut adalah Tampilan Halaman Data Barang :

The screenshot shows a web application titled 'CV MASTER MOTOR' with the address 'Jl. Kedung Doro No 119 - Surabaya'. The page is titled 'Data Barang' and shows 'Data Semua Barang'. The table below is the main data display:

NO	KODE BARANG	NAMA BARANG	TGL INPUT	HARGA BELI	HARGA JUAL	KATEGORI	STOK	AKSI
1	A001	LED	2020-12-19	Rp. 200,000	Rp. 200,000	Aksesoris	50 Unit	

Gambar 3. 28 Halaman Tampilan Data Barang

## - Tampilan Halaman Form Input Data Barang

Pada tampilan berikut ini adalah tampilan dari form input data baru, yang digunakan untuk memasukkan data barang yang belum ada atau data barang ketika ada transaksi pembelian.

Form data barang dibuat dengan kriteria Kode Barang, Nama Barang, Deskripsi, Tanggal Input, Harga Beli, Harga Jual, Kategori, Jumlah Stok, Dan Satuan. Setelah memasukan data yang sudah lengkap admin bisa menyimpannya dengan klik Simpan pada bagian pojok bawah kanan, dengan begitu data yang telah ter-input akan masuk kedalam data barang sekaligus tersimpan pada database.

Berikut ini adalah Tampilan Halaman Form Input Data Barang :

The screenshot displays a web browser window titled 'Apikasi Penjualan CV Master Mo:'. The address bar shows 'localhost/cvmastermotor/med.php?mod=barang&act=form'. The page header includes 'CV MASTER MOTOR' and the address 'Jl. Kedung Doro No 119 - Surabaya' with a timestamp '15-12-2020 21:15:23'. A sidebar menu on the left lists various navigation options under 'Master', 'Transaksi', and 'Laporan'. The main content area is titled 'Form Data Barang' and 'Form Input Data Barang'. It contains the following form fields:

- KODE BARANG : kode\_barang
- NAMA BARANG : nama\_barang
- DESKRIPSI :
- TGL INPUT : 2020-12-15
- HARGA BELI : harga\_beli
- HARGA JUAL : harga\_jual
- KATEGORI : Aksesoris
- JML STOK : jml\_stok
- SATUAN : satuan

At the bottom right of the form, there are two buttons: 'Simpan Data' (green) and 'Kembali' (orange). A watermark 'TEKNIK INFORMATIKA SURABAYA' is visible across the page.

Gambar 3. 29 Halaman Tampilan Form Input New Data Barang

## - Tampilan Halaman Transaksi Penjualan

Pada tampilan transaksi penjualan menampilkan data barang yang telah di input pada form sebelumnya dan terdapat keranjang pembelian untuk siap transaksi dengan fitur sebagai berikut :

### Fitur Add :

Berfungsi untuk menambahkan data kedalam keranjang pembelian dan harga otomatis ter-input kedalam keranjang pembelian.

### Fitur Disc :

Untuk memberikan nominal diskon tertentu kepada barang yang akan dijual, harga akan langsung dikurangi dari diskon yang telah diinputkan.

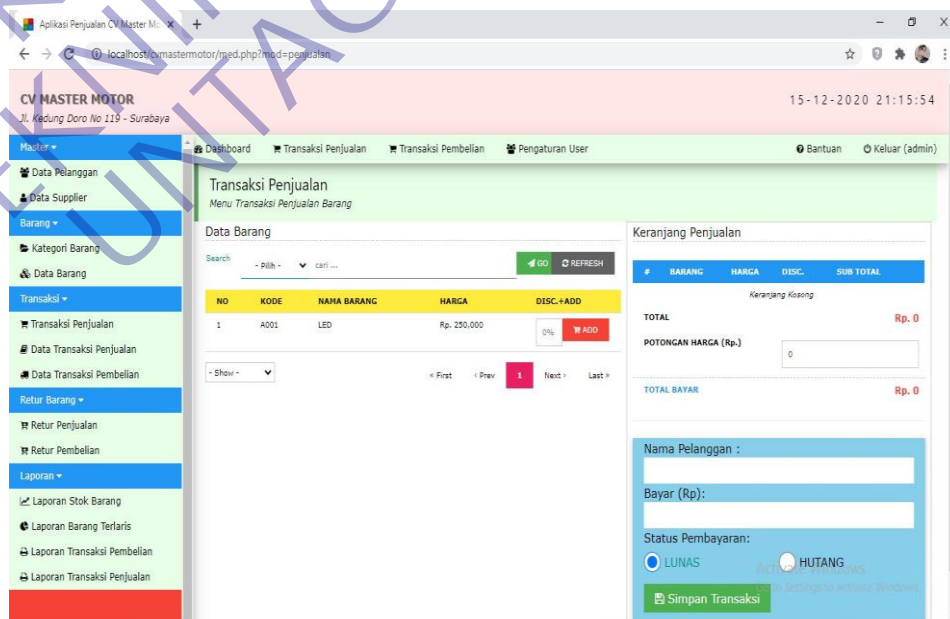
### Fitur Potongan Harga :

Berbeda dengan diskon, potongan harga ini dimasukan dengan Rupiah yang terdapat pada kolom keranjang pembelian. Diskon dan potongan harga bisa dimasukan dengan secara bersamaan, jadi pelanggan bisa mendapatkan dua potongan harga sekaligus pada saat-saat tertentu sesuai dengan ketentuan dari administrasi.

### Fitur Pencarian :

Dengan adanya fitur pencarian akan memudahkan admin jika melakukan transaksi dengan begitu banyak nya barang.

Berikut ini adalah Tampilan Halaman Transaksi Penjualan :



Gambar 3. 30 Halaman Tampilan Transaksi Penjualan

## - Tampilan Halaman Transaksi Penjualan 2

Pada tampilan berikut ini adalah tampilan ketika melakukan transaksi yang sudah terisi dari barang yang sudah dimasukkan ke keranjang pembelian dan siap untuk di cetak.

Dengan memasukan nama pelanggan yang telah terdaftar pada data base otomatis akan menampilkan kode dari pelanggan tersebut.

Berikut ini adalah Tampilan Halaman Transaksi yang sudah terisi dengan barang yang sudah terbeli :

The screenshot displays the 'CV MASTER MOTOR' application interface. The main content area is titled 'Transaksi Penjualan' and 'Menu Transaksi Penjualan Barang'. It features a 'Data Barang' table with the following data:

NO	KODE	NAMA BARANG	HARGA	DISC+ADD
1	A001	LED	Rp. 250.000	0%

To the right, the 'Keranjang Penjualan' (Sales Cart) section shows a table with the following data:

BARANG	HARGA	DISC.	SUB TOTAL
1	LED	Rp. 250.000 X 1	0% Rp. 250.000
<b>TOTAL</b>			<b>Rp. 250.000</b>
<b>POTONGAN HARGA (Rp.)</b>			0
<b>TOTAL BAYAR</b>			<b>Rp. 0</b>

Below the cart, there are input fields for 'Nama Pelanggan' (PL002), 'Bayar (Rp)' (300.000), and 'Status Pembayaran' (LUNAS). A 'Simpan Transaksi' button is visible at the bottom.

Gambar 3.31 Halaman Tampilan Transaksi Penjualan

## - Tampilan Halaman Cetak Kwitansi / Print Out

Pada tampilan ini adalah tampilan dari cetak kwitansi atau print out sebagai bukti dari penjual dan pembeli ketika melakukan transaksi. Terdapat harga yang telah mendapatkan potongan atau diskon akan ditampilkan di kwitansi ini yang nantinya pembeli melakukan pembayaran sesuai dengan jumlah yang ada pada kwitansi.

Berikut ini Halaman Tampilan dari cetak kwitansi :

The screenshot displays a web application interface for a sales invoice printout. The browser address bar shows the URL: localhost/cvmastermotor/med.php?mod=penjualan&act=printout&id=CA15122000001. The page title is "CV MASTER MOTOR" with the address "Jl. Kedung Daro No 119 - Surabaya" and the date/time "15-12-2020 21:17:51".

The main content area is titled "Printout Penjualan" and "Data Penjualan Barang". It includes a message: "Jika terjadi kesalahan harap lapor Administrator." The transaction details are as follows:

- No. Transaksi : CA15122000001
- Nama / Kode : Yusuf Ammar Rachman / PL002
- Tanggal Transaksi : 2020-12-15 21:17:51
- Status : LUNAS

The "Detail Barang" section contains a table with the following data:

#	KODE	BARANG	HARGA	DISC.	SUB TOTAL
1	A001	LED	Rp. 250,000 X 1 Unit	0%	Rp. 250,000
Total Harga					Rp. 250,000
Potongan Harga					Rp. 0
Total Bayar					Rp. 250,000
Pembayaran					Rp. 300,000
Kembali					Rp. 50,000

At the bottom of the page, there are buttons for "Back", "Transaksi Baru", and "Cetak Kwitansi".

Gambar 3. 32 Halaman Tampilan Print Out Kwitansi

## - Tampilan Halaman Kwitansi Pembayaran

Pada kwitansi pembayaran terdapat nama pelanggan yang telah di inputkan pada form sebelumnya. Di kwitansi pembayaran ini terdapat tanda terima dan tanda tangan dari pembeli sebagai persetujuan atau telah menerima barang yang telah dibelinya dengan jumlah yang telah dibayarkan dan sebagai bukti untuk kedua pihak telah setuju atas transaksi ini.

Berikut adalah Tampilan Kwitansi Pembayaran :

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/cvmastermotor/popup/popup.php?mod=cetakkwitansi&id=CA15122000001`. The page title is "CV. MASTER MOTOR" and the address is "Jl. Kedung Doro No 119 - Surabaya". The receipt is titled "KWITANSI PEMBAYARAN" and includes the following details:

NO : #CA15122000001  
Kepada Yth,  
Yusuf Aminur Rochman / PLO02

#	KODE	BARANG	HARGA	DISC.	SUB TOTAL
1	A001	LED	Rp. 250.000 X 1 unit	0%	Rp. 250.000
Total Harga					Rp. 250.000
Potongan Harga					Rp. 0
Total Bayar					Rp. 250.000
Pembayaran					Rp. 300.000
Kembali					Rp. 50.000

Surabaya, 15-10-2020  
Hormat Kami,

( CV Master Motor Surabaya )

Tanda Terima: \_\_\_\_\_

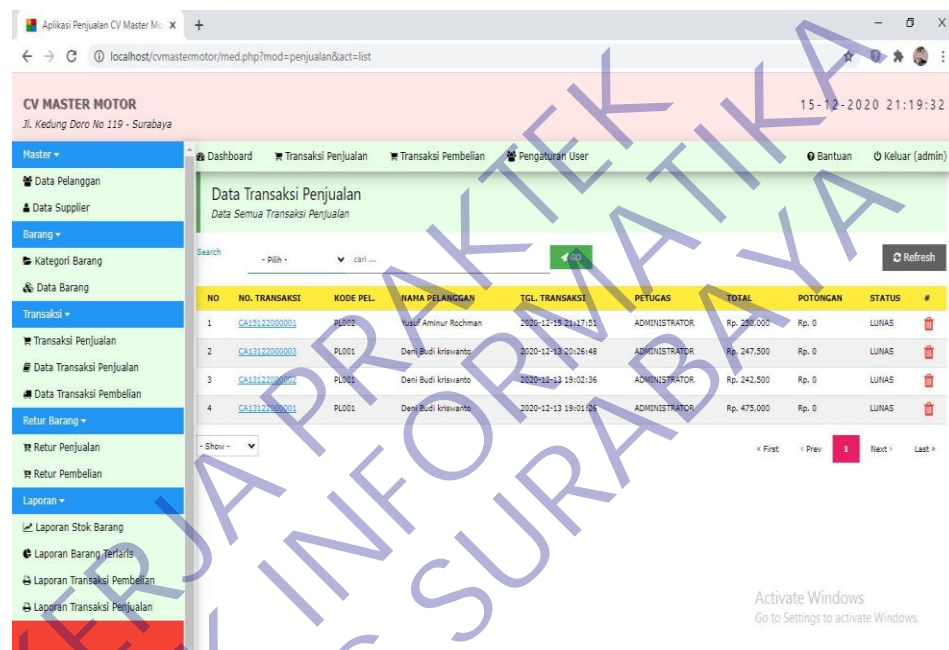
\*Barang yang sudah dibeli tidak dapat dikembalikan  
\*Belanja barang anda sebelum meninggalkan tempat, ini adalah tanggung jawab anda, menjadi tanggung jawab kami

Gambar 3. 33 Halaman Tampilan Cetak Kwitansi

## - Tampilan Halaman Data Transaksi Penjualan

Pada tampilan berikut adalah tampilan dari data transaksi yang sudah terjadi selama ini, dengan No Transaksi, No Pelanggan, Tanggal Transaksi dan Status. Jika ada kesalahan data yang telah diinputkan bisa untuk menghapusnya.

Berikut ini Tampilan Halaman dari Data Transaksi Penjualan :



CV MASTER MOTOR  
Jl. Kedung Doro No 119 - Surabaya

15-12-2020 21:19:32

Dashboard Transaksi Penjualan Transaksi Pembelian Pengaturan User Bantuan Keluar (admin)

Data Transaksi Penjualan  
Data Semua Transaksi Penjualan

Search: - Pilih - cari ... Refresh

NO	NO. TRANSAKSI	KODE PEL.	NAMA PELANGGAN	TGL. TRANSAKSI	PETUGAS	TOTAL	POTONGAN	STATUS	#
1	CA131220000001	PL001	Kusuf Aminur Rochman	2020-11-29 08:17:01	ADMINISTRATOR	Rp. 280.000	Rp. 0	LUNAS	
2	CA131220000002	PL001	Deni Budi kriswanto	2020-12-13 20:26:48	ADMINISTRATOR	Rp. 247.500	Rp. 0	LUNAS	
3	CA131220000003	PL001	Deni Budi kriswanto	2020-12-13 19:02:36	ADMINISTRATOR	Rp. 242.500	Rp. 0	LUNAS	
4	CA131220000004	PL001	Deni Budi kriswanto	2020-12-13 19:01:05	ADMINISTRATOR	Rp. 475.000	Rp. 0	LUNAS	

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 3. 34 Halaman Tampilan Data Transaksi Penjualan



## - Tampilan Halaman Pembelian

Pada halaman ini adalah halaman dari pembelian, ketika ada pembelian baru admin bisa menambahkan langsung dengan klik tambah dan nantinya akan diteruskan ke form selanjutnya. Jika ada kesalahan simpan data admin juga bisa langsung bisa menghapus data dengan klik keranjang sampah pada tengah pojok sebelah kanan sesuai dengan data yang akan dihapus.

Berikut ini Tampilan Halaman Data Pembelian :

The screenshot shows a web application interface for 'CV MASTER MOTOR'. The main content area displays 'Data Pembelian' (Purchase Data) with the subtitle 'Semua Data Pembelian Barang'. Below this, there is a search bar and a table of purchase transactions. The table has the following columns: NO, NO. FAKTUR, NAMA TOKO, TANGGAL BELI, NAMA KASIR, PETUGAS, TOTAL, and #. A single transaction is listed with the following details: NO. FAKTUR: Faktur001, NAMA TOKO: Surabaya Aksara, TANGGAL BELI: 2020-12-13, NAMA KASIR: pegawai1, PETUGAS: ADMINISTRATOR, and TOTAL: Rp. 10.000.000. The interface also includes a sidebar menu with various options like 'Data Pelanggan', 'Data Supplier', 'Kategori Barang', 'Data Barang', 'Transaksi', 'Retur Barang', and 'Laporan'. There are also buttons for 'Refresh' and 'Tambah' (Add).

Gambar 3.35. Halaman Tampilan Data Penjualan

## - Tampilan Halaman Form Transaksi Pembelian

Pada tampilan berikut untuk memasukan data pembelian dengan kriteria Nomor Faktur, Nama Supplier, Nama Kasir tetapi terlebih dahulu input nama barang dan harga beli lalu klik tambah data barang dan klik simpan perubahan untuk selesai pembelian dan data akan masuk kedalam database.

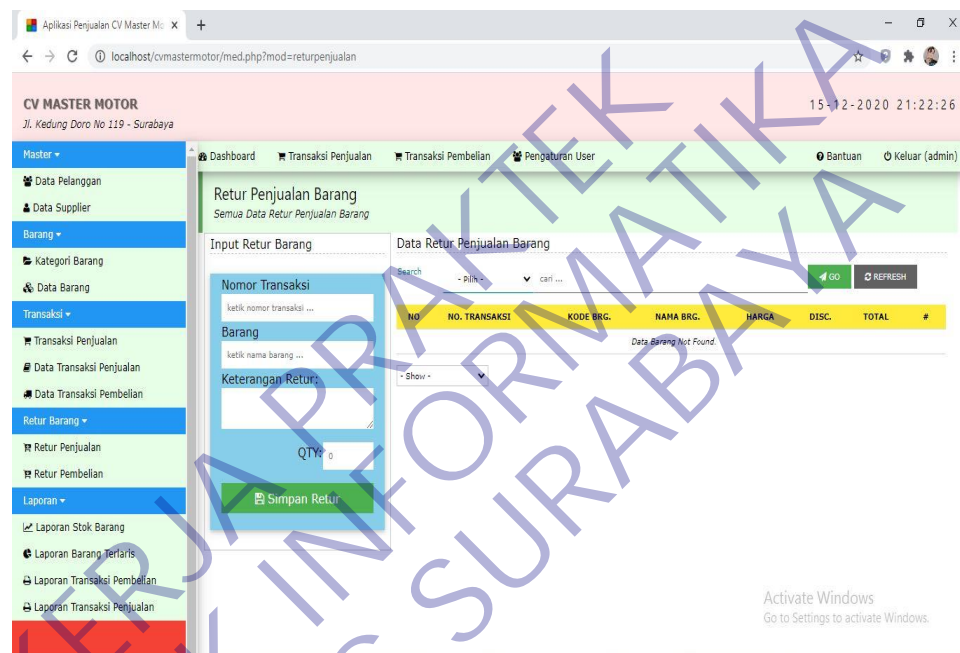
Berkut ini adalah Tampilan Halaman Form Transaksi Pembelian :

Gambar 3. 36 Halaman Tampilan Form Input New Pembelian

## - Tampilan Halaman Retur Penjualan Barang

Pada bagian halaman ini adalah untuk input data retur penjualan, sekaligus menampilkan data yang telah diretur dengan memasukkan Nomor Transaksi, Barang dan Keterangan, Qty lalu klik simpan, data otomatis akan tampil pada Field Data Retur Penjualan Barang.

Berikut ini Tampilan Halaman Retur Penjualan Barang :



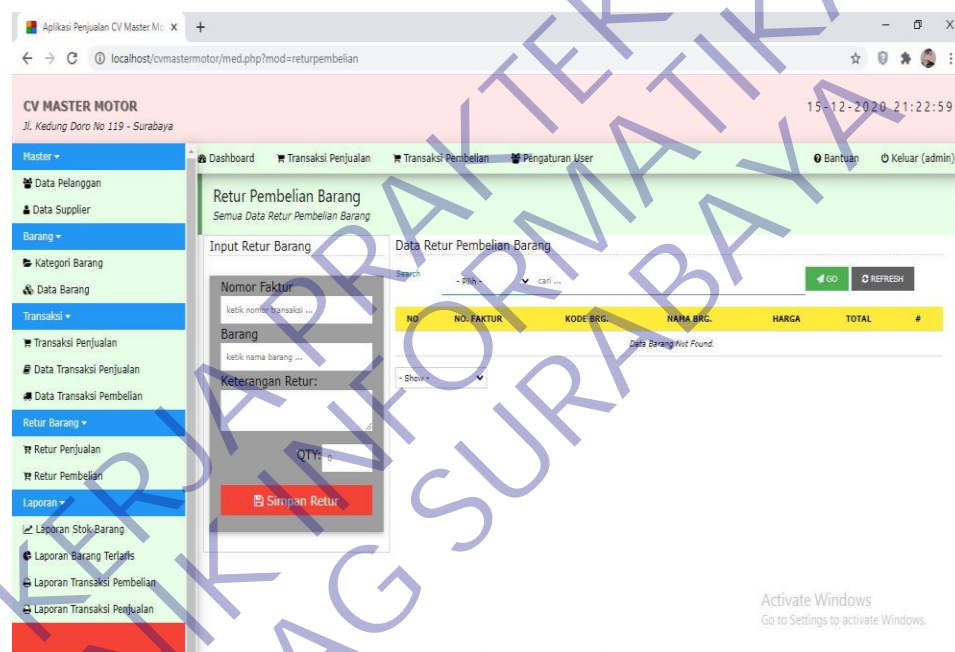
Gambar 3. 37 Halaman Tampilan Data Retur Penjualan

## - Tampilan Halaman Retur Pembelian Barang

Tampilan pada halaman ini adalah untuk retur pembelian barang, halaman ini menambahkan data retur sekaligus menampilkan data yang telah ditambahkan.

Halamn input dan tampil data disatukan dalam satu halaman agar ketika input data langsung bisa melihat data yang telah masuk kedalam database tanpa harus kehalaman lain.

Berikut Ini Tampilan Halaman Retur Pembelian Barang :



Gambar 3. 38 Halaman Tampilan Data Retur Pembelian Barang

## - Tampilan Halaman Laporan Stok Barang

Pada halaman ini adalah halaman laporan stok barang untuk mengetahui barang apa saja yang laku terjual atau barang apa saja yang sudah habis.

Laporan stok barang terdapat Kode Barang, Satuan, kategori, Awal, Masuk, keluar, Total dan Sisa Barang dengan begitu admin bisa mudah untuk pengecekan data fisik dengan data yang ada pada database sehingga mengurangi kesalahan ketika data sudah di inputkan.

Dengan fitur pencarian admin akan lebih mudah dalam mencari barang dan melihat barang yang dibutuhkan tanpa harus scroll next page atau previous page.

Berikut ini adalah Tampilan Halaman dari Laporan Stok Barang :

The screenshot shows a web application interface for 'CV MASTER MOTOR'. The main content area displays the 'Laporan Stok Barang' (Inventory Report) page. The page title is 'Laporan Stok Barang' and the subtitle is 'Laporan sisa stok seluruh barang'. Below the title is a search bar and a 'Refresh' button. The main data is presented in a table with the following columns: NO, KODE BARANG, NAMA BARANG, SATUAN, KATEGORI, AWAL, MASUK, KELUAR, TOTAL, JUAL, BELI, and SISA. The table contains one row of data for item 'LED'. The page also features a sidebar menu with various navigation options like 'Dashboard', 'Transaksi Penjualan', 'Transaksi Pembelian', 'Pengaturan User', 'Bantuan', and 'Keluar (admin)'. The footer of the page includes the text 'Activate Windows Go to Settings to activate Windows.'

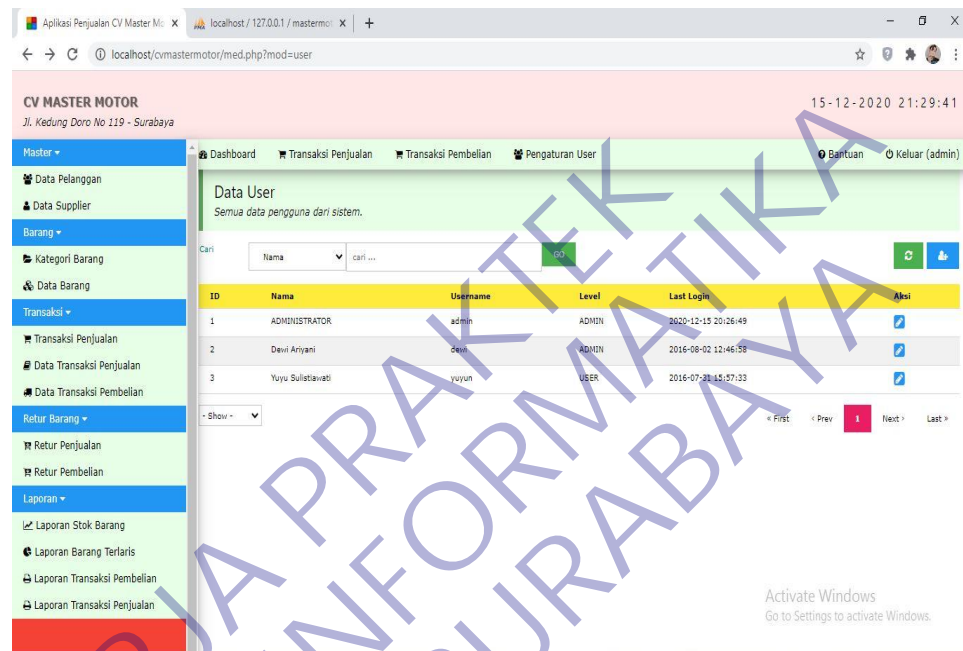
NO	KODE BARANG	NAMA BARANG	SATUAN	KATEGORI	STOK			RETUR			
					AWAL	MASUK	KELUAR	TOTAL	JUAL	BELI	SISA
1	A001	LED	Unit	Aesoris	50	50	5	95	0	0	95

Gambar 3. 39 Halaman Tampilan Laporan Stok Barang

## - Tampilan Halaman Data User

Pada tampilan ini Owner dapat menambahkan admin baru dan edit data seperti password untuk keamanan dalam aplikasi ini.

Berikut ini adalah Tampilan Halaman dari Data User :



Gambar 3. 40 Halaman Tampilan Data User

## - Tampilan Halaman Input Data User

Pada tampilan halaman ini untuk penambahan data user baru dengan memasukan Nama Lengkap, User Name, Password, Repeat Password, Level, Akses Data Master, Akses Data Transaksi Penjualan, Akses Data Pembelian dan Retur.

Sehingga user dapat melihat menu-menu yang diakses sesuai dengan yang level yang diberikan Owner.

Berikut ini adalah Tampilan Halaman Form Input User :

The screenshot displays a web browser window with the following details:

- Page Title:** CV MASTER MOTOR
- Page Subtitle:** Form untuk pengguna sistem.
- Form Fields:**
  - Nama Lengkap: nama lengkap
  - Username: username
  - Password: password
  - Repeat Password: repeat: password
  - Level: User
  - Akses Data Master: Data Pelanggan, Data Supplier, Data Kategori, Data Barang
  - Akses Transaksi Penjualan: Hapus Transaksi
  - Akses Transaksi Pembelian: Transaksi Pembelian
  - Retur: Retur Penjualan, Retur Pembelian
- Buttons:** Simpan Data, Kembali
- Browser Address Bar:** localhost/cvmastermotor/med.php?mod=user&act=form

Gambar 3. 41 Halaman Tampilan Form Input New User

### 3.9 Tampilan Data Base

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang pembuatan database dari php my sql, pada tampilan berikut merupakan tampilan keseluruhan dari database dari aplikasi yang terdiri dari Menu, Modul, dan lain sebagainya. Database dibuat sesuai dengan kebutuhan dengan total 17 tabel didadannya.

Berikut ini sedikit penjelasan dari beberapa tabel yang mempunyai peranan penting pada aplikasi :

1. Menu

Digunakan untuk membuat susunan menu dalam aplikasi dengan tata letak sesuai dengan nomor yang telah disesuaikan dengan kebutuhan.

2. Modul

Digunakan untuk membuat link aksi antara menu lain yang dimana modul aksi ini berperan penting didalam aplikasi ketika melakukan perpindahan antara satu menu ke menu lain, dan apabila pada aplikasi tidak dapat bekerja melakukan perpindahan menu mungkin karena didalam modul ada data yang tidak benar

3. Tabel Barang

Didalam tabel barang semua data yang telah diinputkan melalui aplikasi atau dari input database sendiri akan ditampilkan disini, data dalam databse adalah data yang valid ketika digunakan dalam pelaporan dan ketika didalam aplikasi ada berupa error kita masih bisa melihat dari database ini.

4. Tabel Pembelian / Tabel Penjualan

Didalam tabel ini adalah semua aktifitas dari keseluruhan telah admin lakukan semua data akan terekap kedalam tabel ini, terutama aktifitas pembelian atau penjualan

5. Tabel User

Pada tabel user adalah tabel yang terpenting yang dimana pengelola database tidak boleh sengaja atau tidak sengaja menghapus tabel ini agar tidak menyebabkan error pada aplikasi yang nantinya user akan tidak bisa melakukan login kedalam aplikasi dan menjalankan program.



Berikut ini adalah gambar dari data base php my sql :

Table	Action	Rows	Type	Collation	Size	Overhead
menu	☆ Browse Structure Search Insert Empty Drop	5	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 K1B	-
modul	☆ Browse Structure Search Insert Empty Drop	13	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 K1B	-
tb_barang	☆ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	32 K1B	-
tb_detail_pembelian	☆ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	32 K1B	-
tb_detail_pembelian_tmp	☆ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 K1B	-
tb_detail_penjualan	☆ Browse Structure Search Insert Empty Drop	7	InnoDB	latin1_swedish_ci	32 K1B	-
tb_detail_penjualan_tmp	☆ Browse Structure Search Insert Empty Drop	3	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 K1B	-
tb_kategori_barang	☆ Browse Structure Search Insert Empty Drop	1	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 K1B	-
tb_log	☆ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 K1B	-
tb_pelanggan	☆ Browse Structure Search Insert Empty Drop	1	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 K1B	-
tb_pembelian	☆ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 K1B	-
tb_penjualan	☆ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 K1B	-
tb_retur_pembelian	☆ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	32 K1B	-
tb_retur_penjualan	☆ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 K1B	-
tb_satuan_barang	☆ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 K1B	-
tb_supplier	☆ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 K1B	-
user	☆ Browse Structure Search Insert Empty Drop	2	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 K1B	-
17 tables	Sum	32	InnoDB	latin1_swedish_ci	336 K1B	-

Gambar 3. 42 Halaman Tampilan Database

Dengan demikian database merupakan peran penting dalam aplikasi ini yaitu untuk menyimpan segala aktifitas data yang telah terekap dari aplikasi.

## **BAB 4**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **4.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi penjualan di CV Master Motor 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 Master Motor 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 Master Motor 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 Master Motor.
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

Y. Kustiyahningsih, D. Rosa, Pemrograman Basis Data Berbasis WEB Menggunakan PHP dan Mysql, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011.

Yogyakarta: Andi. Rozaq, A., Lestari, K. F. and Handayani, S. (2015) ‘Sistem Informasi Produk dan Data Calon Jamaan Haji dan Umroh pada PT. Travellindo Lusiyanan Banjarmasin Berbasis Web’, *Jurnal POSITIF*, (1). Sukamto, R. A. (2009) *Black Box Testing*. Sukamto, R. A. and Salahuddin, M. (2013) *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur* Sutabri, T. (2012) *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi. Wardana (2010) *Menjadi Master PHP Dengan Framework Codeigniter*. Jakarta: Elex Media Komputindo

Riadi, M. 2012. "Teori Basis Data (Database)." Dalam *Kajian Pustaka* (Ed.). 2015. *Teori Basis Data Database*. Jakarta: Kajian Pustaka.

Ibrahim. 2015. "Dasar Teori Singkat Tentang PHP." Dalam *Imonius* (Ed.). 2017. *Teori tentang php*. Jawa Barat: Imonius Blogspot.

Septian, A. S. 2004 "Materi Tentang Bootstrap" Dalam *Aditandespur* (Ed.). 2006. *Teori tentang Bootstrap*. Bandung: Aditandespur Blogspot.

Ensiklopedia, B. 2018. "Pengujian Perangkat Lunak." Dalam *Wikipedia* (Ed.). 2018. *Teori Tentang Ujian Perangkat Lunak*. Jakarta: Wikipedia.

## LAMPIRAN I.

### DOKUMENTASI KEGIATAN KERJA PRAKTEK

#### I.1 Kegiatan Observasi Dan Wawancara

Wawancara ini dilakukan pada tanggal 20-11-2020, kami melakukan proses wawancara dengan narasi yang diuraikan pada tabel 3.1.

Berikut ini, Tabel Hasil Wawancara Dengan Pihak CV Master Motor :

Tabel Hasil Wawancara dengan Pihak CV Master Motor


Proses wawancara dengan Pihak CV Master Motor		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah CV Master Motor sudah memiliki Website atau Company Profile	Belum, tapi masih proses pembuatan
2	Apakah Aplikasi Penjualan Sudah Ada ?	Belum ada
3	Aplikasi seperti apa yang dibutuhkan di CV Master Motor ini ?	Aplikasi yang bisa digunakan dengan mudah untuk administrasi dan mudah dimengerti yang bisa membantu untuk kedepannya

Tabel Lampiran 1 Hasil Wawancara

#### I.2 Luaran Hasil Survei Lapangan

Perancangan Aplikasi ini diharapkan dapat membantu proses penjualan untuk input data dan cetak transaksi, sehingga membuat kemudahan untuk kedepannya dan dapat dikembangkan lagi dengan kemauan dari pihak CV Master Motor.

### I.3 Surat Balasan Dari CV Master Motor

Hari Minggu & Hari besar buka  
Audio Variasi Suku Cadang AC Tape & Reparasi Mobil  

**MASTER MOTOR**  
 Jln. Kedung Doro No.119  
 Telp. 5313111 - 5346206 – 548465  
 Fax. 5459920  
 SURABAYA

Nomor : 11.01/CV-MM/XI/2020  
 Lampiran : -  
 Perihal : Balasan Surat Permohonan Kerja Praktek

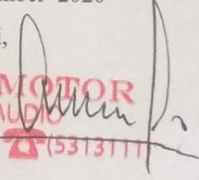
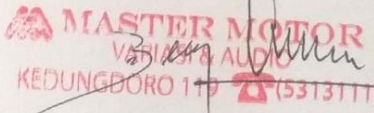
Kepada :  
**Yth. Dekan**  
**Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya**  
 di-  
 Tempat

Dengan hormat,  
 Menindaklanjuti Surat Permohonan Kerja Pratik dari Bapak, bersama dengan surat ini kami **Bersedia** memberi kesempatan Kerja Praktek (KP) kepada 2 (Dua) mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945. Sesuai dengan jadwal kegiatan kerja praktik yang ada di jurusan / Program Studi Fakultas Teknik Informatika, maka kegiatan KP ini bisa dilaksanakan sejak keluarnya surat ini.

Berikut ini adalah nama-nama mahasiswa yang akan melaksanakan Kerja Praktek di **CV. MASTER MOTOR**

No.	Nama Lengkap	NIM
1.	Yusuf Aminur Rochman	1461505072
2.	Deni Budi Kriswanto	1461505057

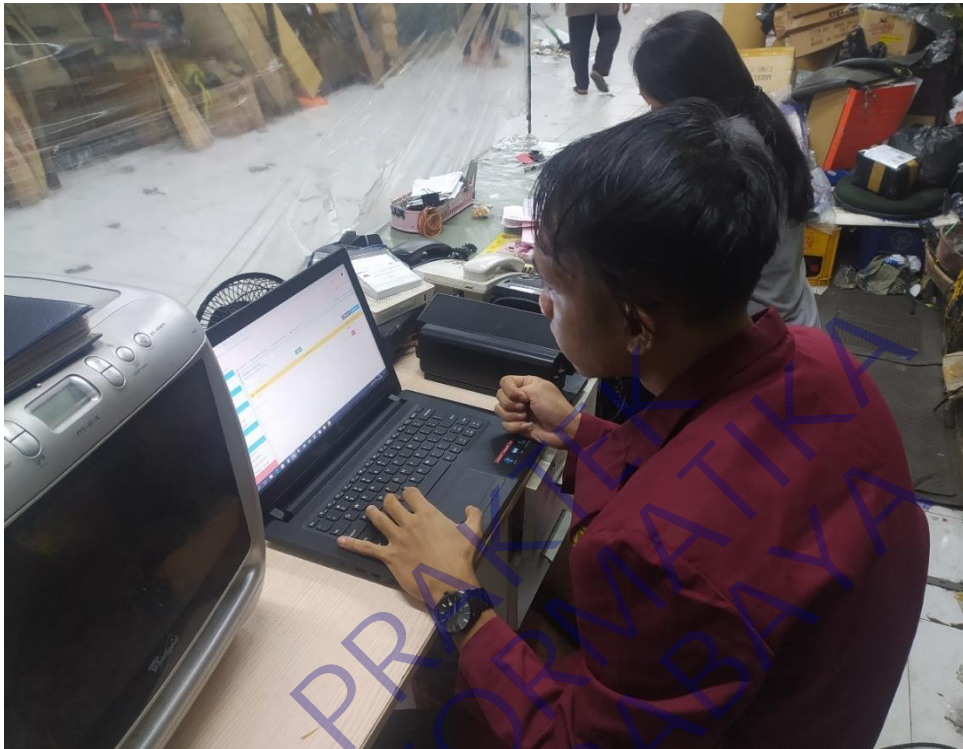
Demikian surat ini kami sampaikan dan atas kerja samanya kami mengucapkan terima kasih.

Surabaya , 17 November 2020  
 Menyetujui,  
  
  
**FERRY GUNAWAN**  
 Pemilik CV

Lampiran Gambar 1 Surat Balasan



## DOKUMENTASI SAAT KERJA PRAKTEK



Lampiran Gambar 2 Proses Pengujian Aplikasi



Lampiran Gambar 3 Proses Kegiatan Kerja Praktek

#### I.4 Lampiran Kuisoner



*Lampiran Gambar 4 Pengisian Kuisoner*



*Lampiran Gambar 5 Pengisian Nilai*



**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 : **Deni Budi Kriswanto**  
 NIM : **1461505057**  
 Judul Kerja Praktek : **Pembuatan Aplikasi Penjualan di CV Master Motor  
 Dengan PHP My Sql**

II. Profile Umum

Nama Instansi : **CV Master Motor**  
 Alamat : **Jl. Kedung Doro No. 119**  
 No. Telepon : **5313111**  
 Homepage : **-**  
 Pembimbing Lapangan : **Dewi Ariyani**  
 Jabatan : **Administrasi**  
 Email : **-**

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

*Lampiran Gambar 6 Hasil Kuisoner*



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		✓		

Lampiran Gambar 7 Hasil Penilaian Kemampuan

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

semoga kedepannya bisa berkembang dan mengaplikasikan ilmu yang didapat didalam dunia kerja. selalu mengedepankan diri sendiri dimasa depan kalian beradanya

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

Jemoga kedepannya Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya semakin berkembang dan bisa menghasilkan mahasiswa dan mahasiswa yang cerdas, cermat dan tangkas.

Terimakasih atas partisipasi Saudara.

Surabaya, 19 Desember 2020

.Pembimbing Lapangan



( Dewi Ariyani )

Lampiran Gambar 8 Kritik Dan Saran

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

Nama Mahasiswa : **Deni Budi Kriswanto**  
 NIM : **1461505057**  
 Judul Kerja Praktek : **Pembuatan Aplikasi Penjualan di CV Master Motor  
Dengan PHP My Sql**  
 Nama Instansi : **CV Master Motor**  
 Alamat : **Jl. Kedung Doro No. 119**  
 Waktu Pelaksanaan : **19 Novemver 2020 s/d 19 Desember 2020**

No	Penilaian	Bobot (B)	Nilai (N)	B x N
1	Kehadiran	20%	100	20
2	Kerjasama	20%	85	17
3	Komunikasi	10%	90	9
4	Sikap, Etika dan Tingkah Laku	20%	85	17
5	Prestasi Kerja	20%	85	17
6	Kreatifitas	10%	80	8
<b>Jumlah</b>				<b>88</b>

Surabaya, 19 Desember 2020

.Pembimbing Lapangan



( Dewi Ariyani )

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran Gambar 9 Nilai Kerja Praktek

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

Nama Mahasiswa : Deni Budi kriswanto  
 NIM : 1461505057  
 Judul Kerja Praktek : Pembuatan Aplikasi Penjualan di CV Master Motor  
 Dengan PHP My Sql

No	Tanggal	Keterangan	TTD
1	19 - 11 - 2020	Melakukan survey	Tasf
2	20 - 11 - 2020	memulai mengerjakan project	Tasf
3	21 - 11 - 2020	membantu penataan barang gudang	Tasf
4	22 - 11 - 2020	mengerjakan project	Tasf
5	23 - 11 - 2020	membantu administrasi	Tasf
6	24 - 11 - 2020	mengerjakan project	Tasf
7	26 - 11 - 2020	membantu administrasi	Tasf
8	27 - 11 - 2020	menyapkan barang ketika barang datang.	Tasf
9	28 - 11 - 2020	mengerjakan project	Tasf
10	29 - 11 - 2020	membantu administrasi	Tasf

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran Gambar 10 Kegiatan Kerja Praktek

No	Tanggal	Keterangan	TTD
11	30 - 11 -2020	membantu dalam Pemasangan Acc	Tout
12	01 - 12 -2020	melanjutkan project Aplikasi	Tout
13	02 - 12 -2020	membantu Administrasi	Tout
14	03 - 12 -2020	membantu pemasaran	Tout
15	04 - 12 -2020	melanjutkan project	Tout
16	05 - 12 -2020	Stock opname barang	Tout
17	06 - 12 -2020	penataan barang di gudang	Tout
18	07 - 12 -2020	membantu administrasi	Tout
19	08 - 12 -2020	melanjutkan project	Tout
20	09 - 12 -2020	tes aplikasi Administrasi	Tout
21	10 - 12 -2020	tes aplikasi Administrasi	Tout
22	11 - 12 -2020	membantu Pemasangan Acc	Tout
23	12 - 12 -2020	menyempurnakan Aplikasi	Tout
24	13 - 12 -2020	membantu Administrasi	Tout

Lampiran Gambar 11 Kegiatan Kerja Praktek 2



No	Tanggal	Keterangan	TTD
25	14 - 12 - 2020	mulai menggunakan Aplikasi dan menganalisa error & problem	TTD
26	15 - 12 - 2020	stock op name barang	TTD
27	16 - 12 - 2020	membantu pemasang barang	TTD
28	17 - 12 - 2020	membantu Administrasi	TTD
29	18 - 12 - 2020	Finishing Aplikasi	TTD
30	19 - 12 - 2020	membuat laporan	TTD

Surabaya, 19 Desember 2020

Pembimbing Lapangan



( Dewi Ariyani )

Lampiran Gambar 12 Kegiatan Kerja Praktek 3