

LAPORAN KERJA PRAKTEK

**Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis
Web CV. Simarfian Jaya Abadi**



Oleh:

Muhammad Rizqi Hidayatulloh

1461700207

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

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTEK
Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web
CV. Simarfian Jaya Abadi

Sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan Kerja Praktek

Oleh :

Muhammad Rizqi Hidayatulloh

1461700207

Surabaya, 17 Januari 2021

Koordinator KP,

Dosen Pembimbing

Supangat, S.Kom., M.Kom.

NPP. 20460.11.0602

Nuril Esti Khomariah, S.ST.,M.T.

NPP. 20460160725

Mengetahui,

Ka, Program Studi Teknik Informatika

Geri Kusnanto, S.Kom., MM

NPP. 20460.94.0401

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah memberikan berupa kesehatan, kesempatan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini. Laporan Kerja Praktek ini berjudul "Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web CV. Simarfian Jaya Abadi". Kerja praktik ini telah penulis laksanakan dengan baik di CV Simarfian Jaya Abadi, yang berlokasi di Jalan Rungkut Menanggal Harapan J-31 - Surabaya – Jawa Timur.

Laporan Kerja Praktek ini merupakan tugas yang harus diselesaikan oleh Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Tujuan utama dari kerja pratek ini adalah untuk memantapkan teori dan praktik yang telah dipelajari di kampus dan dapat diselesaikan serta diaplikasikan di lapangan.

Dalam proses pembuatan laporan ini tak lupa kami menghaturkan terima kasih kepada orang tua kami yang telah banyak memberikan dorongan semangat dari awal hingga selesainya laporan ini. Tak lupa juga kami mengucapkan terima kasih pada teman-teman di kampus yang telah memberikan dorongan moril dan material serta informasi.

Juga dengan segala hormat kami ucapkan banyak terimah kasih pada Bapak dan Ibu dosen di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya sehingga kami dapat menerapkan ilmu yang diberikan pada kami.

1. Bapak Geri Kusnanto, S Kom., MM selaku Kepala Prodi Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Bapak Supangat, S Kom., M Kom selaku koordinator kerja praktek yang telah banyak mengarahkan dan menyarankan agar laporan kerja praktek dapat maksimal.
3. Ibu Nuril Esti Khomriah, S.ST, MT selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan masukan kepada kami dalam melaksanakan kerja praktek dan juga penyelesaian laporan kerja praktek lapangan ini.
4. Bapak Singgih Prawoto selaku pembimbing di CV Simarfian Jaya Abadi.

5. Orang tua tercinta, yang memberikan doa dan dukungan baik moral maupun material kepada penulis untuk selalu berusaha mencapai hasil yang terbaik.
6. Tak lupa pula kami ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak terkait lainnya yang banyak membantu baik dalam pelaksanaan kerja praktek maupun dalam penyelesaian laporan kerja praktek ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan dengan segala kekurangannya. Untuk itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan dari laporan kerja praktek ini. Akhir kata penulis berharap, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa-mahasiswi dan pembaca sekaligus demi menambah pengetahuan tentang praktik kerja.

Surabaya, 17 Januari 2021

Penulis,



Muhammad Rizqi Hidayatulloh

KERJA PRAKTIK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| DAFTAR ISI..... | v |
| DAFTAR TABEL..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | x |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Tujuan..... | 2 |
| 1.2.1 Tujuan Umum | 2 |
| 1.2.2 Tujuan Khusus | 2 |
| 1.3 Manfaat..... | 3 |
| 1.3.1 Manfaat Untuk Mahasiswa | 3 |
| 1.3.2 Manfaat Untuk Perusahaan | 3 |
| 1.4 Metodologi Pengumpulan Data dan Laporan..... | 4 |
| 1.4.1 Metodologi Pengumpulan Data | 4 |
| 1.4.2 Metode Penyusunan Laporan..... | 5 |
| 1.5 Sistematika Penulisan Laporan | 5 |
| 1.6 Luaran..... | 6 |
| 1.7 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan..... | 6 |
| BAB 2 GAMBARAN UMUM | 7 |
| 2.1 Sejarah Instansi..... | 7 |
| 2.2 Lokasi Perusahaan Tempat Kerja Praktek..... | 7 |
| 2.3 Struktur Organisasi..... | 8 |
| 2.4 Visi dan Misi Instansi..... | 9 |
| 2.4.1 Visi | 9 |
| 2.4.2 Misi | 9 |

| | |
|---|----|
| BAB 3 PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK..... | 10 |
| 3.1 Kegiatan Survei Lapangan | 10 |
| 3.2 Proses Bisnis Dan Interaksi Pengguna Dengan Sistem..... | 10 |
| 3.2.1 Deskripsi Proyek | 10 |
| 3.2.2 Deskripsi Sistem | 11 |
| 3.3 Pemilihan Supporting Designer Tools | 11 |
| 3.3.1 HTML | 11 |
| 3.3.2 CSS..... | 15 |
| 3.3.5 XAMPP | 18 |
| 3.3.6 Bootstrap | 20 |
| 3.3.7 jQuery..... | 21 |
| 3.3.8 Microsot SQL Server | 22 |
| 3.3.9 Laravel..... | 25 |
| 3.3.9 SublimeText | 30 |
| 3.4 Pembuatan Proyek Kerja Praktek..... | 36 |
| 3.4.1 Perancangan dan Pembuatan Database | 36 |
| 3.4.2 Tampilan Sistem | 42 |
| 3.4.3 Pengujian..... | 63 |
| BAB 4 KESIMPULAN_DAN_SARAN | 70 |
| 4.1 Kesimpulan..... | 70 |
| 4.2 Saran..... | 70 |
| DAFTAR PUSTAKA | 71 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Pengujian Login (Admin) | 63 |
| Tabel 3.2 Menu Kategori (Admin)..... | 63 |
| Tabel 3.3 Pengujian Menu Produk (Admin) | 64 |
| Tabel 3.4 Pengujian Menu Pesanan (Admin) | 65 |
| Tabel 3.5 Pengujian Halaman Produk (Pelanggan) | 65 |
| Tabel 3.6 Pengujian Halaman Detail Produk (Pelanggan)..... | 66 |
| Tabel 3.7 Pengujian Halaman Keranjang Belanja (Pelanggan)..... | 66 |
| Tabel 3.8 Pengujian Halaman Proses Pesanan (Pelanggan) | 67 |
| Tabel 3.9 Pengujian Halaman Login (Pelanggan) | 68 |
| Tabel 3.10 Pengujian Halaman Dashboard (Pelanggan)..... | 68 |
| Tabel 3.11 Pengujian Halaman Pesanan (Pelanggan)..... | 68 |
| Tabel 3.12 Pengujian Halaman Profile (Pelanggan)..... | 69 |

KERJA PRAKTIK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Lokasi Cv. Simarfian Jaya Abadi..... | 8 |
| Gambar 2.2 Struktur Orgnisasi | 8 |
| Gambar 3.1 Deskripsi Sistem..... | 11 |
| Gambar 3.2 Logo HTML | 12 |
| Gambar 3.3 Logo CSS | 15 |
| Gambar 3.4 Logo JavaScript..... | 16 |
| Gambar 3.5 Logo PHP | 18 |
| Gambar 3.6 Logo XAMPP..... | 19 |
| Gambar 3.7 Logo Bootstrap..... | 20 |
| Gambar 3.8 Struktur File Bootstrap | 21 |
| Gambar 3.9 Logo jQuery | 21 |
| Gambar 3.10 Logo Microsoft SQL Server..... | 22 |
| Gambar 3.11 Logo Laravel | 25 |
| Gambar 3.12 Contoh Index.php | 27 |
| Gambar 3.13 Contoh Index.blade.php | 27 |
| Gambar 3.14 Struktur Folder Laravel 5.3..... | 29 |
| Gambar 3.15 Contoh Pengaksesan Laravel | 30 |
| Gambar 3.16 Logo Sublim Text..... | 31 |
| Gambar 3.17 Database (ecomerce)..... | 36 |
| Gambar 3.18 Struktur Tabel (user) | 37 |
| Gambar 3.19 Struktur Tabel (propinsi)..... | 37 |
| Gambar 3.20 Struktur Tabel (kota) | 38 |
| Gambar 3.21 Struktur Tabel (distrik)..... | 38 |
| Gambar 3.22 Struktur Tabel (produk)..... | 39 |
| Gambar 3.23 Struktur Tabel (kategori)..... | 39 |
| Gambar 3.24 Struktur Tabel (pelanggan)..... | 40 |
| Gambar 3.25 Struktur Tabel (pesanan) | 40 |
| Gambar 3.26 Struktur Tabel (detail_pesanan) | 41 |
| Gambar 3.27 Struktur Tabel (payment) | 41 |
| Gambar 3.28 Struktur Tabel (pesanan_return)..... | 42 |
| Gambar 3.29 Halaman Login (admin) | 42 |
| Gambar 3.30 Halaman Dashboard | 43 |
| Gambar 3.31 Halaman Kategori | 43 |
| Gambar 3.32 Alert Tambah Kategori..... | 44 |
| Gambar 3.33 Halaman Edit Kategori..... | 44 |
| Gambar 3.34 Alert Edit Kategori | 45 |
| Gambar 3.35 Alert Hapus Kategori | 46 |
| Gambar 3.36 Halaman Produk | 46 |
| Gambar 3.37 Halaman Tambah Produk..... | 47 |
| Gambar 3.38 Tampilan Alert Tambah Produk..... | 48 |
| Gambar 3.39 Halaman Edit Produk | 48 |

| | |
|--|----|
| Gambar 3.40 Tampilan Alert Diperbaharui | 49 |
| Gambar 3.41 Tampilan Alert Hapus Produk..... | 50 |
| Gambar 3.42 Halaman daftar Pesanan | 50 |
| Gambar 3.43 Tampilan Filter Pesanan..... | 51 |
| Gambar 3.44 Halaman Detai Pesanan..... | 52 |
| Gambar 3.45 Halaman Produk..... | 52 |
| Gambar 3.46 Halaman Produk Berdasarkan Kategori..... | 53 |
| Gambar 3.47 Halaman Detail Produk | 54 |
| Gambar 3.48 Deskripsi Produk..... | 54 |
| Gambar 3.49 Spesifikasi Produk..... | 55 |
| Gambar 3.50 Halaman Keranjang Belanja..... | 56 |
| Gambar 3.51 Halaman Proses Produk | 56 |
| Gambar 3.52 Halaman Produk Berhasil Dipesan | 57 |
| Gambar 3.53 Tampilan Verifikasi..... | 58 |
| Gambar 3.54 Alert Verifikasi..... | 58 |
| Gambar 3.55 Tampilan Login | 59 |
| Gambar 3.56 Halaman Awal Pelangan..... | 60 |
| Gambar 3.57 Halaman List Pesanan..... | 60 |
| Gambar 3.58 Halaman Detail Pesanan..... | 61 |
| Gambar 3.59 Print Invoice Pesanan Produk | 62 |
| Gambar 3.60 Halaman Profile Pelanggan..... | 62 |

KERJA PRAKTIK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1 Form Kuesioner | 72 |
| Lampiran 2 Aktifitas Harian Kerja Praktek | 75 |
| Lampiran 3 Form Penilaian..... | 78 |
| Lampiran 4 Lembar Bimbingan | 79 |
| Lampiran 5 Ceklis Laporan..... | 80 |
| Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan..... | 81 |

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya teknologi, sistem dikembangkan dan dikombinasikan dengan berbagai aspek untuk membantu manusia menyelesaikan sebuah pekerjaan contohnya adalah sistem informasi. Sistem informasi adalah gabungan dari teknologi dan sumber daya dari sebuah organisasi yang terkoordinasi untuk mengolah data menjadi informasi sehingga mencapai sebuah tujuan tertentu. Sistem informasi yang baik dan tepat dapat membantu suatu organisasi untuk menjaga stabilitas eksistensinya. Selain itu suatu organisasi harus memiliki informasi yang berkualitas, akurat dan sesuai dengan kebutuhan. Kegiatan penjualan dapat dikembangkan dengan menggunakan sistem informasi. Penjualan adalah kegiatan penting yang dilakukan oleh sebuah organisasi atau perusahaan untuk menghasilkan keuntungan atau laba dan berpengaruh besar terhadap keberhasilan suatu perusahaan. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan sistem informasi penjualan yang bisa menjadi alat bantu perusahaan untuk mengelola dan mengkoordinasi data penjualan mereka agar menjadi sebuah informasi berkualitas yang siap diberikan kepada pimpinan selaku pengambil keputusan.

CV. Simarfian Jaya Abadi merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan alat elektronik serta jasa pemasangan serta perbaikan pada server maupun alat - alat komputer lainnya yang sudah berdiri sejak tahun 2015 di Surabaya. Dalam melakukan kegiatannya, CV. Simarfian Jaya Abadi masih menggunakan media penyampaian informasi yang sederhana khususnya dalam pembuatan form penawaran (quotation), purchase order, delivery order dan invoice. Sehingga untuk pemasaran produk dan layanannya masih belum maksimal. Dengan masalah yang dihadapi oleh CV. Simarfian Jaya Abadi, maka dibutuhkan sebuah sistem informasi berbasis web, hal ini sangatlah penting karena dengan adanya sebuah sistem ini

akan dapat membantu kendala yang ada. Pelanggan akan dapat mengakses informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan dari pelaksanaan kerja praktek ini, sebagai berikut :

1.2.1 Tujuan Umum

Dalam melaksanakan Kerja Praktek terdapat beberapa tujuan umum dari terlaksananya Kerja Praktek adalah sebagai berikut:

1. Kerja Praktek dilakukan agar dapat mengetahui kondisi pekerjaan di lapangan secara langsung dan nyata, dan juga lebih mengenal keadaan dilapangan yang sesungguhnya.
2. Menambah wawasan dan memperluas pengetahuan serta melatih ketrampilan, serta melatih untuk menjadi tenaga kerja yang profesional sehingga dapat mempersiapkan diri secara mental untuk bersaing didunia kerja.
3. Dapat mengaplikasikan teori yang diperoleh di bangku kuliah dengan kenyataan yang ada di lapangan.
4. Melahirkan sikap bertanggung jawab, disiplin, sikap mental, etika yang baik serta dapat bersosialisasi dengan lingkungan kerja.
5. Memenuhi salah satu syarat kelulusan sarjana Teknik Informatika di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

1.2.2 Tujuan Khusus

Dalam melaksanakan Kerja Praktek terdapat beberapa tujuan khusus yang berkaitan dengan bidang Teknik informatika sebagai berikut:

1. Membuat sistem informasi penjualan pada perusahaan Cv. Simarfian Jaya Abadi.
2. Menyebarkan dan memperluas jaringan organisasi suatu peluang untuk mewujudkan semangat Kerjasama dalam meningkatkan jaringan informasi dan komunikasi.

3. Agar para pengunjung dapat mengetahui dan mengenal tentang Produk kita.
4. Sebagai bagian dari Teknologi Informasi yang mampu mengantar dan menerima beberapa informasi yang terjadi.

1.3 Manfaat

Setelah melakukan Kerja Praktek diharapkan dapat :

1.3.1 Manfaat Untuk Mahasiswa

Manfaat bagi mahasiswa setelah mengikuti proses kegiatan kerja praktek adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa dapat mengaplikasikan dan meningkatkan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan.
2. Menambah wawasan setiap mahasiswa mengenai dunia industry.
3. Menambah dan meningkatkan keterampilan serta keahlian dibidang kerja.
4. Membiasakan diri terhadap suasana dilapangan kerja yang sebenarnya sehingga dapat membangun sikap kerja yang baik dan penuh dengan rasa tanggung jawab serta disiplin dalam melaksanakan kerja praktek.
5. Mahasiswa dapat mempelajari dan mengenal tentang permasalahan didunia pekerjaan dan menyelesaikan masalah tersebut berdasarkan pengalaman yang didapat saat waktu dibangku perkuliahan.
6. Mahasiswa dapat memperoleh pengalaman dalam dunia kerja.

1.3.2 Manfaat Untuk Perusahaan

Manfaat bagi perusahaan setelah mengikuti proses kegiatan kerja praktek adalah sebagai berikut:

- 1 Mahasiswa melakukan tugas kerja praktek yang merupakan studi kasus, dan pemecahan masalah sehingga dapat dimanfaatkan oleh perusahaan untuk menyelesaikan suatu masalah secara khusus.

- 2 Tugas mahasiswa yang merupakan inti dari suatu Kerja Praktek dapat dimanfaatkan sebagai tempat untuk bertukar pikiran dalam menghadapi setiap permasalahan yang terjadi saat melaksanakan Kerja Praktek.
- 3 Perusahaan dapat memberi tugas yang sesuai bidang keahlian mahasiswa tersebut, sehingga tugas tersebut dapat dikerjakan oleh mahasiswa dan bermanfaat untuk perusahaan.
- 4 Pelaksanaan kerja praktek yang dilakukan perusahaan secara tidak langsung dapat meningkatkan citra perusahaan.
- 5 Kerja Praktek yang ada dalam suatu perusahaan yang terkait dapat terbantu oleh mahasiswa yang melaksanakan kegiatan Kerja Praktek di perusahaan tersebut.
- 6 Dengan adanya Kerja Praktek perusahaan dapat menambah tenaga kerja manusia dan mengurangi jumlah tingkat pengangguran.
- 7 Kegiatan Kerja Praktek dapat meningkatkan suatu produktifitas bagi setiap perusahaan.

1.4 Metodologi Pengumpulan Data dan Laporan

Metodologi yang di gunakan dalam mengumpulkan data serta laporan yaitu :

1.4.1 Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi beserta pengertian yang digunakan dalam pengumpulan data Kerja Praktek adalah sebagai berikut :

1. Metode Orientasi ialah suatu metode pengenalan pada lingkungan baru dengan tujuan untuk pengenalan situasi dan adaptasi lingkungan. Dan informasi yang diperoleh sebagai tempat, pelaku, kegiatan, dan waktu.
2. Metode Interview ialah proses dalam metode tanya jawab dengan pembimbing Kerja Praktek yang bertujuan untuk pengenalan dan memperoleh data.
3. Metode Dokumentasi adalah suatu metode yang digunakan untuk melengkapi penelitian baik berupa sumber tertulis, gambar atau video

yang semua itu nantinya akan menambah informasi pada proses pengumpulan data.

1.4.2 Metode Penyusunan Laporan

Dalam penyusunan Laporan Kerja Praktek ini, terdiri beberapa langkah sebagai berikut :

1. Menetapkan rumusan dan batasan masalah.
2. Pengumpulan data.
3. Analisa data, diskusi dan konsultasi dengan dosen pembimbing ataupun dengan pembimbing kerja praktek.
4. Pembahasan masalah.
5. Menyimpulkan hasil pembahasan dan penyelesaian akhir.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penyusunan laporan ditunjukkan untuk memberikan gambaran dan uraian dari laporan kerja praktek secara garis besar yang meliputi beberapa bab, sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisikan berisikan tentang latar belakang, tujuan, manfaat, peserta kerja praktek, metodologi dan sistematika penulisan.

BAB II : Gambaran Umum

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum CV Simarfian Jaya Abadi seperti tentang sejarah, profil, lokasi, struktur organisasi, visi dan misi, tujuan, komitmen, sasaran perusahaan dari CV Simarfian Jaya Abadi.

BAB III : Pelaksanaan Kerja Praktek

Pada bab ini berisikan tentang “Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web CV. Simarfian Jaya Abadi”

BAB IV : Kesimpulan Dan Saran

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.

1.6 Luaran

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

1.7 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

Tempat Kerja Praktek dilaksanakan di:

Tempat : CV. Simarfian Jaya Abadi.

Alamat : Jalan Rungkut Menanggal Harapan J-31 - Surabaya – Jawa Timur.

Tanggal : 10 Juli 2020 s.d. 10 Agustus 2020.

Waktu : 09.00 WIB – 17.00 WIB.

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

BAB 2

GAMBARAN UMUM

2.1 Sejarah Instansi

Berawal dari sebuah impian besar pendiri yang bernama Singgih Prawoto dan pengalaman kerja yang cukup banyak di bidang IT dan system Komunikasi, yang telah teruji selama bertahun-tahun sebelumnya di berbagai perusahaan baik local maupun internasional, maka pada tanggal 17 Desember 2015 di dirikan CV. Simarfian Jaya Abadi (CV.SJA) sebagai perusahaan yang bergerak dalam semua layanan solusi IT dan tekomunikasi. (Perdagangan, Jasa, Konsultan, Internet Content/Provider, Instalasi, Implementasi, Maintenace, dan Training). Dengan bekal pengalaman yang lebih, terlatih, teruji, profesional dan kreativitas tinggi, serta senantiasa melakukan inovasi-inovasi baru, juga telah memegang beberapa sertifikasi teknis tingkat Internasional, serta didukung oleh tim manajemen yang telah berpengalaman sebelumnya dibidangnya masing-masing maka CV. Simarfian Jaya Abadi terus melaju bersama bersinergi dan berkarya untuk untuk memajukan pembangunan dan masyarakat luas khususnya di bidang IT dan system Komunikasi.

2.2 Lokasi Perusahaan Tempat Kerja Praktek

Lokasi CV. Simarfian ini berada di jalan Jalan Rungkut Menanggal Harapan J-31 - Surabaya – Jawa Timur. Untuk melihat detail lokasi CV. Simarfian ini juga dapat di akses melalui google maps.



Gambar 2.1 Lokasi Cv. Simarfian Jaya Abadi

2.3 Struktur Organisasi

Berikut ini merupakan struktur organisai dalam CV. Simarfian Jaya Abadi, yaitu :



Gambar 2.2 Struktur Orgnisasi

Dari gambar 2.2 terdapat struktur organisasi sebagai berikut :

1. Direktur : Singgih Prawoto.
2. Manager Operasi : Hariadi Yutanto.
3. Manager Keuangan dan finance : Khirul Datuz Zahro.

2.4 Visi dan Misi Instansi

Berikut visi dan misi yang terdapat pada perusahaan :

2.4.1 Visi

Menjadi perusahaan penyedia semua layanan solusi IT dan Telekomunikasi terkemuka dan terpercaya dengan kemampuan tinggi, pelayanan yang memuaskan dan penuh inovasi.

2.4.2 Misi

1. Simarfian Jaya Abadi adalah perusahaan yang fokus di bisnis IT dan Telekomunikasi.
2. Meningkatkan produktivitas perusahaan dengan meningkatkan pelayanan dan SDM karyawannya
3. Mengembangkan usaha terkait yang berorientasikan kepuasan konsumen.
4. Memajukan pembangunan dan masyarakat luas khususnya di bidang IT dan system Komunikasi.

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

3.1 Kegiatan Survei Lapangan

Survei lapangan dilakukan sebagai langkah awal untuk mengetahui kondisi aspek-aspek penting dalam mengevaluasi permasalahan pada pekerjaan. Beberapa tahapan yang kami lakukan dalam melakukan kegiatan survey lapangan yaitu :

1. Pengenalan diri melalui aplikasi zoom meeting bersama dengan pembimbing kami dalam melaksanakan kegiatan kerja praktek ini.
2. Pengamatan sistem yang ada di CV. Simarfian Jaya Abadi.
3. Pemberian projek yang di gunakan dalam kegiatan kerja praktek.
4. Tanya jawab dengan pembimbing untuk sumber data yang di gunakan dalam sistem.
5. Perancangan sistem untuk memberi gambaran secara umum kepada pembimbing tentang sistem yang di buat
6. Melakukan pembahasan teradap hasil sistem.

3.2 Proses Bisnis Dan Interaksi Pengguna Dengan Sistem

Pada bagian prses bisnis ini terbagi menjadi 2, yaitu :

3.2.1 Deskripsi Proyek

Sistem Informasi Penjualan ini merupakan sistem yang di peruntukkan bagi CV. Simarfian Jaya Abadi dalam memudahkan proses pemasaran, pembuatan purchase order, dan invoice.

Dimana pada saat ini proses jual beli yang ada di CV. Simarfian Jaya Abadi masih menggunakan cara manual, seperti pembuatan penawaran, purchase order, dan invoice. Sehingga dengan di buatkan sistem ini diharapkan dapat mempermudah karyawan dalam penginputan data serta meminimalisir kesalahn pada penginputan data.

3.2.2 Deskripsi Sistem



Gambar 3.1 Deskripsi Sistem

3.3 Pemilihan Supporting Designer Tools

Pemilihan supporting desain pada pembuatan sistem informasi ini menggunakan beberapa tools antara lain :

3.3.1 HTML

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa dasar untuk webscripting bersifat client side yang memungkinkan untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks, grafik, serta multimedia dan juga untuk menghubungkan antar tampilan web page atau yang lebih dikenal dengan hyperlink (Dhewek,2008).



Gambar 3.2 Logo HTML

Hypertext Markup Language atau yang biasa disingkat HTML pertama kali diciptakan dan dikembangkan oleh Tim Berners-Lee pada awal tahun 1990-an yang pada saat itu masih bekerja di CERN. HTML diciptakan dengan tujuan sebagai cara sederhana namun efektif untuk mengkodekan dokumen elektronik. HTML pertama kali dipopulerkan dengan menggunakan browser Mosaic.

- **Perkembangan HTML**

HTML terus mengalami perkembangan, berikut adalah penjelasan perkembangan HTML:

1. HTML versi 1.0 adalah versi pertama sejak lahirnya nama HTML tersebut. Versi ini memiliki kemampuan untuk heading, paragraph, hypertext, bold dan italic text, wrapping serta memiliki dukungan dalam peletakkan sebuah gambar.
2. HTML versi 2.0 (14 Januari 1996). Pada versi ini ada beberapa tambahan kemampuan diantaranya penambahan form comment, hal ini menyebabkan adanya sebuah interaktif dan mulai dari versi ini yang menjadikan sebuah pioner dalam perkembangan homepage interaktif.
3. HTML versi 3.0 (18 Desember 1997). HTML versi 3.0 juga disebut HTML+ yang mempunyai kemampuan dalam beberapa fasilitas

diantaranya adalah penambahan fitur table dalam paragraph, akan tetapi versi ini tidak bertahan lama.

4. HTML versi 3.2 (14 Januari 1997). HTML versi ini adalah penyempurnaan dari HTML versi 3.0. Keluarnya versi ini dikarenakan adanya beberapa kasus yang timbul pada pengembang browser yang telah melakukan pendekatan dengan cara lain yang justru hal tersebut menjadi populer. Maka dibakukan versi 3.2 untuk mengakomodasi praktek yang banyak digunakan oleh pengembang browser dan diterima secara umum. Dapat dikatakan versi 3.2 ini merupakan versi 3.2 yang dikembangkan oleh beberapa pengembang browser seperti Netscape dan Microsoft.
5. HTML versi 4.0 (18 Desember 1997). Versi ini sudah terdapat penambahan pada link, meta, imagedan lain-lain sebagai penyempurnaan versi 3.2.
6. HTML versi 4.01 (24 Desember 1999). HTML versi 4.01 menjadi rekomendasi W3C. HTML 4.01 adalah minorupdate-koreksi dan perbaikan bugdari HTML 4.0.
7. XHTML versi 1.0 (20 Januari 2000). XHTML 1.0 merumuskan HTML 4.0 dalam XML.
8. HTML 5 (22 Januari 2008). HTML 5 meningkatkan interoperabilitas dan mengurangi biaya pengembangan dengan membuat aturan yang tepat tentang bagaimana untuk menangani semua elemen HTML, dan bagaimana memulihkan dari kesalahan. Beberapa fitur dalam HTML 5 adalah fungsi untuk audio embedding, video, grafik, sisi penyimpanan data klien, dan dokumen interaktif. HTML 5 juga mengandung unsur-unsur baru seperti <nav>, <header><footer>, dan <figure>. Yang termasuk kelompok kerja diantaranya AOL, Apple, Google, IBM, Microsoft, Mozilla, Nokia, Opera dan banyak lagi vendor lainnya.

- **Penulisan dalam HTML**

Penulisan yang digunakan dalam HTML berupa bagianyang tersusun, sehingga menghasilkan sebuah tampilan pada halaman web. Dengan penulisan

HTML, sebuah halaman web dapat dibuat sesuai dengan yang diinginkan. Kelebihan-kelebihan HTML antara lain:

1. Merupakan bahasa pengkodean yang lintas platform (cross platform), maksudnya HTML dapat digunakan pada berbagai jenis mesin komputer yang berbeda dan berbagai macam sistem operasi yang berbeda. Jadi bersifat fleksibel karena ditulis cukup dengan menggunakan editor karakter ASCII.
2. Dapat disisipi gambar baik gambar statis atau dinamis (animasi) termasuk menggunakan gambar untuk dijadikan hyperlink. Gambar di sini digunakan untuk merujuk pada suatu halaman web, dimana setiap titik-titik yang sudah didefinisikan berupa rectangular (kotak), poligon (kurva tak beraturan) atau lingkaran digunakan untuk 'jump' ke halaman lain, atau linke halaman di luar webyang bersangkutan.
3. Dapat disisipi animasi berupa Java Applet atau file-file animasi dari Macromedia Flash atau Macromedia Shockwave (untuk keperluan ini, browser harus memiliki plug-in khusus untuk menjalankan file-file animasi ini).
4. Dapat disisipi bahasa pemrograman untuk mempercantik halaman web seperti Javascript, VBScript, Active ServerPages, Perl, Tcl, PHP dan sebagainya.
5. Bukan merupakan bahasa pemrograman jadi tidak memerlukan kompilator. Cara menjalanakannya cukup dengan menggunakan browser Adapun kekurangan dari HTML adalah:
 - a) Menghasilkan halaman yang statis, untuk memperoleh halaman yang dinamis harus menggunakan bahasa pemrograman tertentu seperti Javascript atau VBScript dan animasi seperti Flash atau Shockwave.
 - b) Memiliki tag-tag yang begitu banyak sehingga susah dipelajari untuk yang masih awam.
 - c) Tidak dapat menghasilkan halaman yang interaktif. Interaktif di sini maksudnya client dapat berinteraksi dengan server. Untuk keperluan

itu, HTML harus disisipi bahasa pemrograman yang dapat menangani hal tersebut, contohnya Perl atau Tcl.

3.3.2 CSS

Menurut (Wahyudi, 2017), CSS adalah suatu Bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam web sehingga tampilan web akan lebih rapi, terstruktur, dan seragam. CSS merupakan salah satu kode pemrograman yang bertujuan untuk menghias dan mengatur gaya tampilan/layout halaman websupaya lebih elegan dan menarik. CSS adalah sebuah teknologi internet yang direkomendasikan oleh World Wide Web Consortium atau W3C pada tahun 1996.



Gambar 3.3 Logo CSS

Awalnya, CSS dikembangkan di SGML pada tahun 1970, dan terus dikembangkan hingga saat ini. CSS telah mendukung banyak bahasa markup seperti HTML, XHTML, XML, SVG (Scalable Vector Graphics) dan Mozilla XUL (XML User Interface Language). Sama halnya styles dalam aplikasi pengolahan kata seperti Microsoft Word yang dapat mengatur beberapa style, misalnya heading, subbab, bodytext, footer, images, dan style lainnya untuk dapat digunakan bersama-sama dalam beberapa file. Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML. CSS dapat

mengendalikan ukuran gambar, warna bodyteks, warna tabel, ukuran border, warna border, warna hyperlink, warna mouse over, spasi antar paragraf, spasi antar teks, marginkiri/kanan/atas/bawah, dan parameter lainnya. Dengan adanya CSS memungkinkan untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda.

Menurut penulisannya CSS dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu :

1. Internal Style SheetCSS didefinisikan di dalam fileHTML, yaitu dalam elemen <head>
2. External Style sheetCSS didefinisikan di dalam satu filetersendiri di luar file HTML
3. Inline Style SheetCSS didefinisikan di dalam setiap elemen/tag HTML

3.3.3 JavaScript

JavaScript adalah bahasa script yang dikembangkan oleh Netscape untuk membuat dokumen yang dinamis. JavaScript merupakan bahasa script sederhana yang mempunyai kemiripan dengan bahasa pemrograman C. JavaScript juga dikenal sebagai sebuah kode pemrograman berorientasi objek (Object Oriented Programming) disingkat OOP. JavaScript memiliki keistimewaan untuk ditambahkan pada kode HTML dan membuat dokumen menjadi lebih interaktif.



Gambar 3.4 Logo JavaScript

Untuk mulai menggunakan JavaScript, ada beberapa hal yang dibutuhkan oleh seorang perancang web, yaitu:

1. Perancang harus mengetahui bagaimana menggunakan HTML dan mengedit dokumen HTML
2. Perancang harus menggunakan browser yang mendukung pemrograman JavaScript, misalnya Netscape versi 3 atau di atasnya, Internet Explorer versi 4 atau di atasnya

Meskipun penguasaan suatu bahasa pemrograman tidak menjadi hal yang utama, tetapi dengan mengetahui dan menguasai salah satu bahasa pemrograman akan sangat membantu dalam mempelajari JavaScript. Pemakaian JavaScript dalam pembuatan web adalah dengan memasukkannya dalam HTML. JavaScript sebagai sebuah bahasa pemrograman untuk client dan server mempunyai elemen-elemen sebagai berikut:

1. Kata kunci (key word), statemen, syntax dan grammar
2. Aturan untuk ekspresi, variable dan literal.
3. Objek dan fungsi built-in.

Sebagaimana dengan bahasa pemrograman, JavaScript mempunyai aturan dasar dan format sendiri. JavaScript dapat memperlakukan fungsi-fungsi secara otomatis untuk menghitung dan membuat web lebih interaktif. Agar browser mengenali statemen-statement JavaScript maka digunakan tag script (Kadir, 2002).

3.3.4 PHP

Hypertext Preprocessor (PHP) yaitu bahasa pemrograman web server-side yang bersifat open source. PHP merupakan script yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server. PHP adalah script yang digunakan untuk membuat halaman website yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh client. Semua script PHP dieksekusi pada server di manascript tersebut dijalankan Kode PHP diawali dengan `<?php` dan diakhiri dengan `?>`. Pasangan kedua kode inilah yang berfungsi sebagai tag kode PHP.

Berdasarkan tag inilah, pihak server dapat memahami kode PHP dan kemudian memprosesnya. Hasilnya dikirim ke browser (Anhar, 2010).



Gambar 3.5 Logo PHP

Berikut beberapa perintah query SQL di PHP yang digunakan :

- a) `mysqli_connect ()` untuk koneksi ke database
- b) `mysqli_query ($sql)` untuk menerjemahkan proses query ke MySQL dari PHP
- c) `mysqli_num_rows ($query)` untuk menghitung jumlah baris hasil query
- d) `mysqli_fetch_array ($query)` atau `mysqli_fetch_object ($query)` memiliki fungsi yang sama, yaitu mengambil hasil query SQL agar dapat diolah dan dibaca oleh PHP. Adapun perbedaannya adalah jenis hasil outputnya, kalau `mysqli_fetch_array` outputnya berupa array dengan nama field sebagai keyarray nya. Adapun `mysqli_fetch_object` outputnya berupa object, namun yang saya pakai disini adalah yang array.

3.3.5 XAMPP

XAMPP adalah suatu bundel web server yang populer digunakan untuk di Windows karena kemudahan instalasinya. Bundel program open source tersebut berisi antara lain server web Apache, interpreter PHP, dan basis data MySQL. (Bunafit Nugroho, 2008).



Gambar 3.6 Logo XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. XAMPP dikembangkan dari sebuah tim proyek bernama Apache Friends, yang terdiri dari Tim Inti (Core Team), Tim Pengembang (Development Team) & Tim Dukungan (Support Team).

- **Bagian-bagian XAMPP**

Bagian XAMPP yang biasa digunakan pada umumnya:

1. HTDOC adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti berkas PHP, HTML dan skrip lain
2. phpMyAdmin merupakan bagian untuk mengelola basis data MySQL yang ada dikomputer. Untuk membukanya, buka browser lalu ketikkan alamat `http://localhost/phpMyAdmin`, maka akan muncul halaman phpMyAdmin.
3. Kontrol Panel yang berfungsi untuk mengelola layanan (service) XAMPP. Seperti menghentikan (stop) layanan, ataupun memulai (start).

3.3.6 Bootstrap

Menurut (Nugroho & Setiyawati, 2019), bootstrap adalah framework css untuk membuat tampilan web. Bootstrap menyediakan class dan komponen yang sudah siap dipakai. Bootstrap merupakan sebuah framework css yang memudahkan pengembang untuk membangun website yang menarik dan responsif. Bootstrap adalah css tetapi dibentuk dengan LESS, sebuah pre-processor yang memberi fleksibilitas dari css biasa. Bootstrap dapat dikembangkan dengan tambahan lainnya karena ini cukup fleksibel terhadap pekerjaan design kebutuhan (Otto, 2011).



Gambar 3.7 Logo Bootstrap

Bootstrap pertama kali diperkenalkan atau diluncurkan pada Agustus 2011 pada event Hackweek. Dari situ popularitas Bootstrap mulai meningkat, tidak hanya menyediakan tampilan yang menarik Bootstrap juga menyediakan sejumlah plugin javascript untuk membuat tampilan website lebih menarik dan atraktif. Yang paling menarik dari Bootstrap itu sendiri adalah terdapat fasilitas untuk membuat website yang responsive. Maksudnya adalah kita dapat membuat sebuah website dengan tampilan yang multiplatform, artinya website yang dibuat dapat dibuka diberbagai ukuran layar desktop maupun gadget.

```

bootstrap/
├── css/
│   ├── bootstrap.css
│   └── bootstrap.min.css
├── js/
│   ├── bootstrap.js
│   └── bootstrap.min.js
├── img/
│   ├── glyphicons-halflings.png
│   └── glyphicons-halflings-white.png
└── README.md

```

Gambar 3.8 Struktur File Bootstrap

3.3.7 jQuery

jQuery merupakan salah satu pustaka yang dikembangkan dengan menggunakan JavaScript. Kehadirannya adalah untuk memudahkan penulisan kode JavaScript. Dengan menggunakan jQuery, penulisan kode JavaScript menjadi lebih sederhana (kodenya menjadi ringkas). Selain itu, pembuatan halaman web yang interaktif dan menarik menjadi jauh lebih mudah diimplementasikan.



Gambar 3.9 Logo jQuery

Beberapa kemampuan yang bisa didapatkan dengan mudah melalui jQuery kurang lebih berikut:

1. Menyembunyikan/menampilkan elemen yang menyusun halaman web
2. Menambah/menghapus elemen yang ada dalam halaman web
3. Melakukan animasi terhadap halaman web, misalnya menggerakkan gambar
4. Menyajikan tabel dengan warna selang-seling untuk setiap baris

5. Menggunakan Ajax, misalnya untuk mengubah tampilan sebagian data pada halaman web didasarkan jawaban dari server. Selain itu, jQuery juga mendukung penambahan plug-in yang membuat kemampuan jQuery bertambah pesat. Plug-in adalah tambahan-tambahan yang berjalan di atas jQuery yang membuat pembuatan halaman web menjadi lebih mudah atau lebih menarik. Berbagai plug-in terdapat pada situs <http://www.jquery.com> (Hakim, 2010).

3.3.8 Microsoft SQL Server

Microsoft (2017). Microsoft SQL Server merupakan produk RDBMS (Relational Database Management System) yang dibuat oleh Microsoft. Orang sering menyebutnya dengan SQL Server saja. Microsoft SQL Server juga mendukung SQL sebagai bahasa untuk memproses query ke dalam database. Microsoft SQL Server banyak digunakan pada dunia bisnis, pendidikan atau juga pemerintahan sebagai solusi database atau penyimpanan data. Pada tahun 2000 Microsoft mengeluarkan SQL Server 2000 yang merupakan versi yang banyak digunakan.



Gambar 3.10 Logo Microsoft SQL Server

Berikut ini adalah beberapa fitur yang dari sekian banyak fitur yang ada pada SQL Server 2000:

1. XML Suport. Dengan fitur ini, Anda bisa menyimpan dokumen XML dalam suatu tabel, meng-query data ke dalam format XML melalui Transact-SQL dan lain sebagainya.
2. Multi-Instance Support. Fitur ini memungkinkan Anda untuk menjalankan beberapa database SQL Server pada mesin yang sama.
3. Peningkatan Data Warehouse dan Bisnis Inteljensi (BI). SQL Server dilengkapi dengan fungsi-fungsi untuk keperluan Bisnis Inteljensi melalui analisis servis. Selain itu, SQL Server 2000 juga ditambahi dengan alat untuk keperluan penambahan data.
4. Peningkatan Kinerja dan Skalabilitas. SQL Server menerapkan tampilan terpartisi terdistribusi yang memungkinkan untuk membagi beban kerja ke beberapa server sekaligus. Peningkatan lainnya juga dicapai di sisi DBCC, tampilan terindeks, dan reorganisasi indeks.
5. Perbaikan Queri Analisis. Fitur yang dihadirkan antara lain adalah integrasi debugger, browser objek dan fasilitas pencarian objek.
6. DTS Peningkatan. Fasilitas ini sekarang sudah mampu untuk memperhatikan kunci utamadan batasan kunci asing. Ini berguna pada saat migrasi tabel dari RDBMS lain. Penyempurnaan Transaksi SQL. Salah satu peningkatan disini adalah T-SQL sudah mendukung UDF (User-Definable Function). Ini memungkinkan anda untuk menyimpan rutin-rutin ke dalam mesin database.

- **Sejarah Microsoft SQL Server**

Pada tahun 1988, Microsoft mengeluarkan versi pertama SQL Server. Pada saat itu, SQL Server masih didesain untuk platform OS/2 dan dikembangkan bersama antara Microsoft dengan Sybase. Pada awal tahun 1990-an, Microsoft mulai untuk membuat versi baru dari SQL Server untuk platform NT-nya. Selama proses perkembangan tersebut, Microsoft memutuskan bahwa Microsoft SQL Server ini harus bisa terintegrasi kuat dengan operasi NT-nya. Akhirnya pada tahun 1993, windows NT 3.1 dan SQL Server 4.2. untuk NT dirilis oleh Microsoft.

Target Microsoft untuk melakukan kombinasi antara platform database server yang tinggi serta kemudahan cara penggunaan dan administrasi tercapai melalui SQL Server tersebut. Microsoft terus berhasil memasarkan SQL Server dan

menjadi database yang cukup populer saat itu. Pada tahun 1994, Microsoft dan Sysbase secara resmi mengakhiri kerja samanya. Pada tahun 1996, Microsoft merilis SQL Server 6.5 dan pada tahun 1988 Microsoft merilis kembali SQL Server versi 7.0. akhirnya pada tahun 2000, Microsoft mengeluarkan SQL Server 2000 yang merupakan versi yang paling banyak digunakan (Agus Saputra, 2013: 12).

- **Kelebihan dan Kekurangan Microsoft SQL Server**

SQL Server memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan dari SQL Server yang dapat diambil:

Kelebihan :

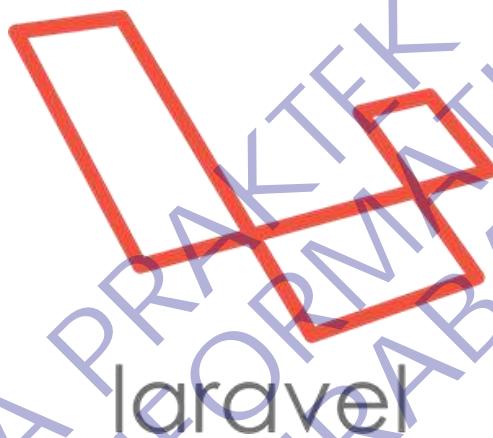
1. Mendukung SP (Store Procedure). Dengan store procedure, kita akan memperoleh manfaat, terutama untuk security (mencegah inputan ganda)
2. Mendukung Trigger, merupakan sekumpulan perintah atau sintaks yang akan secara otomatis dijalankan jika terjadi operasi tertentu dalam suatu table atau pun view. Biasanya trigger digunakan untuk memanggil satu atau beberapa perintah SQL secara otomatis sebelum dan sesudah terjadi proses manipulasi (Create, Read, Update, Delete). Misalnya kita ingin menyimpan data back-up ke table history atau log sebelum data tersebut dihapus dari sebuah table.
3. Mendukung adanya cursor, untuk melakukan mapping record terhadap table yang kita proses. Mendukung adanya function dan beberapa transact SQL yang lain. Dengan kata lain, kita dapat menggabungkan keempat fitur yang dimiliki oleh SQL Server

Kekurangan:

1. Merupakan aplikasi berbayar yang mana bila kita menggunakan aplikasi tersebut secara resmi, kita harus mengeluarkan dana yang cukup besar untuk software tersebut
2. Mempunyai banyak BUG, sehingga jika kita tidak berhati-hati, bisa-bisa dieksploitasi dari luar. Contoh, file databasenya bisa dengan mudah di attach ataupun di remove dari system SQL Server

3.3.9 Laravel

Laravel adalah framework bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP) yang ditujukan untuk pengembangan aplikasi berbasis web dengan menerapkan konsep *Model View Controller* (MVC). Framework ini dibuat oleh Taylor Otwell dan pertama kali dirilis pada tanggal 9 Juni 2011. Laravel berlisensi open source yang artinya bebas digunakan tanpa harus melakukan pembayaran. Alamat website resmi dari framework Laravel adalah <https://laravel.com>.



Gambar 3.11 Logo Laravel

Fitur-fitur modern Laravel yang sangat membantu developer dalam membuat aplikasi adalah Bundles, Eloquent ORM (Object-Relational Mapping), Query Builder, Application Logic, Reverse Routing, Resource Controller, Class Auto Loading, View Composers, Blade, IoC Containers, Migration, Database Seeding, Unit Testing, Automatic Pagination, Form request, dan Middleware. Framework Laravel juga memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut:

1. Menggunakan *Command Line Interface* (CLI) Artisan
 2. Menggunakan package manager PHP Composer
 3. Penulisan kode program lebih singkat, mudah dimengerti, dan ekspresif.
- Kemudian untuk cara instalasi framework Laravel dapat dilakukan dengan 3 cara, yaitu; 1) Melalui Installer Laravel 2) Menggunakan Composer dengan mengetikkan perintah `create-project` 3) Download source code

Laravel secara lengkap melalui GitHub dengan alamat <https://github.com/laravel/laravel/>.

Pada tanggal 23 Agustus 2016 framework Laravel versi 5.3 resmi dirilis. Versi 5.3 akan mendapatkan dukungan bug fixes selama enam bulan dan security fixes selama satu tahun. Untuk menggunakan Laravel versi 5.3 komputer atau server yang digunakan harus memenuhi persyaratan sebagai berikut

1. PHP \geq 5.6.4
2. Open SSL PHP Extension
3. PDO PHP Extension
4. Mbstring PHP Extension
5. Tokenizer PHP Extension
6. XML PHP Extension

Penjelasan mengenai lima fitur framework Laravel (Blade, Migration, Eloquent ORM, Resource Controller, dan Middleware) ialah:

1. Blade

Blade adalah template engine. Pada dasarnya Blade adalah view, namun dengan menggunakan Blade akan mempermudah untuk mengatur tampilan website dan menampilkan data. Cara untuk membuat file view menjadi file Blade adalah dengan menambahkan ekstensi blade.php pada file view. Dan cara untuk memanggil file Blade sama dengan cara untuk memanggil file view biasa. Contoh program berikut adalah perbandingan antara file view biasa dengan file Blade.

```
Index.php
```

```
<div class="card-body">
    <?php if (session('error') :?>
        <div class="alert alert-danger"><?php session('error')
?></div>
```

```

<?php endif ?>
<?php if (session('success')) :?>
<div class="alert alert-success"><?php session('success')
?></div>
<?php endif ?>

```

Gambar 3.12 Contoh Index.php

```

Index.blade.php
<div class="card-body">
    @if (session('error'))
    <div class="alert alert-danger">{{ session('error') }}</div>
    @endif
    @if (session('success'))
    <div class="alert alert-success">{{ session('success')
}}</div>
    @endif

```

Gambar 3.13 Contoh Index.blade.php

Dari kedua contoh program diatas dapat disimpulkan jika dengan menggunakan file Blade maka penulisan program akan menjadi lebih singkat dan rapi.

2. Migration

Migration adalah fitur yang menyediakan cara baru untuk membuat database. Dengan menggunakan migration cara membuat database melalui *Command Line Interface* (CLI) database atau dengan menggunakan aplikasi database manager digantikan dengan menggunakan class. Tahapan menggunakan migration adalah membuat class kemudian melakukan perintah migratemelalui *Command Line Interface* (CLI) artisan. Keuntungan menggunakan migration adalah class yang dibuat bisa dipakai untuk membuat database pada berbagai macam *Relation Database Management System* (RDBMS) yang didukung oleh Laravel. Sebagai contoh misalnya aplikasi yang digunakan selama ini menggunakan database

MySQL, kemudian karena alasan pengembangan aplikasi maka akan dilakukan penggantian database ke PostgreSQL. Dalam proses penggantian tersebut tidak perlu membuat class lagi, tinggal melakukan perintah migrate melalui *Command Line Interface* (CLI) artisan. Keuntungan lain dari menggunakan migration adalah semua perubahan yang dilakukan pada database akan disimpan pada suatu table sehingga bisa dilakukan pembatalan (rollback) pada database jika melakukan perubahan yang tidak benar.

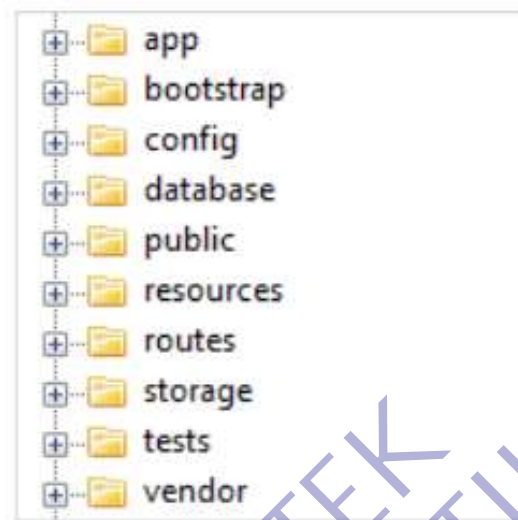
3. Eloquent ORM

Eloquent ORM adalah implementasi dari Active Record yang digunakan untuk mengatur relasi antar tabel di database. Pada Eloquent ORM tabel direpresentasikan dalam bentuk kelas dan data yang tersimpan di dalam tabel direpresentasikan dalam bentuk objek. Relasi yang dapat diatur menggunakan Eloquent ORM adalah sebagai berikut:

- a) One-to-One, yaitu relasi satu ke satu. Pada relasi ini digunakan metode `has One` dan `belongs To`
- b) One-to-Many, yaitu relasi satu ke banyak. Pada relasi ini digunakan metode `has Many` dan `belongs To`
- c) Many-to-One, yaitu relasi banyak ke satu. Pada relasi ini digunakan metode `belongs To` dan `has Many`
- d) Many-to-Many, yaitu relasi banyak ke banyak. Pada relasi ini digunakan metode `belongs To Many`

4. Resource Controller

Resource Controller adalah fitur yang digunakan untuk mempercepat pembuatan controller. Sebagai contoh misalnya ada controller yang menangani semua HTTP request terhadap data dosen, untuk membuat controller tersebut Struktur folder dari framework Laravel 5.3 yang masih default dapat dilihat pada gambar 3.14



Gambar 3.14 Struktur Folder Laravel 5.3

- a) Folder app adalah folder yang berisi kode program inti dari aplikasi yang akan dibuat. Model dan controller tersimpan pada folder ini
- b) Folder bootstrap adalah folder yang berisi konfigurasi auto loading dan terdapat juga folder cache yang menyimpan file-file yang dihasilkan secara otomatis oleh Laravel untuk mengoptimasi kinerja dari sistem yang dihasilkan
- c) Folder config adalah folder yang berisi semua file konfigurasi aplikasi
- d) Folder database adalah folder yang berisi file database migration dan seeds.
- e) Folder public adalah folder yang berisi file index.php. File tersebut digunakan sebagai entry point untuk menangani semua request yang masuk ke aplikasi. Pada folder ini juga dapat beberapa asset dari aplikasi seperti gambar, JavaScript, dan CSS.
- f) Folder resources adalah folder yang berisi file view dari aplikasi yang dibuat. Selain itu terdapat juga file language yang digunakan aplikasi.
- g) Folder routes adalah folder yang berisi file yang digunakan untuk mendefinisikan semua route ke aplikasi. Secara default ada tiga file route yang disediakan Laravel yaitu api.php, console.php, dan web.php.

- h) Folder storage adalah folder yang berisi template Blade yang dikompilasi, file session, file cache, dan file lainnya yang dihasilkan secara otomatis oleh Laravel.
- i) Folder tests adalah folder yang berisi semua file test yang dibuat untuk aplikasi.
- j) Folder vendor adalah folder yang menyimpan semua library yang digunakan.

5. Php artisan serve

php artisan serve adalah perintah yang digunakan dalam mengakses aplikasi pada Laravel. Dengan menjalankan perintah php artisan serve pada command prompt, maka akan muncul pesan berikut.



```

Microsoft Windows [Version 10.0.19042.796]
(c) 2020 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users\ACR>cd /xamp/htdocs/EOPERCE_cv5iaarfliajayaabd1
C:\xamp\htdocs\EOPERCE_cv5iaarfliajayaabd1>php artisan serve
Laravel development server started: http://127.0.0.1:8000
  
```

Gambar 3.15 Contoh Pengaksesan Laravel

Dari gambar 3.15 dapat dijelaskan yaitu artinya aplikasi sudah dapat diakses dengan port 127.0.0.1:8000 atau localhost:8000 melalui web browser.

127.0.0.1:8000 di beri fungsi "loopback", yaitu, bekerja dengan cara yang sama seperti koneksi dengan device apapun secara jarak jauh. Namun, koneksi tersebut tidak menggunakan koneksi ke local hardware network interface seperti hardware wireless.

3.3.9 SublimeText

Sublime Text adalah suatu text editor yang berjalan pada Operating System (OS) Windows. Sublime text merupakan sebuah teks editor berbasis Python yang mempunyai banyak fitur – fitur. Sublimetext juga mendukung banyak bahasa pemrograman diantaranya C++, C#, CSS, PHP, HTML, Javascript, ASP, dan masih

banyak lagi. Sublime text mempunyai beberapa keunggulan –keunggulan yang dapat membantu pengguna dalam membuat sebuah web development (Pratama, 2014).



Gambar 3.16 Logo Sublim Text

- **Keunggulan Sublime**

Berikut adalah kelebihan dari Sublime Text:

1. **Settings**

Di Notepad++, pengaturan bisa dilakukan dengan mudah melalui Settings -> Preferences, kemudian akan muncul jendela baru yang berisi interface settings.

Sedangkan di Sublime Text, pengaturan dilakukan dengan membuka file, sublime, settings dan mengedit isinya. Perubahan langsung terjadi pada saat file tersebut disimpan. Untuk yang bukan programmer, mungkin akan kesulitan karena harus mengedit data berformat JSON.

2. Color Scheme/Theme

Di Notepad++ kita bisa mengganti theme melalui Settings -> Style Configurator. Di sini ada beberapa pilihan theme, dan tiap theme bisa diedit dengan mudah. Kita juga bisa menambah theme baru dengan cara mengkopifilexml ke dalam folder

Notepad++/themes. Di Sublime Text, kita bisa mengganti Color Scheme (untuk area editor) maupun Theme (untuk interface sidebar, tab, console, search, dll). Untuk mengedit color scheme, kita harus membuka file xml berekstensi (.tmTheme) dan mengedit isinya.

Sublime Text secara default menggunakan warna background gelap, sedangkan Notepad++ menggunakan background terang. Tapi tentu saja kita bisa mengubahnya dengan mudah.

3. Goto Anything

Dengan Goto Anything, kita bisa membuka file di dalam project dengan cepat, tinggal tekan Ctrl + P kemudian ketik nama filenya. Untuk mencari nama file tidak harus menetik secara tepat, karena Sublime Text menggunakan algoritma fuzzy untuk pencariannya. Notepad++ belum memiliki fitur semacam ini.

4. Command Palette

Di Notepad++, untuk menjalankan perintah tertentu bisa melalui menu bar, toolbar, menu konteks atau shortcut. Kita bisa mengatur Shortcut melalui Settings -> Shortcut Mapper.

Sublime Text memiliki tampilan yang lebih simpel dan sangat minim menu, bahkan tidak ada toolbar sama sekali. Kebanyakan perintah-perintahnya bisa kita akses menggunakan Shortcut, atau kalau belum hafal shortcut kita bisa mengakses Command Palette (tekan Ctrl + Shift + P) kemudian cari perintah yang kita inginkan (menggunakan fuzzy search). Sebagai contoh, saya ingin membuat teks menjadi uppercase, maka teks

tersebut saya blok dulu, kemudian masuk Command Palettedan ketik “case” atau “upc” maka akan muncul perintah untuk uppercase beserta keterangan shortcut-nya.

5. Package/Plugin

Notepad++memiliki sangat banyak plugin yang bisa dipasang melalui Plugin Manager. Kita juga bisa membuat pluginsendiri menggunakan bahasa C++.

Sublime Textjuga memiliki sangat banyak package. Untuk memasangpackagekita bisa menjalankan Package Managerkemudian akan muncul list package kita tinggal mencari (tentu saja menggunakan fuzzy searchjuga) packageyang diinginkan Kelebihan menggunakan package manageradalahpackageakan otomatis terbarujika ada versi baru. Sublime Textjuga menyediakan plugin API untuk kita yang ingin membuat package sendiri menggunakan bahasa Python.

6. Multiple Selections/Multi-editing

Ini adalah salah satu fitur unggulan di Sublime Text, di mana kita bisa meletakkan cursor di beberapa tempat (menggunakan Ctrl + click), kemudian mengedit secara bersamaan.

Di Notepad++juga ada fitur ini, tapi kita harus mengaktifkan dulu melalui Settings -> Preferences -> Editing -> Multi-Editing Settings. Fitur Multiple Selections di Sublime Text lebih baik karena bisa untuk mempercepat editing teks yang sama. Misal ingin mengedit sebuah kata, letakkan kursor pada kata tersebut kemudian tekan Ctrl + D untuk menyeleksi satu persatu semua kata yang sama, atau tekan Alt + F3 untuk langsung menyeleksi semua kata tersebut.

7. Column Editing

Baik Notepad++ maupun Sublime Text memiliki fitur ini. Di Notepad++ tekan Alt kemudian mouse didrag ke bagian yang ingin diedit. Di Sublime Text menggunakan drag tombol mouse tengah, atau bisa juga dengan Shift + drag tombol mouse kanan.

8. Split Editing

Jika anda memiliki monitor yang lebar maka kedua editor ini sangat cocok karena sama-sama memiliki fitur untuk Split Editing (membuka 2 atau lebih file secara berdampingan).

9. Auto Completion

Sublime Text memiliki auto complete untuk beberapa bahasa yang saya pakai seperti PHP, CSS, Javascript. Fitur ini juga mendukung fuzzy search sehingga tidak harus mengetik secara tepat. Notepad++ juga memiliki auto complete, namun tidak senyaman Sublime Text dan harus diaktifkan dulu melalui Settings -> Preferences -> Backup/Auto-Completion.

10. Minimap/Document Map

Sublime Text memiliki Minimap, semacam versi mini dari file untuk mempermudah melihat file secara keseluruhan. Di Notepad++ juga ada fitur seperti ini dengan nama Document Map. Untuk mengaktifkannya dari View -> Document Map.

11. Goto Definition

Ini adalah fitur baru Sublime Text 3 (di ST2 blm ada). Fitur ini sangat membantu menemukan function/class di dalam project, caranya dengan meletakkan cursor di nama function/class kemudian tekan F12, maka file yang berisi definisi function/class tersebut akan terbuka. Untuk melihat list semua function/class bisa menggunakan Goto Symbol in Project (tekan Ctrl + Shift + R).

Notepad++ belum memiliki fitur ini. Fitur semacam ini sangat jarang di text editor biasa, kebanyakan ada di IDE kelas berat seperti NetBeans, Zend Studio, dll.

12. Instant Project Switch

Untuk mempermudah bekerja di Sublime Text, sebaiknya kita membuat project terlebih dahulu. Caranya, buka jendela Sublime Text baru, kemudian folder tempat file-file yang akan kita edit kita drag ke dalam jendela Sublime Text, kemudian simpan project tersebut melalui Project -> Save Project As. Sublime Text akan mengindex semua file di dalam folder tersebut supaya fitur Goto bisa bekerja. Proses indeks pun berjalan cepat, sebagai contoh, script-script WordPress bisa diindex semua dalam waktu sekitar 20 detik saja. Dengan membuat project, maka kita bisa berpindah-pindah project dengan cepat, dengan menekan Ctrl + Alt + P, lalu pilih project dari list project.

Saat kita berpindah project atau saat Sublime Text ditutup, kita tidak akan diganggu dengan dialog konfirmasi untuk menyimpan file. Semua file yang belum disimpan akan kembali lagi (tidak hilang) saat project dibuka lagi.

3.4 Pembuatan Proyek Kerja Praktek

Dalam kegiatan KP (Kerja Praktek) yang telah dilaksanakan di CV. Simarfian Jaya Abadi, dengan sebuah proyek yang berjudul “Pembuatan Sistem Informasi Penjualan CV. Simarfian Jaya Abadi” berbasis web. Secara garis besar Sistem Informasi ini bertujuan sebagai sistem pemasaran produk di dalam Cv. Simarfian Jaya Abadi.

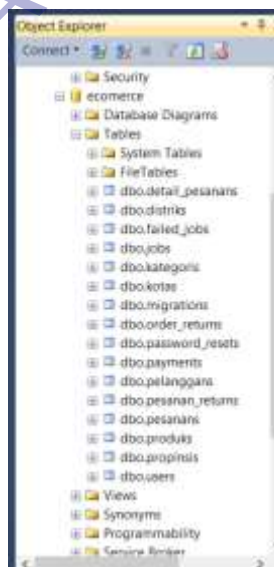
Sistem ini diharapkan dapat membantu pekerjaan pegawai dalam memasarkan produk dan data tersebut dapat dikelola dengan baik. Sehingga tidak terjadi kesalahan dalam penginputan data.

3.4.1 Perancangan dan Pembuatan Database

Terdapat beberapa perancangan dan pembuatan database, yaitu :

- **Database : ecommerce**

Database ecommerce ini berisikan table user, propinsi, produk, pesanan, pesanan_return, pelanggan, payment, kota, kategori, distrik, detail_pesanan. Semua database yang ada ini di gunakan dalam penyimpanan sistem.



Gambar 3.17 Database (ecomerce)

- **Struktur Tabel : user**

Tabel user ini merupakan rancangan untuk menampung data admin. Serta sebagai akses masuk admin ke dalam sistem.

| Column Name | Data Type | Allow Nulls |
|-------------------|---------------|-------------------------------------|
| id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| name | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| email | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| email_verified_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |
| password | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| remember_token | nvarchar(100) | <input checked="" type="checkbox"/> |
| created_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |
| updated_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |

Gambar 3.18 Struktur Tabel (user)

- **Struktur Tabel : propinsi**

Tabel propinsi ini di gunakan dalam meyimpan data propinsi. Table propinsi memiliki fungsi sebagai alur dalam pengisian alamat pada pelanggan.

| Column Name | Data Type | Allow Nulls |
|-------------|---------------|-------------------------------------|
| id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| nama | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| created_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |
| updated_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |

Gambar 3.19 Struktur Tabel (propinsi)

- **Struktur Tabel : kota**

Tabel kota ini di gunakan dalam meyimpan data kota. Table kota berfungsi sebagai alur dalam menampilkan data kota sesuai dengan propinsi yang telah di input oleh pelanggan.

| Column Name | Data Type | Allow Nulls |
|-------------|---------------|-------------------------------------|
| id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| propinsi_id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| nama | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| tipe | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| kode_pos | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| created_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |
| updated_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |

Gambar 3.20 Struktur Tabel (kota)

- **Struktur Tabel : distrik**

Table distrik ini di gunakan dalam meyimpan data distrik/kabupaten. Table distrik berfungsi sebagai alur dalam menampilkan data distrik/kabupaten masing – masing kota sesuai dengan apa yang telah di input oleh pelanggan.

| Column Name | Data Type | Allow Nulls |
|-------------|---------------|-------------------------------------|
| propinsi_id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| kota_id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| nama | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| created_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |
| updated_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |

Gambar 3.21 Struktur Tabel (distrik)

- **Struktur Tabel : produk**

Table produk ini di gunakan dalam meyimpan data produk. Dari table ini pelanggan dapat melihat data produk yang sebelumnya sudah di input terlebih dahulu oleh admin.

| Column Name | Data Type | Allow Nulls |
|-------------|---------------|-------------------------------------|
| id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| nama | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| slug | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| kategori_id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| deskripsi | nvarchar(MAX) | <input checked="" type="checkbox"/> |
| foto | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| harga | int | <input type="checkbox"/> |
| bobot | int | <input type="checkbox"/> |
| created_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |
| updated_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |
| status | bit | <input type="checkbox"/> |

Gambar 3.22 Struktur Tabel (produk)

- **Struktur Tabel : kategori**

Table kategori ini di gunakan dalam meyimpan data kategori. Dari table ini produk yang ada dapat di tampilkan berdasarkan masing – masing kategorinya.

| Column Name | Data Type | Allow Nulls |
|-------------|---------------|-------------------------------------|
| id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| nama | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| parent_id | bigint | <input checked="" type="checkbox"/> |
| slug | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| created_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |
| updated_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | <input type="checkbox"/> |

Gambar 3.23 Struktur Tabel (kategori)

- **Struktur Tabel : pelanggan**

Table pelanggan ini di gunakan dalam meyimpan data diri pelanggan. Dari table ini pelanggan dapat mengakses data diri masing – masing serta pelanggan juga dapat belanja tanpa harus mengisi ulang data diri.

| Column Name | Data Type | Allow Nulls |
|-----------------|---------------|-------------------------------------|
| id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| nama | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| email | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| nomor_handphone | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| alamat | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| distrik_id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| status | bit | <input type="checkbox"/> |
| created_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |
| updated_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |
| password | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| activate_token | nvarchar(255) | <input checked="" type="checkbox"/> |

Gambar 3.24 Struktur Tabel (pelanggan)

- **Struktur Tabel : pesanan**

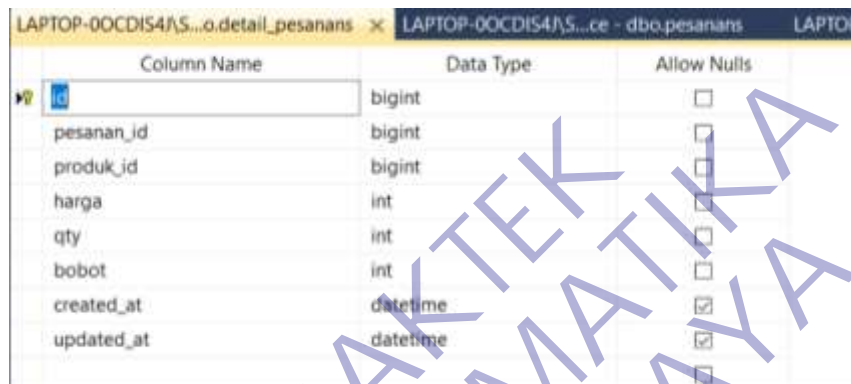
Table pesanan ini di gunakan dalam meyimpan data pesanan. Dari table ini, pelanggan yang sudah melakukan pemesanan produk maka data diri serta produk yang di pesan akan di simpan di table ini.

| Column Name | Data Type | Allow Nulls |
|------------------|---------------|-------------------------------------|
| id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| invoice | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| pelanggan_id | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| pelanggan_nama | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| pelanggan_nohp | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| pelanggan_alamat | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| distrik_id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| total_harga | int | <input type="checkbox"/> |
| created_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |
| updated_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |
| status | nchar(1) | <input type="checkbox"/> |
| no_resi | nvarchar(255) | <input checked="" type="checkbox"/> |

Gambar 3.25 Struktur Tabel (pesanan)

- **Struktur Tabel : detail_pesanan**

Table detail_pesanan ini di gunakan dalam meyimpan data pesanan. Dari table ini, produk yang di pesan oleh pelanggan akan di simpan di table ini (sebagai pelengkap data dari table pesanan).

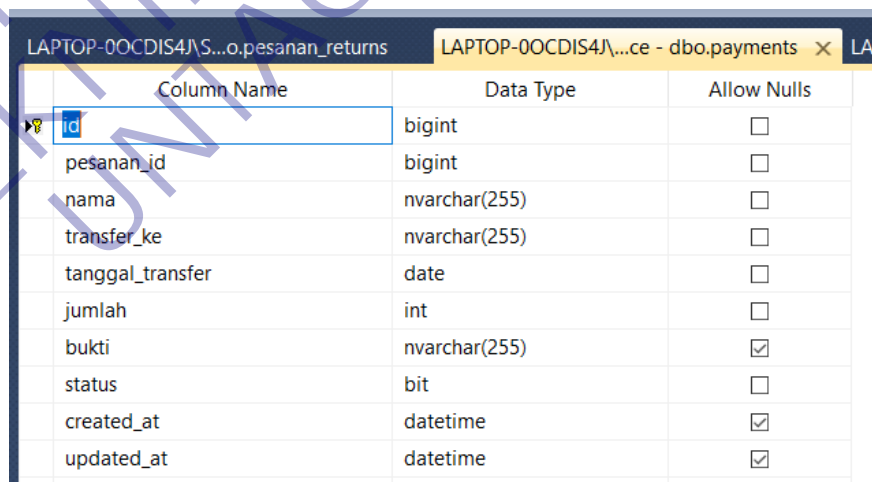


| Column Name | Data Type | Allow Nulls |
|-------------|-----------|-------------------------------------|
| id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| pesanan_id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| produk_id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| harga | int | <input type="checkbox"/> |
| qty | int | <input type="checkbox"/> |
| bobot | int | <input type="checkbox"/> |
| created_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |
| updated_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |

Gambar 3.26 Struktur Tabel (detail_pesanan)

- **Struktur Tabel : payment**

Table payment ini di gunakan dalam meyimpan data pembayaran. Dari table ini pelanggan dapat melakukan pembayaran produk yang sudah di pesan sebelumnya.



| Column Name | Data Type | Allow Nulls |
|------------------|---------------|-------------------------------------|
| id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| pesanan_id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| nama | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| transfer_ke | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| tanggal_transfer | date | <input type="checkbox"/> |
| jumlah | int | <input type="checkbox"/> |
| bukti | nvarchar(255) | <input checked="" type="checkbox"/> |
| status | bit | <input type="checkbox"/> |
| created_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |
| updated_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |

Gambar 3.27 Struktur Tabel (payment)

- **Struktur Tabel : pesanan_return**

Table `pesanan_return` ini di gunakan dalam tempat meyimpan data pengembalian barang. Dari table ini pelanggan dapat melakukan pengajuan pengembalian barang yang sudah di beli.

| Column Name | Data Type | Allow Nulls |
|-------------------|---------------|-------------------------------------|
| id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| pesanan_id | bigint | <input type="checkbox"/> |
| foto | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| alasan | nvarchar(MAX) | <input type="checkbox"/> |
| pengembalian_dana | nvarchar(255) | <input type="checkbox"/> |
| status | nchar(1) | <input type="checkbox"/> |
| created_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |
| updated_at | datetime | <input checked="" type="checkbox"/> |

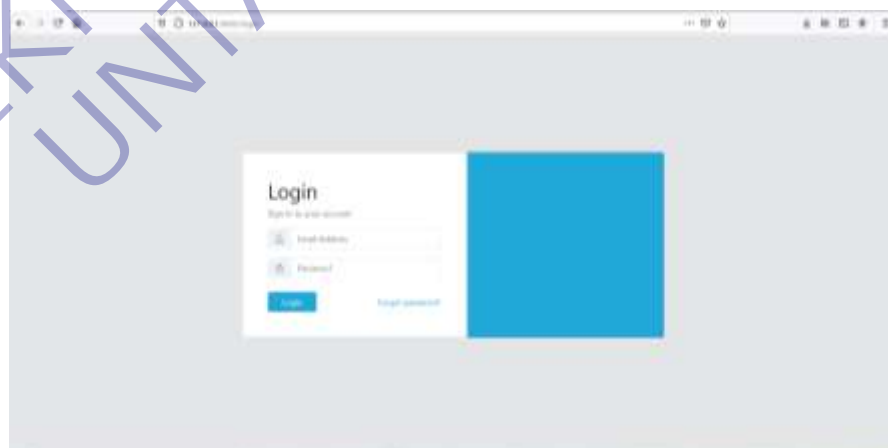
Gambar 3.28 Struktur Tabel (`pesanan_return`)

3.4.2 Tampilan Sistem

Adapun tampilan sistem informasi penjualan ini yaitu :

- **Halaman Login (Admin)**

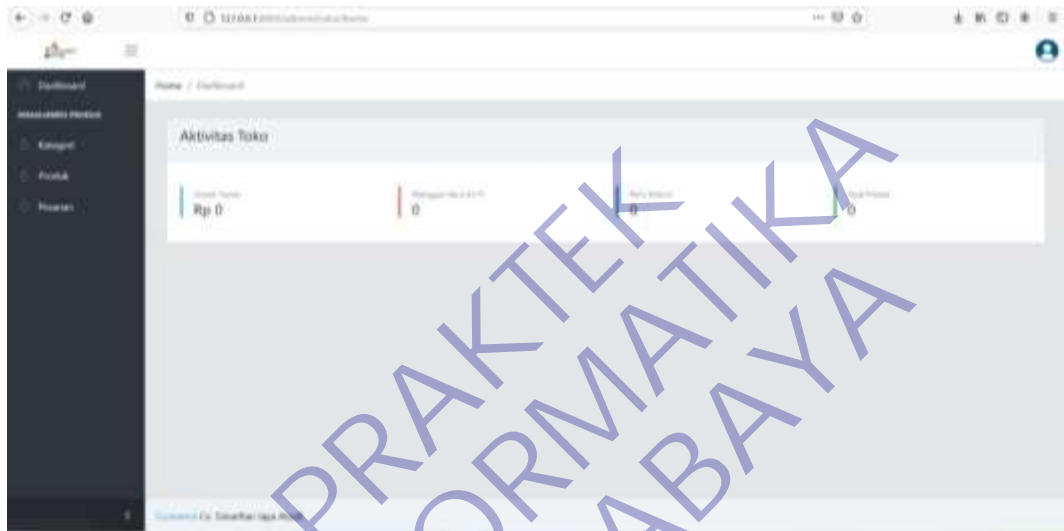
Halaman login berisi form email serta password yang digunakan untuk mengisi hak akses admin guna masuk ke dalam sistem, halaman login ini adalah tampilan halaman awal pada Admin.



Gambar 3.29 Halaman Login (admin)

- **Halaman Dashboard**

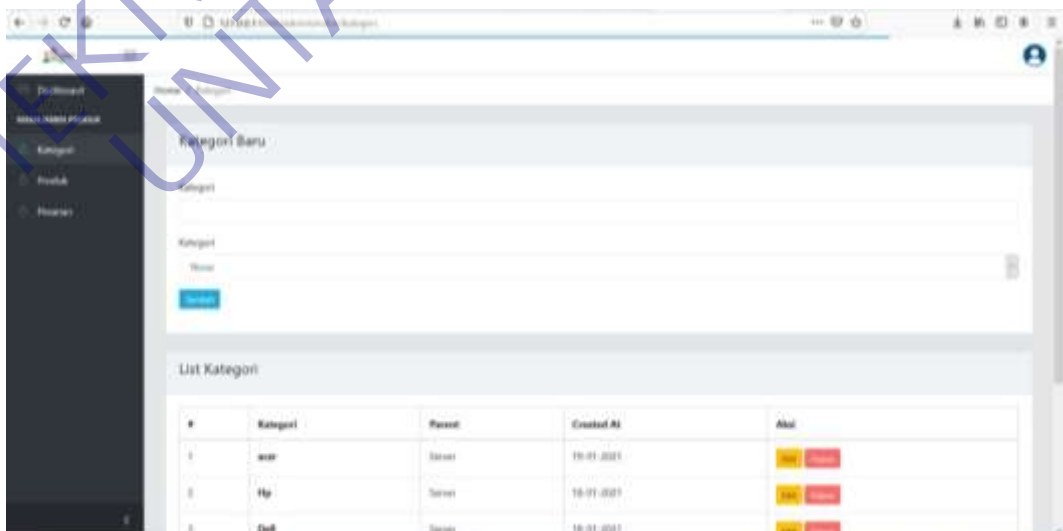
Halaman Dashboard berisi tampilan halaman awal pada bagian admin setelah login.



Gambar 3.30 Halaman Dashboard

- **Halaman Kategori**

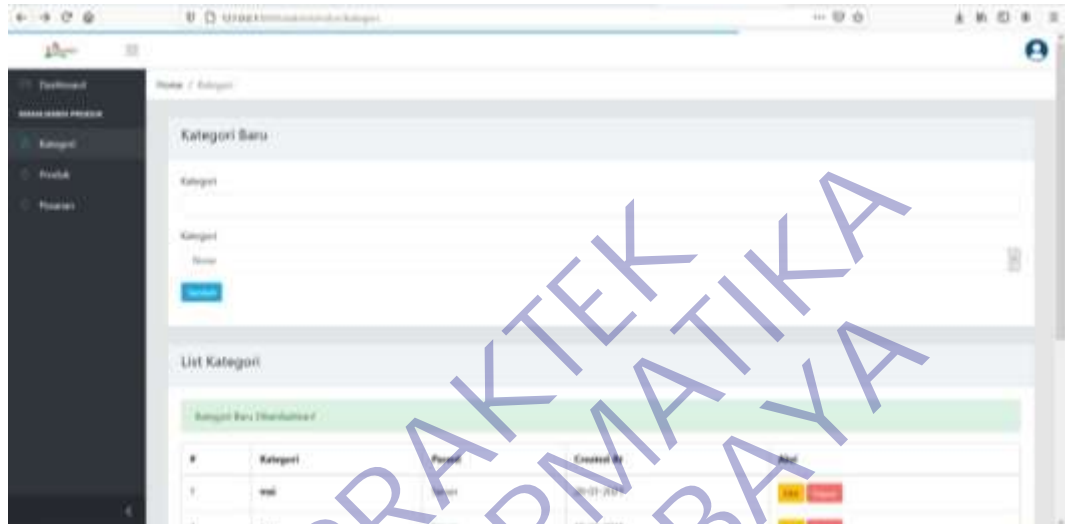
Halaman kategori terdapat daftar tampilan list kategori serta button edit untuk ke halaman edit kategori dan juga button hapus untuk menghapus item kategori.



Gambar 3.31 Halaman Kategori

- **Alert Tambah Produk**

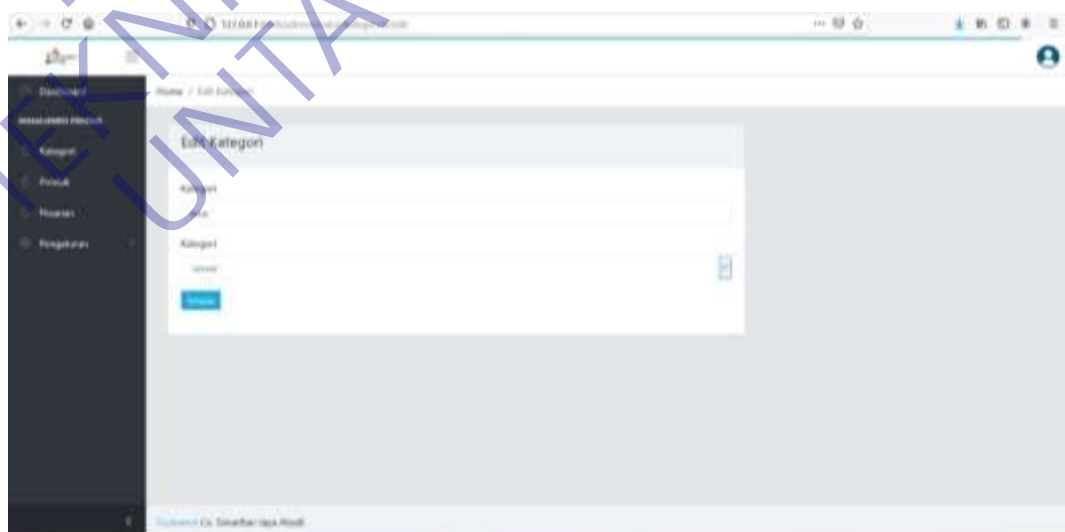
Alert tambah kategori ini berisi tampilan notifikasi data kategori yang berhasil ditambahkan.



Gambar 3.32 Alert Tambah Kategori

- **Halaman Edit Kategori**

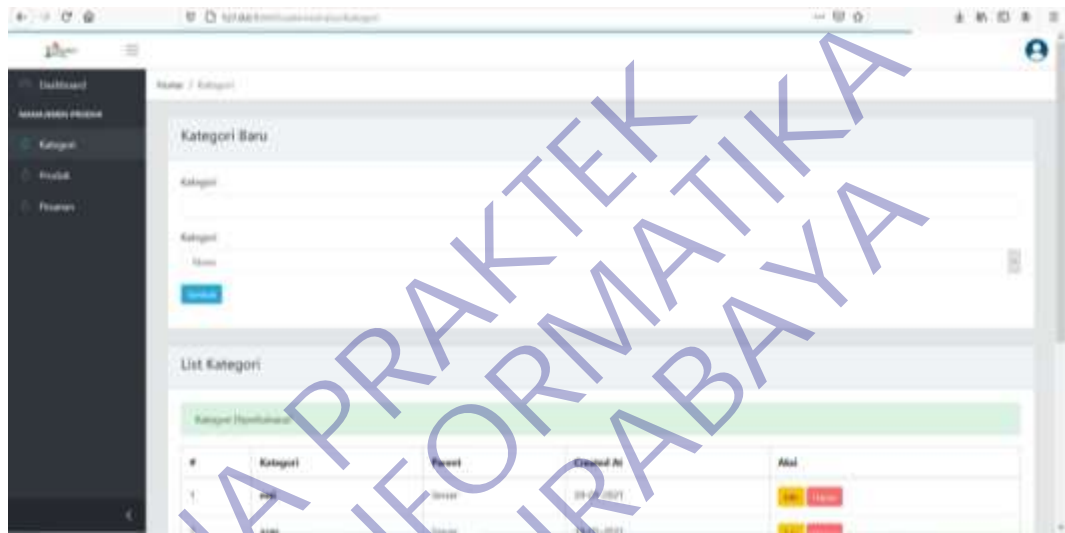
Halaman edit kategori ini berfungsi untuk admin mengedit item kategori jika ada kesalahan pada input kategori.



Gambar 3.33 Halaman Edit Kategori

- **Alert Edit Kategori**

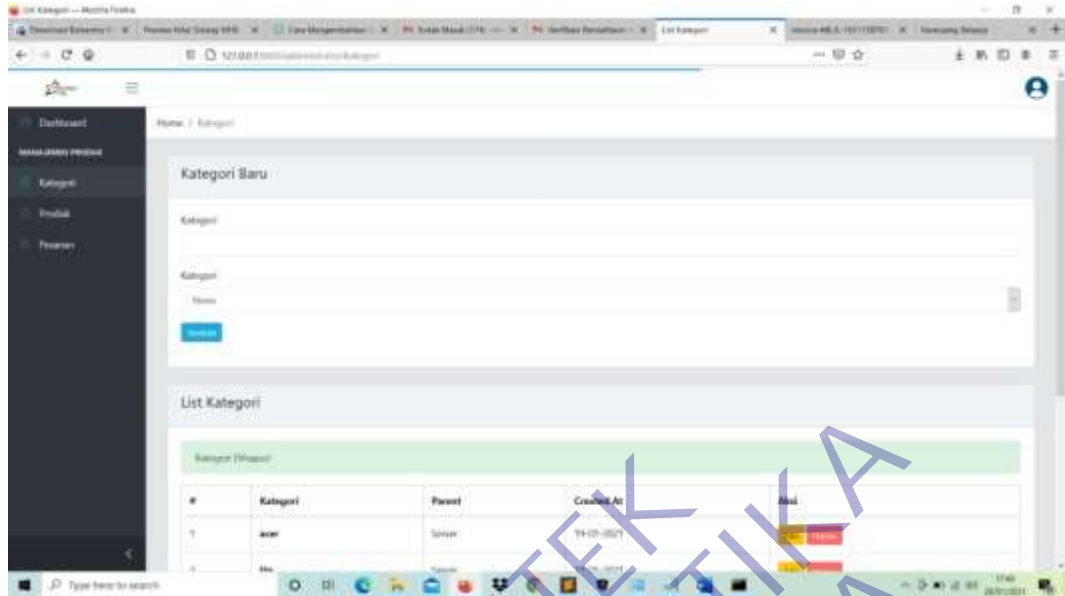
Alert edit kategori ini berisi tampilan notifikasi data kategori yang berhasil diperbaharui.



Gambar 3.34 Alert Edit Kategori

- **Alert Hapus Kategori**

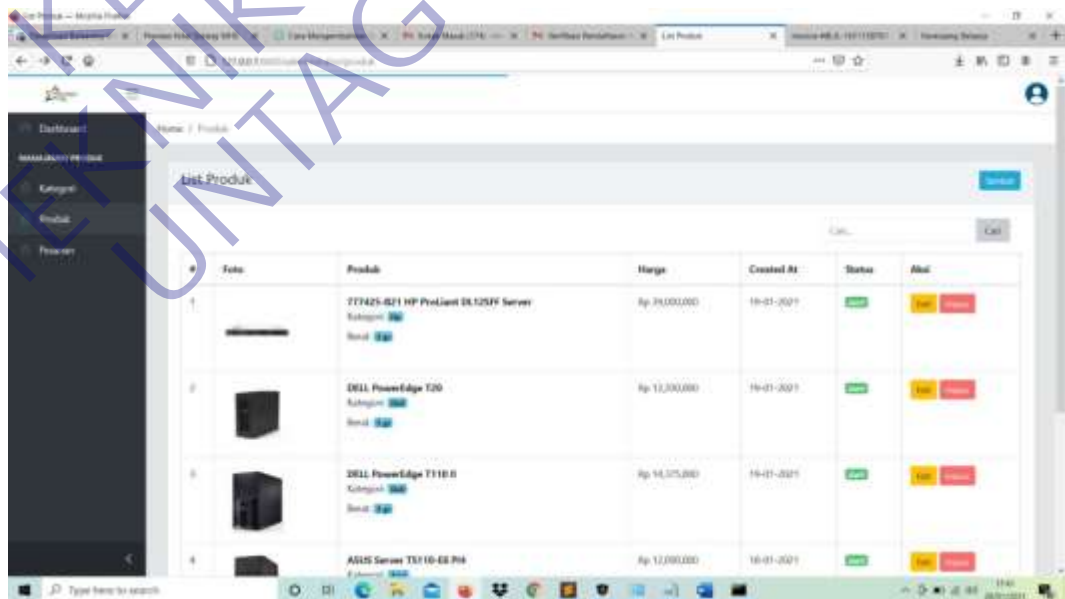
Alert hapus kategori ini berisi tampilan notifikasi data kategori yang berhasil hapus.



Gambar 3.35 Alert Hapus Kategori

- **Halaman Produk**

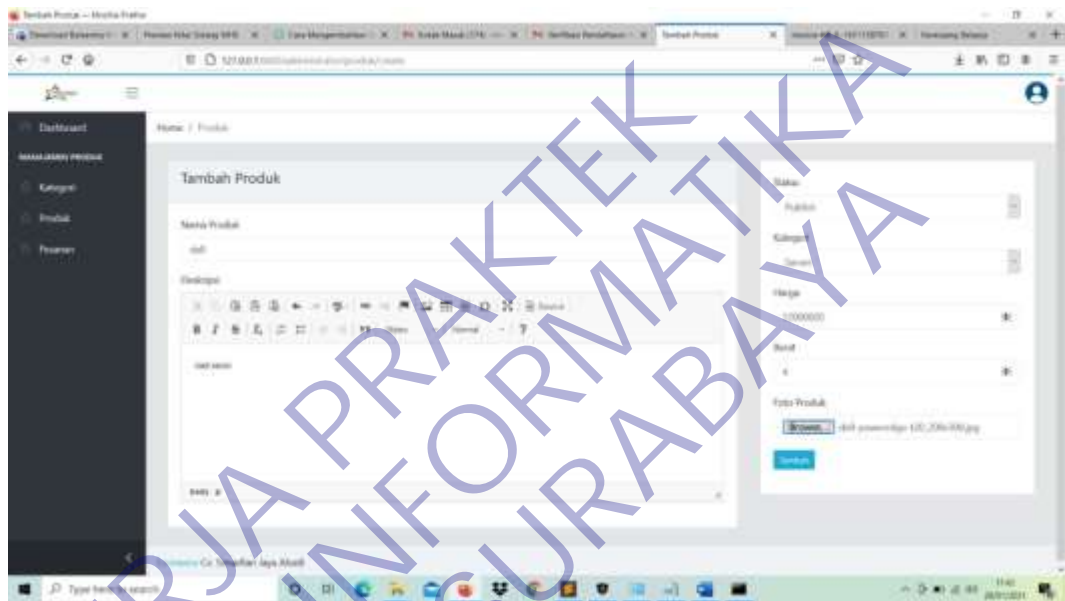
Halaman Produk berisi beberapa fungsi yaitu dapat menampilkan list produk, button tambah yang berfungsi untuk ke halaman tambah produk, button edit yang berfungsi untuk ke halaman edit produk dan button hapus untuk menghapus item pada list produk.



Gambar 3.36 Halaman Produk

- **Halaman Tambah Produk**

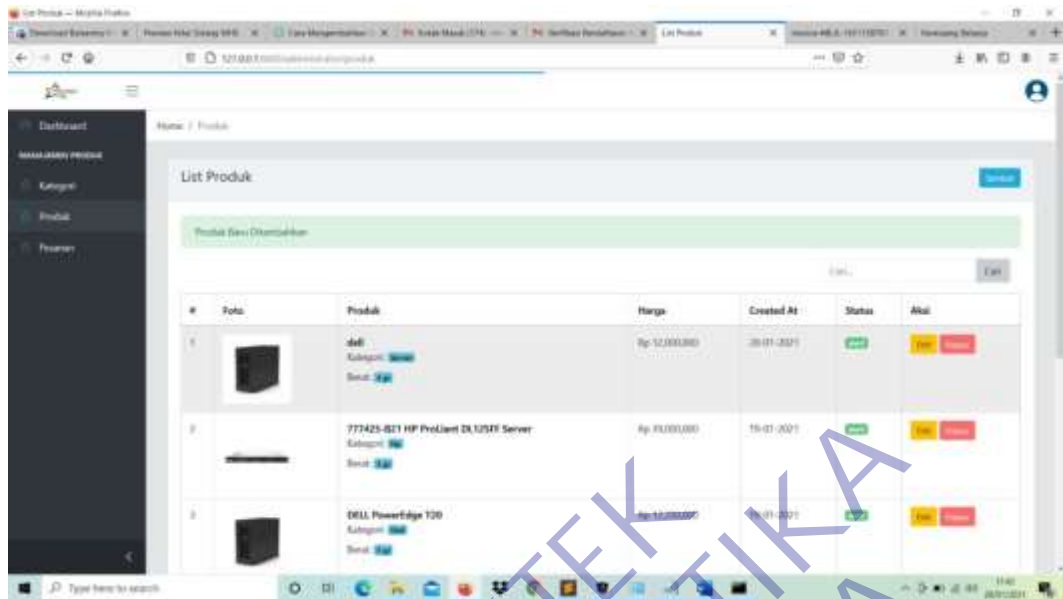
Halaman tambah produk berisi form penamabahan produk yang berfungsi untuk menambahkan item pada produk. Adapun form tersebut berisi nama produk, deskripsi, status, kategori, harga, berat, dan foto produk.



Gambar 3.37 Halaman Tambah Produk

- **Alert Tambah Produk**

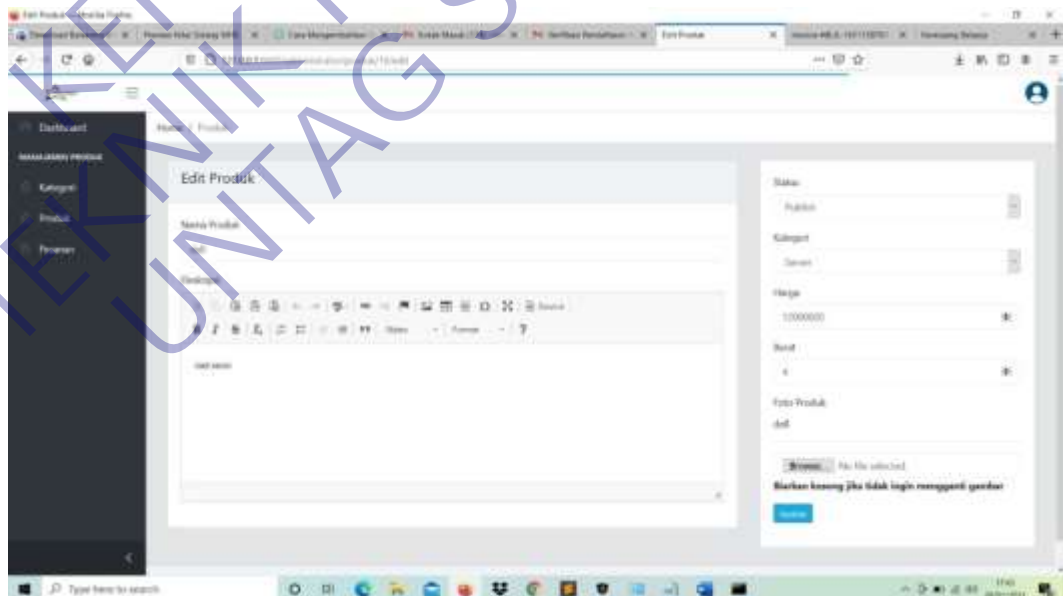
Alert tambah produk berisi tampilan notifikasi tambah produk yang berfungsi untuk memberitahu admin bahwa produk berhasil ditambah.



Gambar 3.38 Tampilan Alert Tambah Produk

- **Halaman Edit Produk**

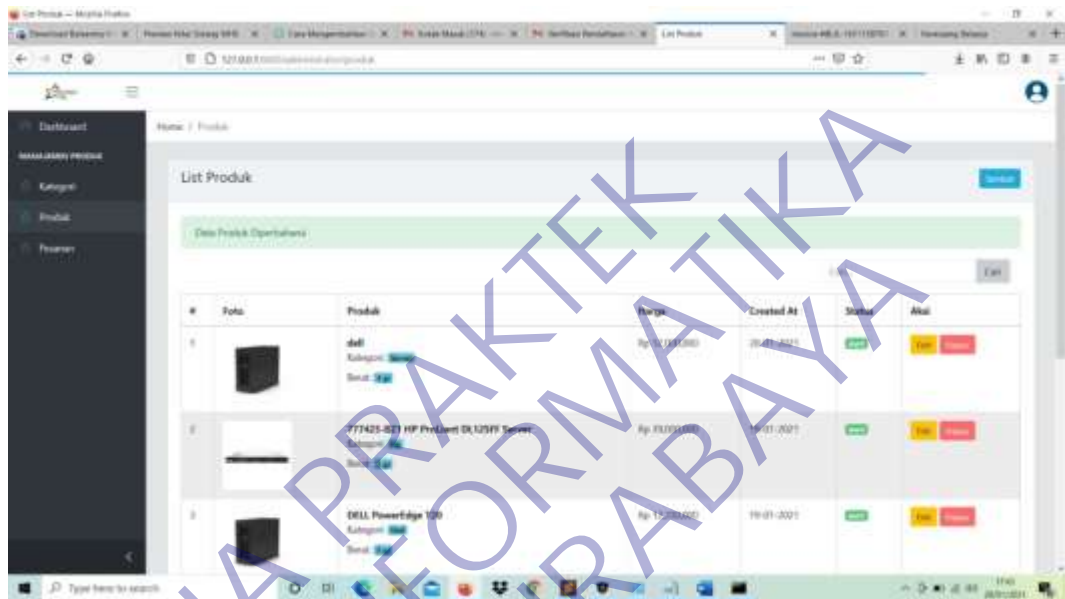
Halaman edit produk berisi form perubahan produk yang berfungsi untuk mengubah item pada produk. Adapun form tersebut berisi nama produk, deskripsi, status, kategori, harga, berat, dan foto produk.



Gambar 3.39 Halaman Edit Produk

- **Alert Edit Produk**

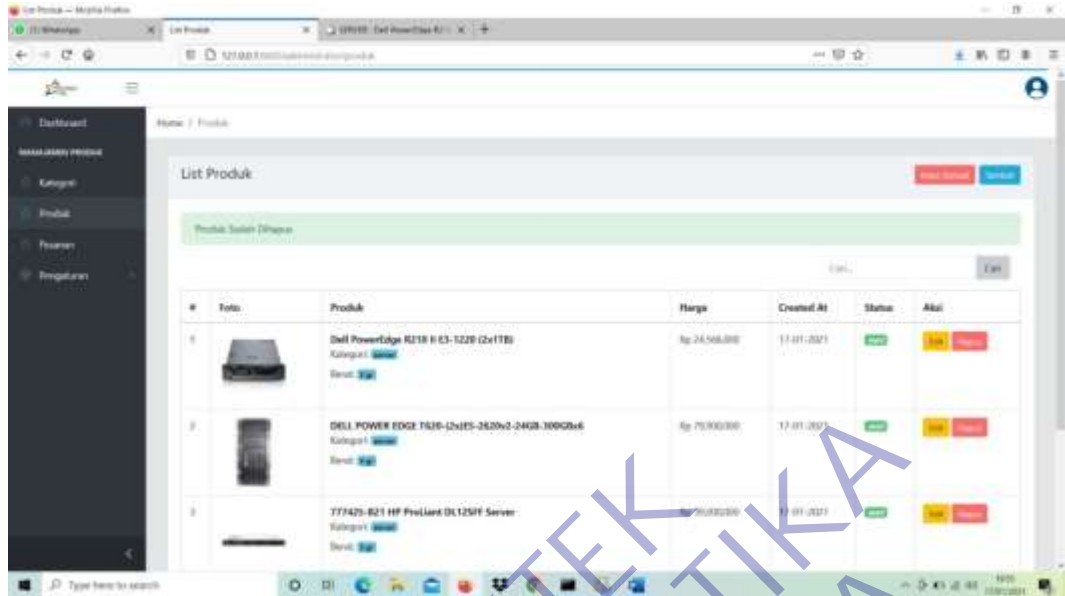
Alert edit produk berisi tampilan notifikasi edit produk yang berfungsi untuk memberitahu admin bahwa produk berhasil diperbaharui.



Gambar 3.40 Tampilan Alert Diperbaharui

- **Alert Hapus Produk**

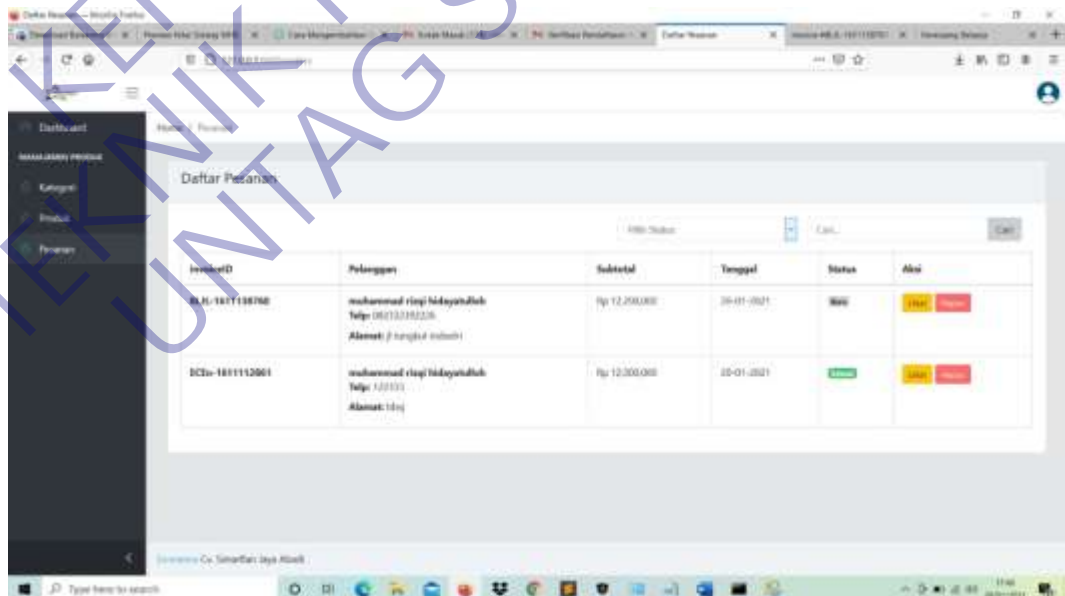
Alert hapus produk berisi tampilan notifikasi hapus produk yang berfungsi untuk memberitahu admin bahwa produk berhasil dihapus.



Gambar 3.41 Tampilan Alert Hapus Produk

- **Halaman Daftar Pesanan**

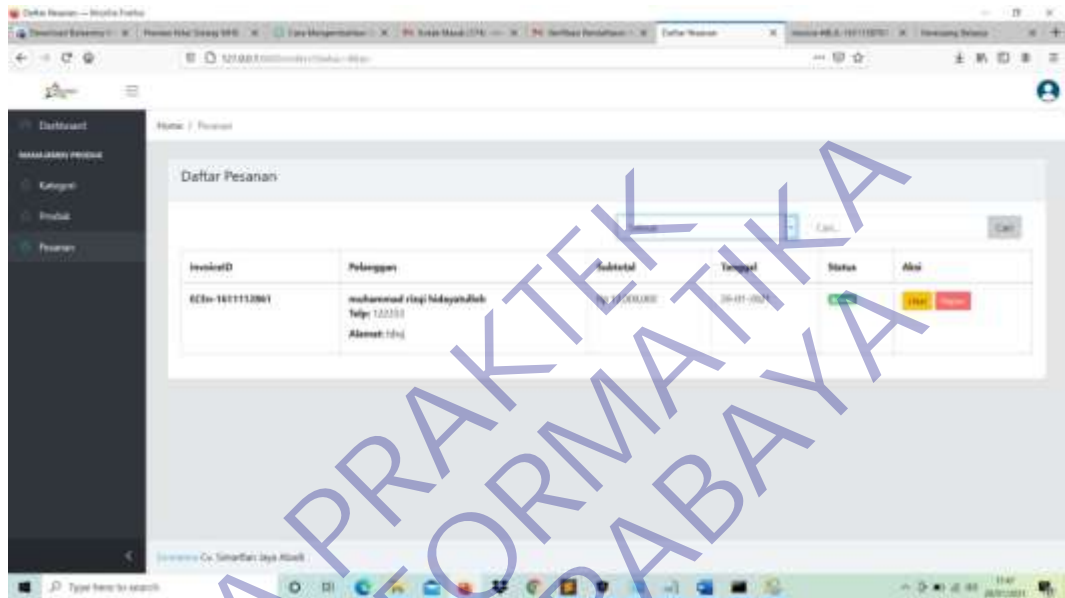
Halaman daftar pesanan berfungsi untuk menampilkan list pesanan pelanggan serta button lihat ke halaman detail pesanan dan button delete untuk menghapus item pada list pesanan.



Gambar 3.42 Halaman daftar Pesanan

- **Tampilan Filter Pesanan**

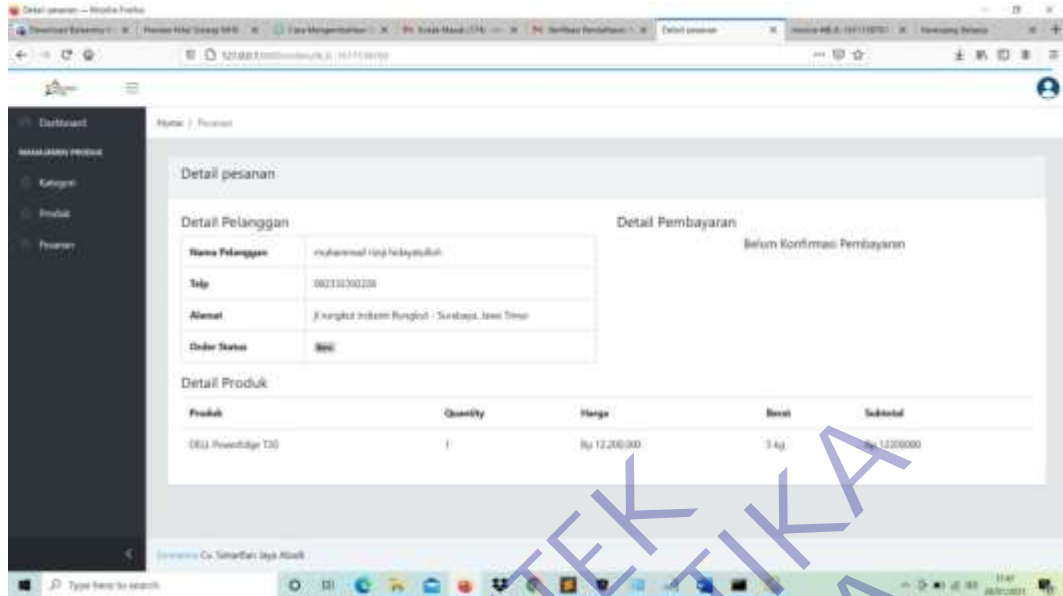
Pada halaman daftar pesanan terdapat filter pesanan yang berfungsi untuk memudahkan admin dalam melihat data sesuai dengan inputan maupun status pesanan



Gambar 3.43 Tampilan Filter Pesanan

- **Halaman Detail Pesanan**

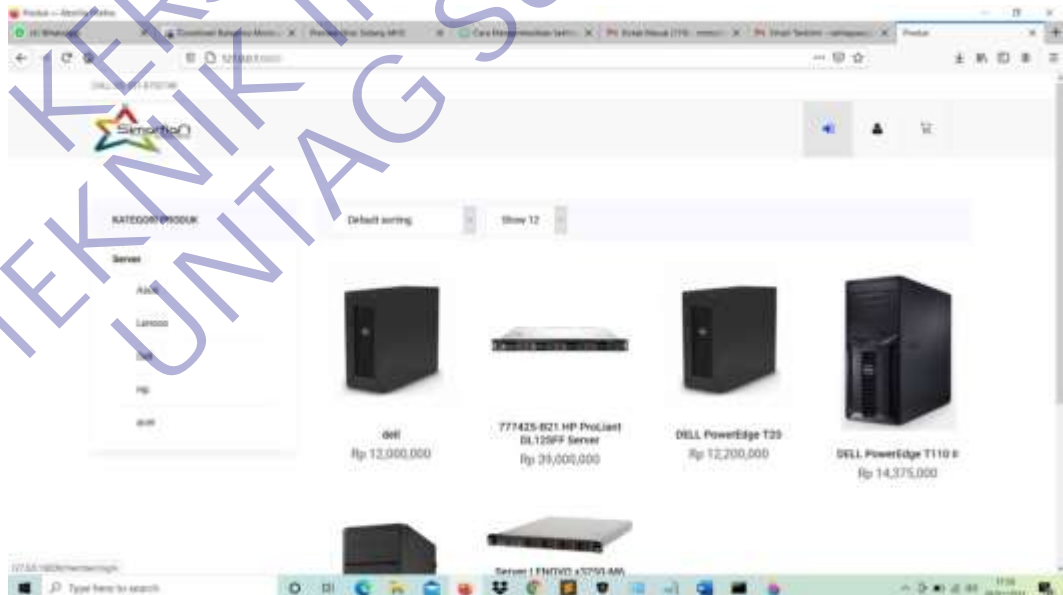
Halaman detail pesanan ini berisi tampilan data diri pelanggan serta daftar pesanan yang sudah di proses oleh pelanggan, selain itu daftar pesanan juga terdapat status pesanan pelanggan.



Gambar 3.44 Halaman Detai Pesanan

- **Halaman Produk**

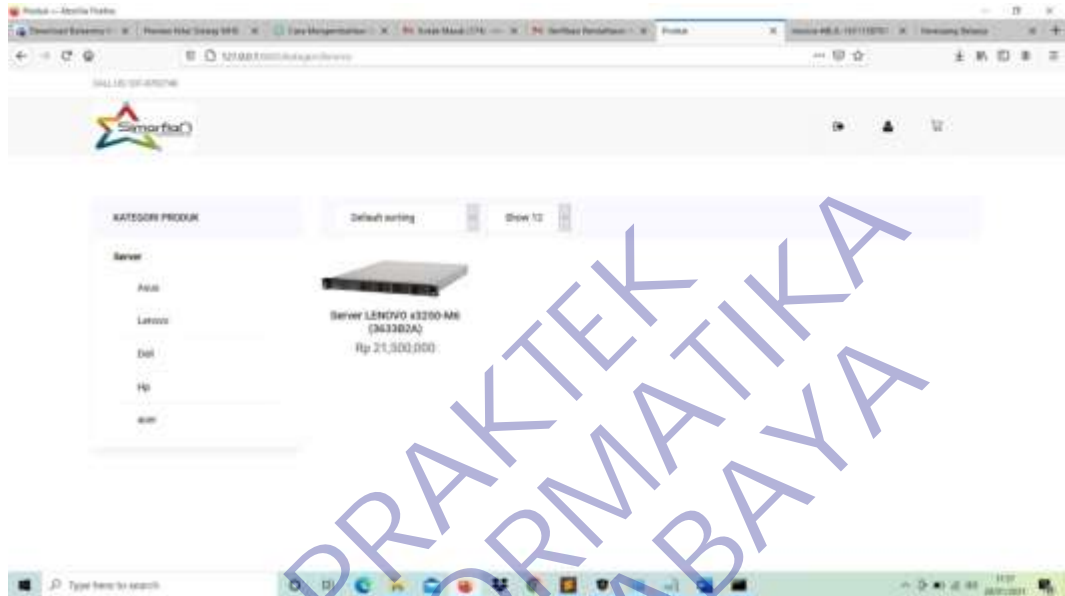
Halaman produk berfungsi untuk menampilkan keseluruhan daftar produk yang di tampilkan pada pelanggan.



Gambar 3.45 Halaman Produk

- **Halaman Produk Berdasarkan Kategori**

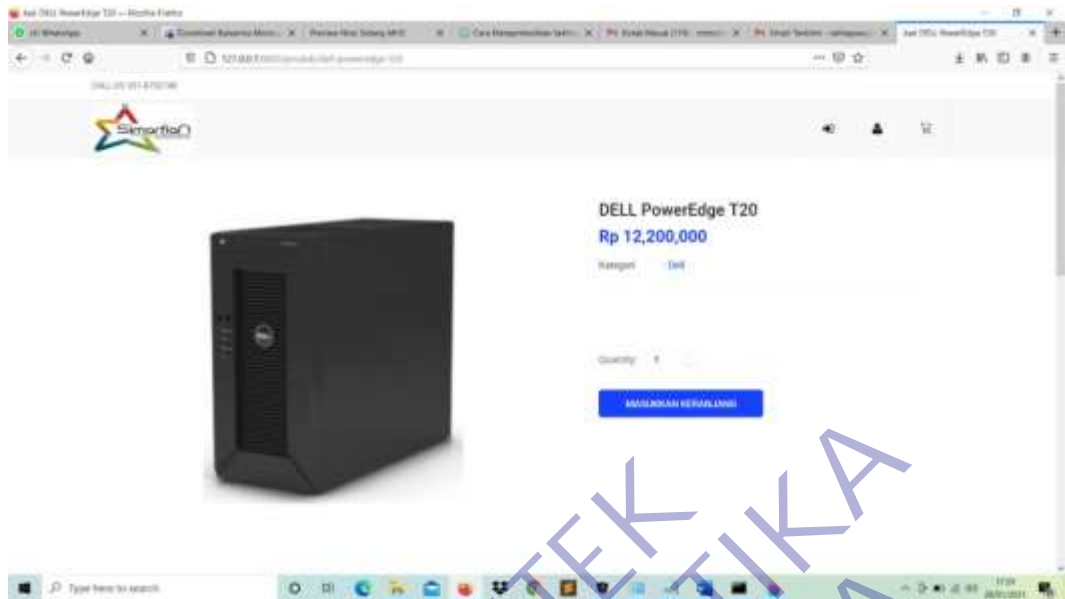
Halaman produk berdasarkan kategori berfungsi untuk menampilkan daftar produk yang sudah di filter melalui daftar ketegori.



Gambar 3.46 Halaman Produk Berdasarkan Kategori

- **Halaman Detail Produk**

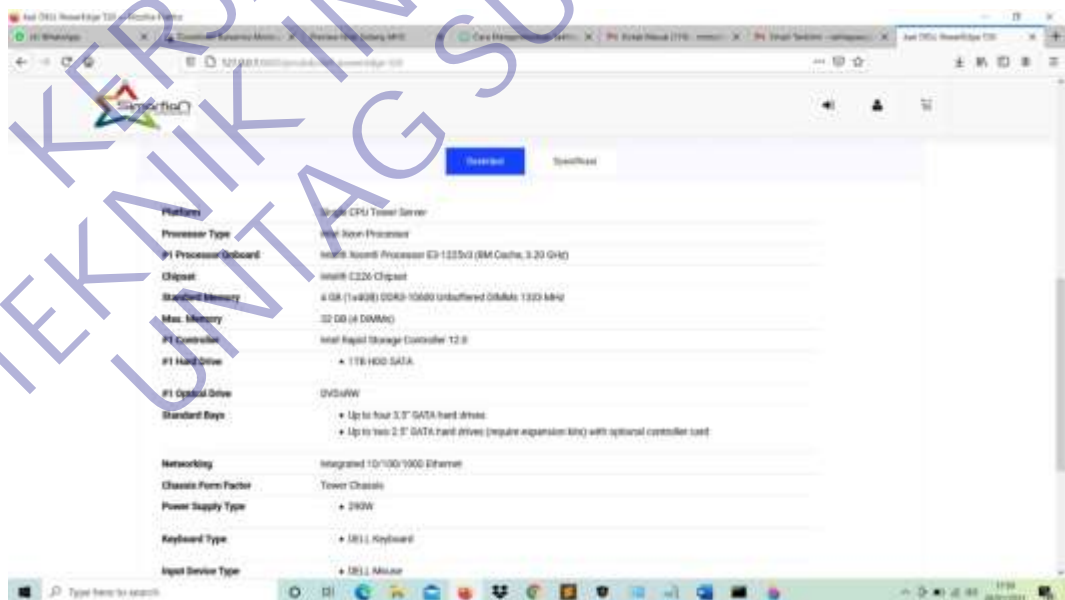
Halaman detail produk berfungsi untuk menampilkan deskripsi dan spesifikasi produk selain itu terdapat form quantity serta button masukan keranjang untuk memasukan produk ke keranjang belanja dengan jumlah yang diinginkan.



Gambar 3.47 Halaman Detail Produk

- **Deskripsi Produk**

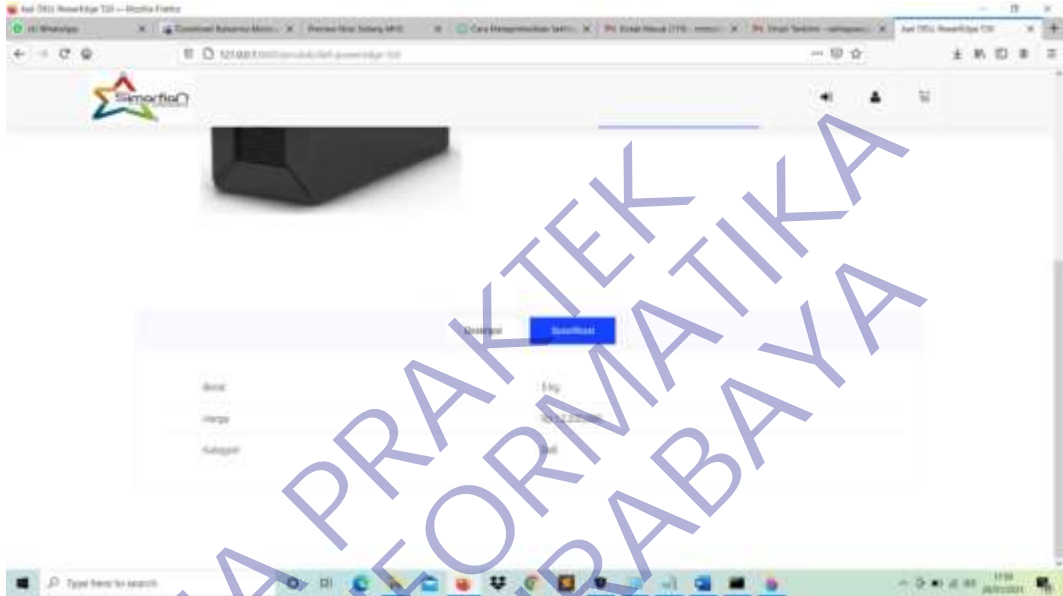
Deskripsi Produk berfungsi untuk menampilkan keterangan serta keunggulan yang terdapat dalam produk.



Gambar 3.48 Deskripsi Produk

- **Spesifikasi Produk**

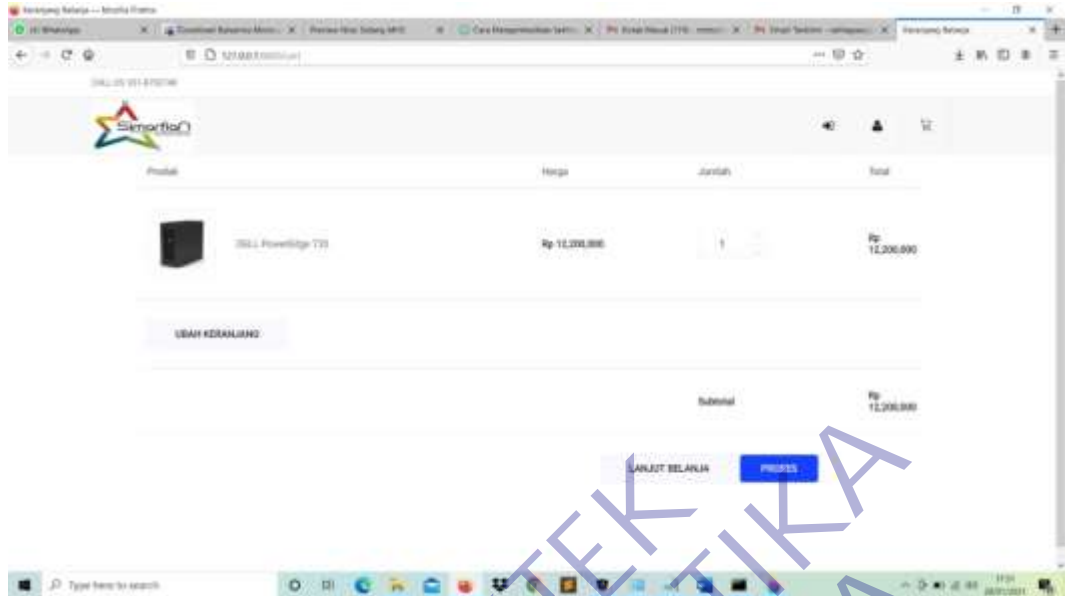
Spesifikasi Produk berfungsi untuk menampilkan berat, harga, dan kategori dalam produk.



Gambar 3.49 Spesifikasi Produk

- **Halaman Keranjang Belanja**

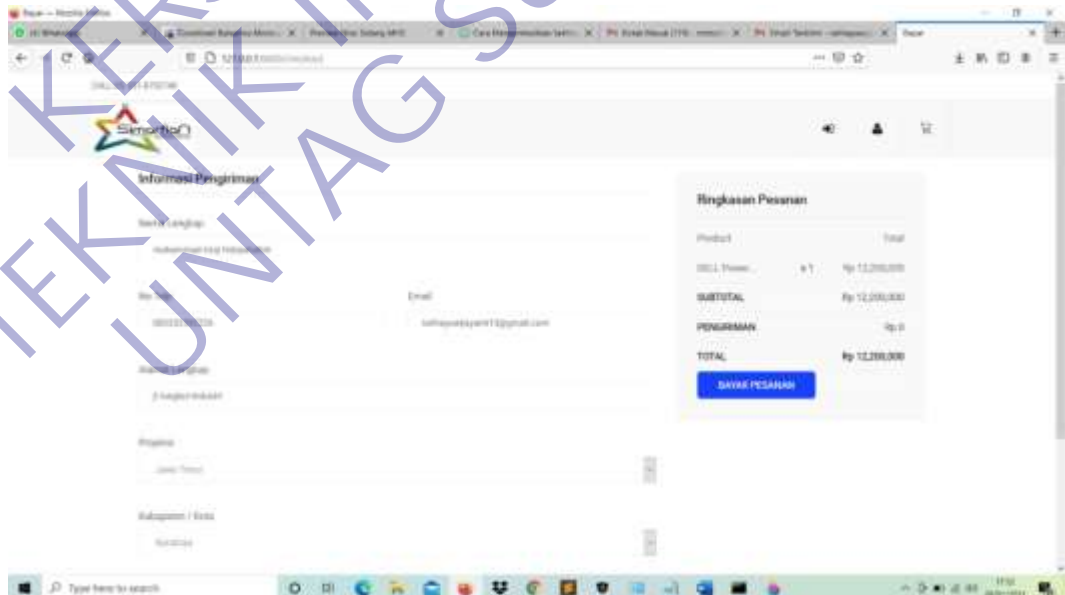
Halaman keranjang belanja yang berfungsi untuk menampung list pesanan pelanggan yang sudah di input sebelumnya.



Gambar 3.50 Halaman Keranjang Belanja

- **Halaman Proses Pesanan**

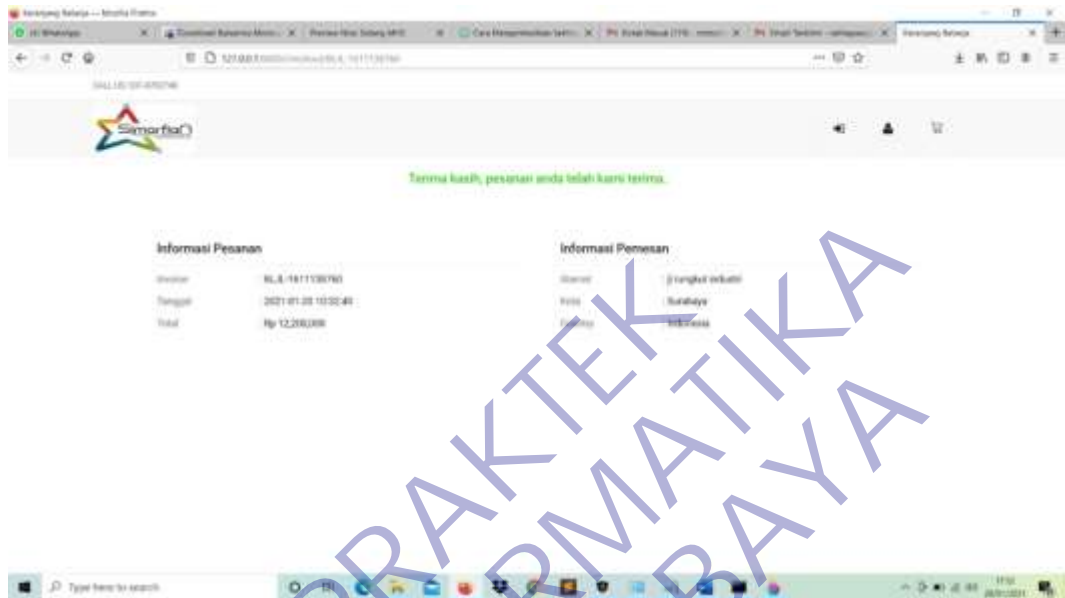
Halaman proses pesanan yang berfungsi untuk mengisi data diri pelanggan serta terdapat button proses pesanan yang digunakan untuk mensubmit data.



Gambar 3.51 Halaman Proses Produk

- **Halaman Produk Berhasil Dipesan**

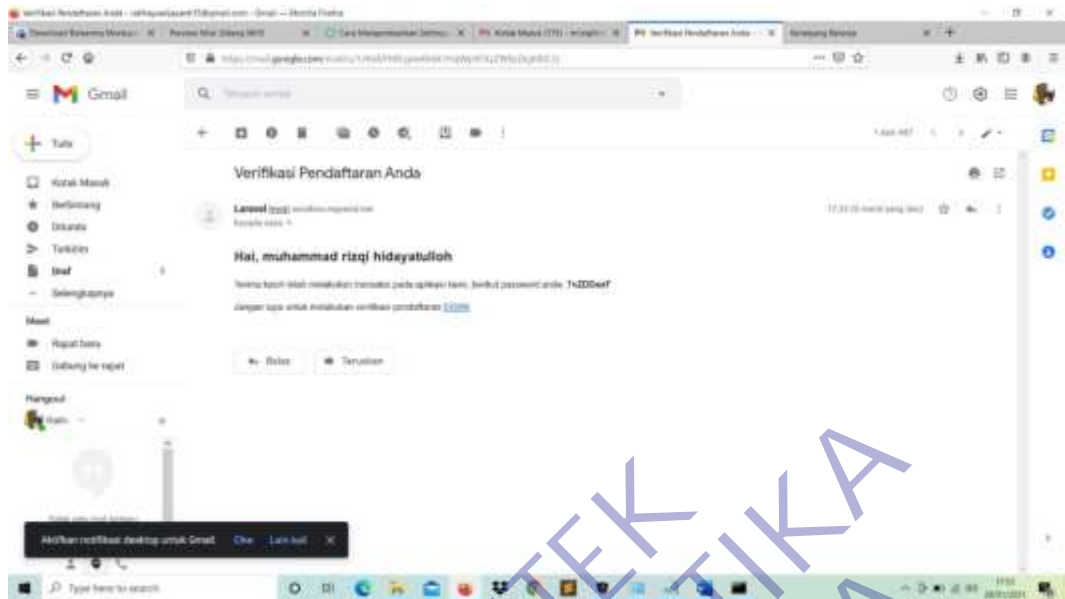
Halaman produk berhasil dipesan berfungsi untuk memberi notifikasi kepada pelanggan bahwa produk berhasil di pesan, dan terdapat informasi pesanan yang sudah dipesan oleh pelanggan



Gambar 3.52 Halaman Produk Berhasil Dipesan

- **Tampilan Verifikasi**

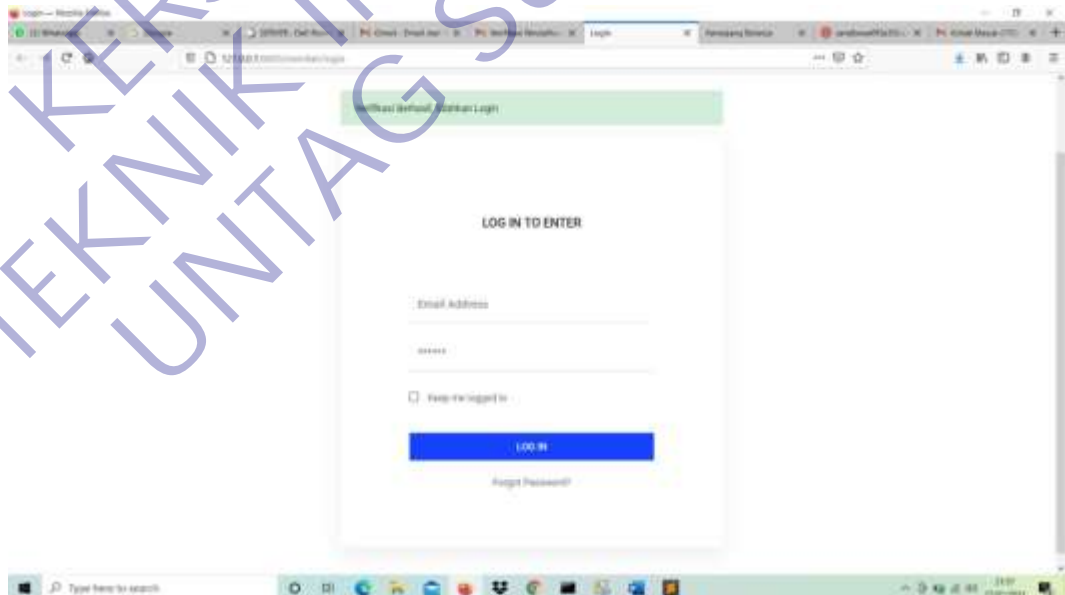
Tampilan verifikasi berfungsi untuk memverifikasi akun pelanggan melalui email yang sudah diinputkan di halaman proses pesanan serta pemberian password yang di kirim otomatis melalui sistem.



Gambar 3.53 Tampilan Verifikasi

- **Alert Verifikasi**

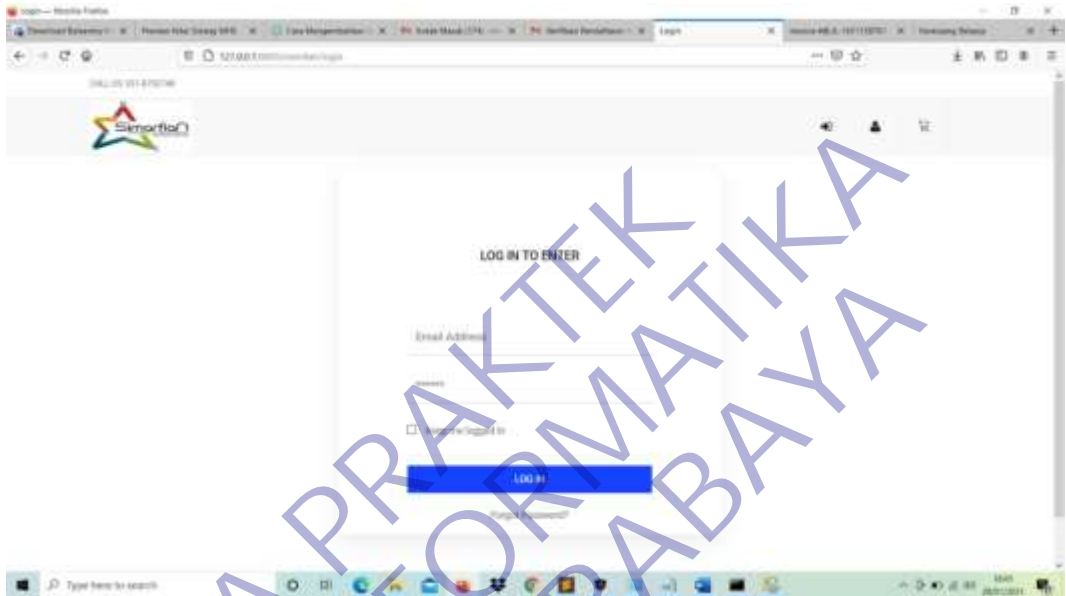
Alert verifikasi berfungsi untuk menampilkan notifikasi kepada pelanggan bahwa akun sudah berhasil di verifikasi.



Gambar 3.54 Alert Verifikasi

- **Tampilan Login**

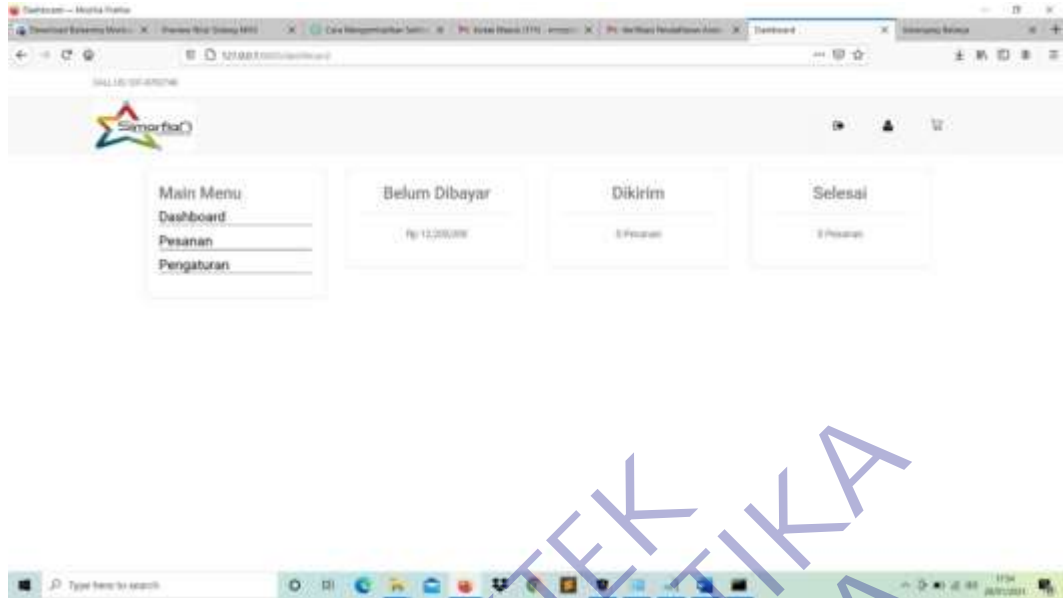
Tampilan login yang berfungsi untuk memasukan email dan password pelanggan yang sudah didapat melalui email.



Gambar 3.55 Tampilan Login

- **Halaman Awal Pelanggan**

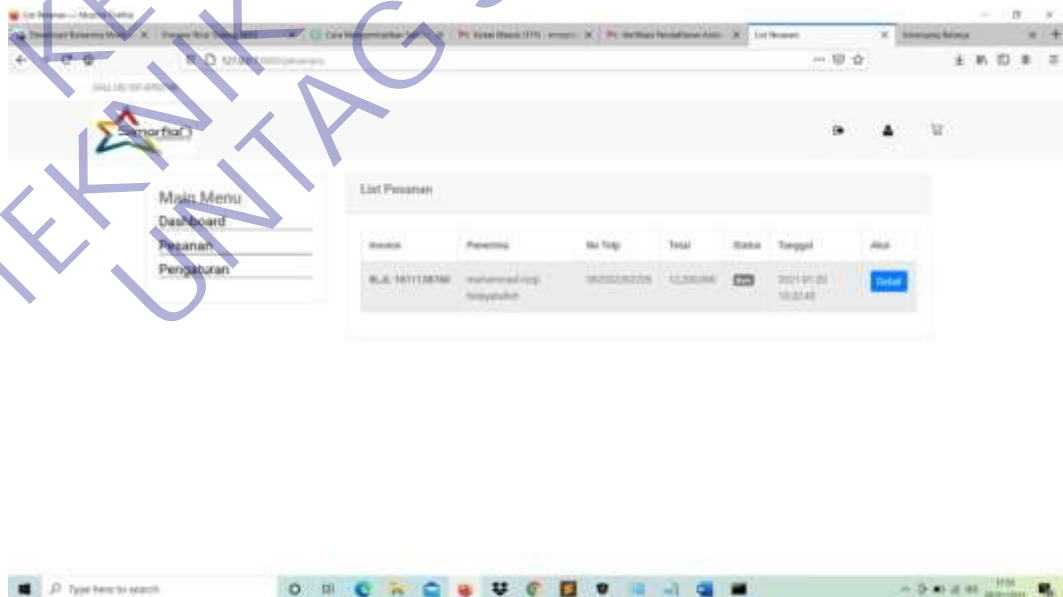
Halaman awal pelanggan berfungsi untuk menampilkan status pesanan mulai dengan pesanan belum di bayar, pesanan di kirim, dan pesanan sudah berhasil.



Gambar 3.56 Halaman Awal Pelanggan

- **Halaman List Pesanan**

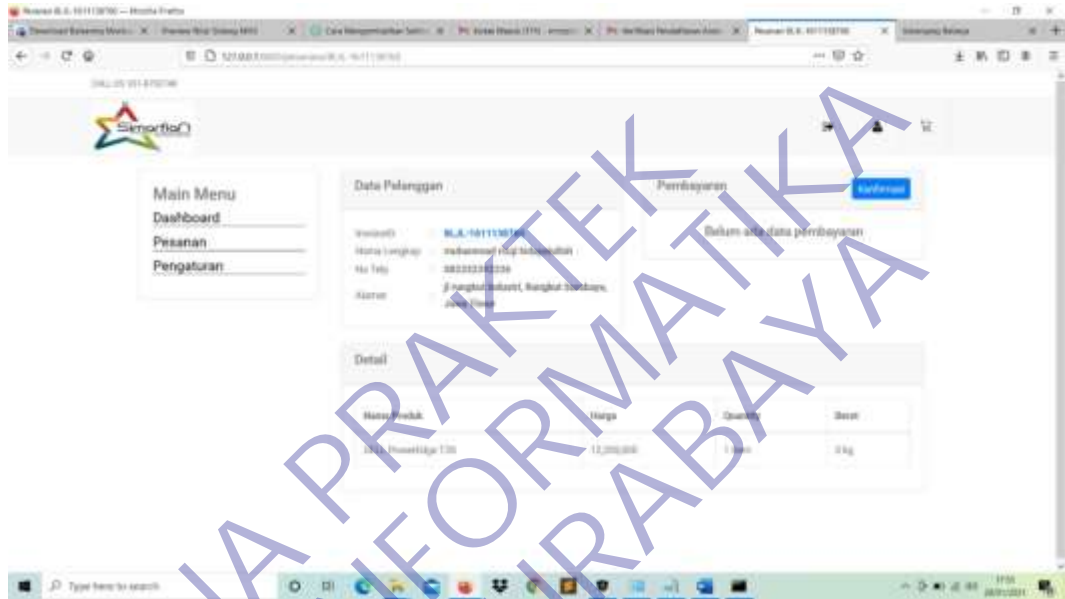
Halaman list pesanan berfungsi untuk menampilkan daftar pesanan pelanggan. List daftar pesanan berisi data invoice, penerima, no telephone, total, dan tanggal. Serta button detail untuk berpindah ke halaman detail pesanan.



Gambar 3.57 Halaman List Pesanan

- **Halaman Detail Pesanan**

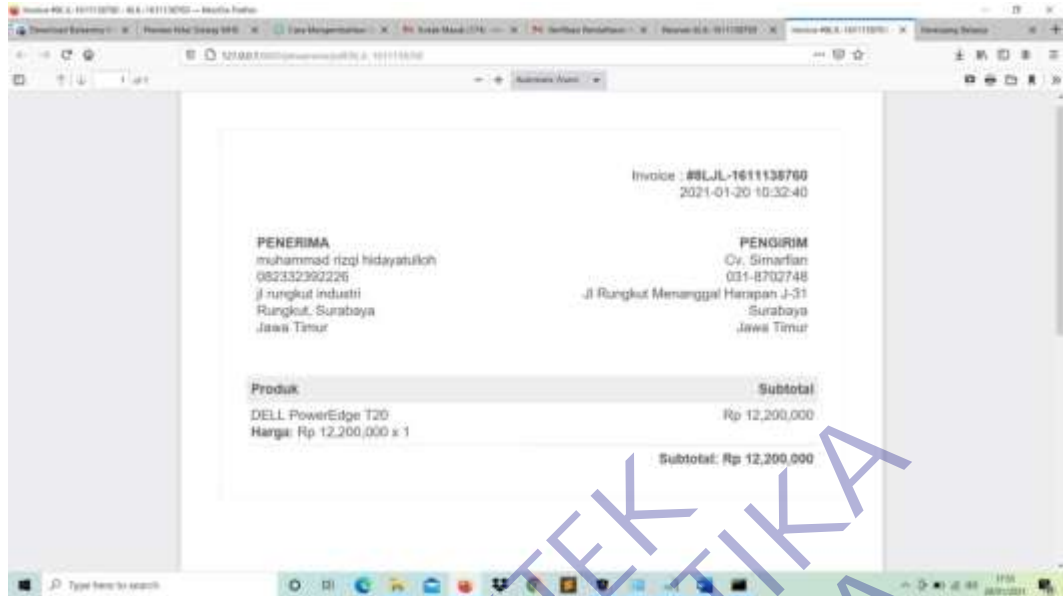
Halaman detail pesanan berfungsi untuk menampilkan detail dari pesanan mulai dari data pelanggan, pembayaran, dan detail. No invoice pada detail pesanan dapat berfungsi untuk print pesanan pelanggan dan button konfirmasi untuk menyetujui pesanan



Gambar 3.58 Halaman Detail Pesanan

- **Print Invoice Pesanan Produk**

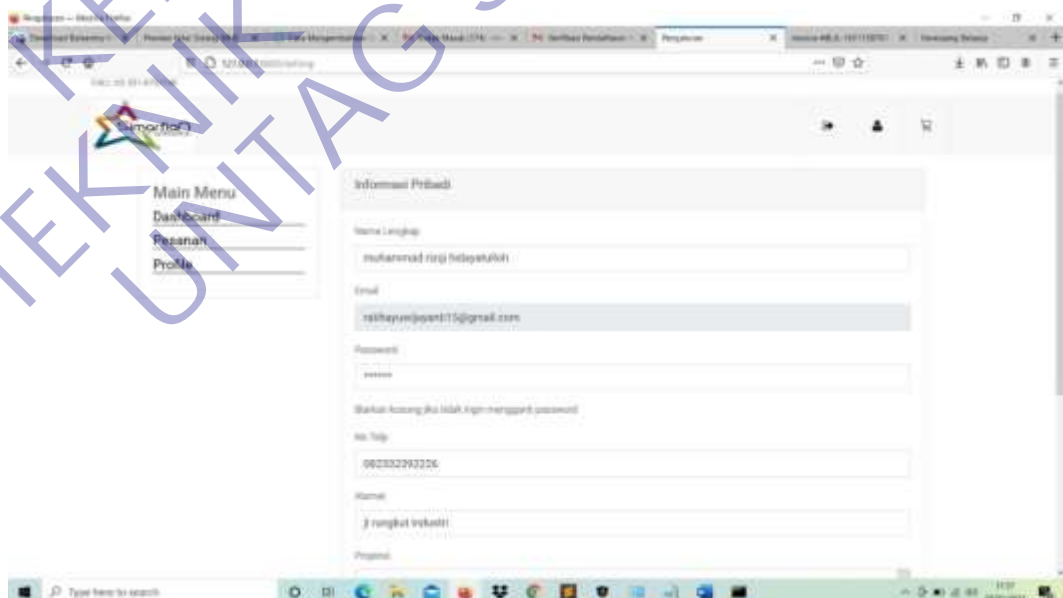
Print invoice pesanan produk digunakan untuk bukti pelanggan dalam bertansaksi melalui sistem informasi penjualan ini



Gambar 3.59 Print Invoice Pesanan Produk

- **Halaman Profil Pelanggan**

Halaman profile pelanggan berfungsi untuk merubah data diri untuk pelanggan, mulai dari nama lengkap, email, password, no telp, alamat, propinsi, kabupaten, dan kecamatan



Gambar 3.60 Halaman Profile Pelanggan

3.4.3 Pengujian

Pengujian dilakukan dengan menguji setiap proses dan kemungkinan kesalahan yang terjadi pada setiap proses. Pengujian ini dilakukan secara blackbox. “Blackbox” testing yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi, fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Berikut ini merupakan table dari pengujian:

Tabel 3.1 Pengujian Login (Admin)

| Deskripsi | Skenario Uji | Hasil yang diharapkan | Kesimpulan |
|-----------------------|------------------------------|-------------------------------|--|
| Halaman Login (Admin) | Mengakses Halaman Login | Menampilkan form login | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil |
| | Menginput email dan password | Cek hak akses | <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| | Menekan button login | Menampilkan Halaman Dashboard | |

Tabel 3.2 Menu Kategori (Admin)

| Deskripsi | Skenario Uji | Hasil yang diharapkan | Kesimpulan |
|-----------|----------------------------|--|------------|
| | Memilih tombol kategori | Menampilkan seluruh daftar kategori beserta form kosong yang dapat diisi kategori baru | |
| | Mengisi form kategori baru | Menyimpan data kategori baru | |

| | | | |
|-----------------------------|-----------------------------|---|---|
| Menu Kategori (Admin) | Alert berhasil di tambah | Menampilkan notifikasi kategori berhasil di tambah | [√]Berhasil [] Tidak Berhasil |
| | Memilih tombol edit | Menampilkan form edit yang terdapat isi sesuai dengan item kategori yang akan di ubah | |
| | Mengubah data kategori | Menyimpan data kategori | |
| | Alert edit kategori | Menampilkn notifikasi kategorin berhasil dierbaharui | |
| | Memilih tombol Hapus | Menghapus item kategori | |
| | Alert hapus kategori | Menampilkan notifikasi berhasil dihapus | |

Tabel 3.3 Pengujian Menu Produk (Admin)

| Deskripsi | Skenario Uji | Hasil yang diharapkan | Kesimpulan |
|-----------|-----------------------------|--------------------------------------|-------------|
| | Memilih tombol produk | Menampilkan seluruh daftar produk | [√]Berhasil |
| | Memilih tombol tambah | Menampilkan form kosong | |
| | Mengisi form tambah | Menyimpan data tambah produk | |

| | | | |
|------------------------|------------------------------------|--|-------------------|
| Menu Produk (Admin) | Notifikasi data berhasil di tambah | Menampilkan alert data berhasil di tambah | [] Tidak Berhasil |
| | Memilih tombol Edit | Menampilkan form edit yang terdapat isi sesuai dengan item produk yang akan di ubah beserta alert notifikasi data berhasil di ubah | |
| | Memilih tombol Hapus | Menghapus item produk beserta alert berhasil di hapus | |

Tabel 3.4 Pengujian Menu Pesanan (Admin)

| Deskripsi | Skenario Uji | Hasil yang diharapkan | Kesimpulan |
|-------------------------|------------------------|----------------------------|--------------------------------------|
| Menu Pesanan (Admin) | Memilih tombol pesanan | Menampilkan daftar pesanan | [√]Berhasil [] Tidak Berhasil |
| | Memilih tombol lihat | Menampilkan detail pesanan | |
| | Memilih tombol hapus | Menghapus item pesanan | |

Tabel 3.5 Pengujian Halaman Produk (Pelanggan)

| Deskripsi | Skenario Uji | Hasil yang diharapkan | Kesimpulan |
|-----------|--------------|-----------------------|------------|
|-----------|--------------|-----------------------|------------|

| | | | |
|----------------------------|-------------------------|---|--|
| Halaman Produk (Pelanggan) | Masuk Ke halaman Produk | Menampilkan daftar produk beserta daftar kategori | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil |
| | Memilih Kategori | Menampilkan daftar produk sesuai dengan kategorinya | <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| | Memilih produk | Menampilkan detail produk | |

Tabel 3.6 Pengujian Halaman Detail Produk (Pelanggan)

| Deskripsi | Skenario Uji | Hasil yang diharapkan | Kesimpulan |
|-----------------------------------|-----------------------------------|--|---|
| Halaman Detail Produk (Pelanggan) | Masuk Ke halaman Detail produk | Menampilkan detail produk | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| | Memilih qty | Menampilkan jumlah barang yang akan di pesan | |
| | Memilih tombol masukkan keranjang | Data di tampung di halaman keranjang | |

Tabel 3.7 Pengujian Halaman Keranjang Belanja (Pelanggan)

| Deskripsi | Skenario Uji | Hasil yang diharapkan | Kesimpulan |
|-----------|------------------|----------------------------|------------|
| | Masuk Ke halaman | Menampilkan daftar pesanan | |

| | | | |
|---------------------------------------|-------------------------------|---|--------------------------------------|
| Halaman Keranjang Belanja (Pelanggan) | Keranjang Belanja | | [√]Berhasil [] Tidak Berhasil |
| | Mengubah qty | Menampilkan qty dan menghitung harga setelah di rubah | |
| | Memilih tombol pesan | Memproses pesanan ke halaman proses pesanan | |
| | Memilih tombol lanjut belanja | Menampilkan halaman produk | |

Tabel 3.8 Pengujian Halaman Proses Pesanan (Pelanggan)

| Deskripsi | Skenario Uji | Hasil yang diharapkan | Kesimpulan |
|------------------------------------|---------------------------------|--|--------------------------------------|
| Halaman Proses pesanan (Pelanggan) | Masuk Ke halaman Proses pesanan | Menampilkan form data diri pelanggan | [√]Berhasil [] Tidak Berhasil |
| | Mengirim verifikasi email | Pada proses pesanan ada input email yang di gunakan sistem untuk mengirim verifikasi email serta password yang di gunakan untuk akun pelanggan | |
| | Memilih tombol Bayar pesanan | Menampilkan notifikasi pesanan sudah di terima | |

Tabel 3.9 Pengujian Halaman Login (Pelanggan)

| Deskripsi | Skenario Uji | Hasil yang diharapkan | Kesimpulan |
|---------------------------|-------------------------------|---|---|
| Halaman Login (Pelanggan) | Verifikasi akun melalui email | Menampilkan halaman login serta notifikasi verifikasi | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| | Login | Pelanggan mengisi email yang sudah di verifikasi serta password yang sudah di kirim melalui email | |
| | Alet login salah | Jika ada kesalahan maka muncul notifikasi email atau password salah | |

Tabel 3.10 Pengujian Halaman Dashboard (Pelanggan)

| Deskripsi | Skenario Uji | Hasil yang diharapkan | Kesimpulan |
|-------------------------------|------------------------------------|--------------------------------------|---|
| Halaman Dashboard (Pelanggan) | Masuk Ke halaman dasboar pelanggan | Menampilkan Status pesanan pelanggan | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |

Tabel 3.11 Pengujian Halaman Pesanan (Pelanggan)

| Deskripsi | Skenario Uji | Hasil yang diharapkan | Kesimpulan |
|-----------|------------------|--------------------------------------|--|
| | Masuk ke halaman | Menampilkan daftar pesanan pelanggan | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil |

| | | | |
|-----------------------------|-----------------------|-----------------------------------|-------------------|
| Halaman Pesanan (Pelanggan) | Pesanan pelanggan | | [] Tidak Berhasil |
| | Memilih tombol detail | Menampilkan detail pesanan | |
| | Memilih no invoice | Menampilkan cetak invoice pesanan | |

Tabel 3.12 Pengujian Halaman Profile (Pelanggan)

| Deskripsi | Skenario Uji | Hasil yang diharapkan | Kesimpulan |
|-----------------------------|------------------------------------|--|--------------------------------------|
| Halaman Profile (Pelanggan) | Masuk Ke halaman profile pelanggan | Menampilkan form yang berisi identitas pelanggan | [√]Berhasil [] Tidak Berhasil |
| | Mengubah data profile | Menyimpan data profile | |

BAB 4

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan dalam pelaksanaan Praktek Kerja ini, kesimpulan yang dapat diperoleh antara lain :

- Pembuatan sistem informasi penjualan berbasis web cukup membantu pihak CV. Simarfian Jaya Abadi dalam untuk mengelola data penjualan dan pemasaran produk.
- Dengan menggunakan Framework Laravel proses pengerjaan Web menjadi lebih cepat dan efisien. Meskipun tergolong baru belajar namun memberikan experience lebih menyenangkan.
- Dengan pembuatan sistem informasi penjualan berbasis web ini, melatih kami menganalisi kasus masalah, memberikan kami gambaran tentang berjalannya suatu aplikasi, dan membuat solusi.

4.2 Saran

Dalam sistem informasi penjualan berbasis web pada CV Simarfian Jaya Abadi masih banyak kekurangan. Penulis memiliki saran dalam pengembangan sistem ini kedepannya, yaitu sistem dapat dikembangkan lebih lanjut dengan tambahhan informasi yang lebih lengkap lagi yang pastinya lebih bisa bermanfaat bagi pihak CV. Simarfian Jaya Abadi

DAFTAR PUSTAKA

- Kadir, Abdul. 2002. Pemrograman Web Mencakup: HTML, CSS, JavaScript & PHP. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Anhar. 2010. PHP & MySql Secara Otodidak. Jakarta: PT Trans Media.
- Otto, M. 2011. Bootstrap from Twitter. Twitter for Development (<https://blog.twitter.com/2011/bootstrap-twitter>), diakses pada 16 Januari 2021
- Hakim, Lukmanul. 2010. Menguasai Ajax Dengan Jquery. Yogyakarta : Penerbit Lokomedia.
- Bunafit Nugroho. 2008. Aplikasi Pemrograman Web Dinamis Dengan PHP dan MySQL, Gava Media, Yogyakarta.
- Nugroho, A. A., & Setiyawati, N. 2019. Perancangan Dan Implementasi Aplikasi It Investment Log Berbasis Web (Studi Kasus : PT. XYZ). Jurnal of Business and Audit Information Systems, 2(1), 38–47.
- Wahyudi, T. 2017. Rancang Bangun Sistem Informasi Pondok Pesantren (Studi Kasus Darul Abror Watumas). Simposium Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (SIMNASIPTEK) 2017, 1(1), 23–30.
- Pratama, Galih. 2014. Cara Menggunakan Sublime Text 3. <https://belajarkoding.net/senjata-koding-sublime-text-3/>. Diakses tanggal 18 januari 2021.

Lampiran 1

Form Kuesioner

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

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

I. Biodata

Nama Mahasiswa : Muhammad Rizki Hidayatulloh
 NIM : 1901700207
 Judul Kerja Praktek : Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web CV Simasriana Jaya Abadi

II. Profile Umum

Nama Instansi : CV. Simasriana Jaya Abadi
 Alamat : Jl. Rungkut Manunggal Harapan J-31 Surabaya
 No. Telepon : 032232831952
 Homepage : -
 Pembimbing Lapangan : Singgih Prawoto
 Jabatan : Direktur
 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

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

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

Saran-saran terhadap Mahasiswa Kerja Praktek

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

Terimakasih atas partisipasi Saudara.

Surabaya 13 Januari 2021

.Pembimbing Lapangan



CV-Simer (an) Jaya Abadi
(.../.../...)

Lampiran 2
Aktifitas Harian Kerja Praktek

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

Nama Mahasiswa : Muhammad Rizqi Hidayatulloh
NIM : 1961700207
Judul Kerja Praktek : Pembuatan Sistem Informasi Penjualan
Berbasis Web CV Sinarjati Jaya Abadi

| No | Tanggal | Keterangan | TTD |
|----|------------|--|-----|
| 1. | 10-07-2020 | Briefing dg direktur CV STA (2000n) | R |
| 2. | 13-07-2020 | Pembahasan tugas | R |
| 3. | 14-07-2020 | Pemberian deskripsi tentang proyek | R |
| 4. | 15-07-2020 | Pengumpulan alur pd proyek | R |
| 5. | 16-07-2020 | Pembuatan data base | R |
| 6. | 17-07-2020 | Pembuatan data base | R |
| 7. | 20-07-2020 | Pembuatan halaman ^{login} password | R |
| 8. | 21-07-2020 | Pembuatan halaman produk Admin | R |
| 9. | 22-07-2020 | Pembuatan halaman kategori Admin | R |

| No | Tanggal | Keterangan | TTD |
|-----|------------|---|-----|
| 10. | 23-07-2020 | Pembuatan halaman produk (pelanggan) | R |
| 11. | 24-07-2020 | Pembuatan fungsi kategori | R |
| 12. | 27-07-2020 | Pembuatan detail produk | R |
| 13. | 28-07-2020 | Pembuatan halaman keranjang belanja | R |
| 14. | 29-07-2020 | Pembuatan halaman proses pesanan | R |
| 15. | 30-07-2020 | Membuat fungsi verifikasi Email | R |
| 16. | 03-08-2020 | Membuat halaman login dengan verifikasi email | R |
| 17. | 04-08-2020 | Membuat halaman dashboard | R |
| 18. | 05-08-2020 | Membuat halaman pesanan | R |
| 19. | 06-08-2020 | Membuat halaman pengaturan | R |
| 20. | 07-08-2020 | Membuat halaman pesanan (admin) | R |
| 21. | 10-08-2020 | Membuat halaman detail pesanan (admin) | R |
| 22. | 11-08-2020 | Mempresentasikan hasil proyek | R |

| No | Tanggal | Keterangan | TTD |
|----|------------|-------------|-----|
| 22 | 12-08-2020 | Documentasi | R |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Surabaya, 10 Januari 2021

Pembimbing Lapangan



CV Simartian Jaya Abadi
(... Singgih, Pate...)

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

Lampiran 3
Form Penilaian

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

Nama Mahasiswa : Muhammad Rizqi Hidayatulloh
 NIM : 1961700207
 Judul Kerja Praktek : Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web CV. Simasrian Jaya Abadi
 Nama Instansi : CV. Simasrian Jaya Abadi
 Alamat : Jl. Pungkit Menengah Harapan I-31 Surabaya
 Waktu Pelaksanaan : 10 Juli 2020 s.d 10 Agustus 2020

| No | Penilaian | Bobot (B) | Nilai (N) | B x N |
|---------------|-------------------------------|-----------|-----------|-------------|
| 1 | Kehadiran | 20% | 8,5 | 17 |
| 2 | Kerjasama | 20% | 8,5 | 17 |
| 3 | Komunikasi | 10% | 8,5 | 8,5 |
| 4 | Sikap, Etika dan Tingkah Laku | 20% | 9,0 | 18 |
| 5 | Prestasi Kerja | 20% | 8,5 | 17 |
| 6 | Kreatifitas | 10% | 8,0 | 8 |
| Jumlah | | | | 85,5 |

Surabaya, 13 Januari 2021

Pembimbing Lapangan

CV. Simasrian Jaya Abadi
(.....)

Lampiran 4

Lembar Bimbingan






PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

LEMBAR BIMBINGAN KERJA PRAKTEK


Semester Gasal / Genap Tahun 2020/2021 Periode : September

| | | |
|---|---------------------|--|
|  | Nama | : Muhammad Rizqi Hidayatulloh |
| | NBI | : 1461700207 |
| | Alamat Rumah / Kost | : Dusun : Syamsudin Noor, Jl. Manggis 5, RT/RW : 17/4, Kelurahan : Syamsudin Noor, Kecamatan : 156101 |
| | No Telp. / Hp | : 082332392226 |
| | Pembimbing | : Nuril Esti Khomariah (20460160725) |
| Mulai Bimbingan | Judul KP | : Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Cv. Simarfian Jaya Abadi |

| | |
|---|-----------|
| PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING | NILAI |
| Tanggal : <u>21 Januari 2021</u> Ttd. Pembimbing  (Nuril Esti Khomariah, S.ST., M.T.) | <u>83</u> |

| LEMBAR BIMBINGAN KERJA PRAKTEK | | | |
|--------------------------------|-------------------------|---------------------------|---|
| NO | HARI / TGL | URAIAN MATERI | TT.DOSEN |
| 1 | Jumat, 29 November 2020 | Bimbingan Proposal KP |  |
| 2 | Sabtu, 30 November 2020 | Pengajuan ACC Proposal KP |  |
| 3 | Senin, 18 Januari 2021 | Pengajuan Approval KP |  |
| 4 | Selasa, 19 Januari 2021 | Revisi Laporan KP |  |
| 5 | Kamis, 21 Januari 2021 | Pengumpulan Laporan KP |  |

| |
|--------------------------------------|
| JUDUL KERJA PRAKTEK SETELAH DIREVISI |
| (tidak ada revisi) |

| | |
|--|--|
| LEMBAR PENGESAHAN JUDUL KERJA PRAKTEK | |
| Tanggal : <u>21 Januari 2021</u> Ttd. Pembimbing  Nuril Esti Khomariah, S.ST., M.T. NIP : 20460160725 | Ttd. Koordinator Supangat, S.Kom., M.Kom NIP : 20460110602 |

* Cetak dilembar buffalo kuning

SYARAT MAJU PRESENTASI KERJA PRAKTEK :

1. Bimbingan Kerja Praktek minimal 3x
2. Mengumpulkan Laporan KP beserta Soft Copynya dalam bentuk CD pada saat maju Presentasi.

Lampiran 5

Ceklis Laporan

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

CHECKLIST PROPOSAL KERJA PRAKTEK

Semester Gasal / Genap Tahun 20.../20... Periode : ...

| | |
|---------------------|---|
| Nama | : Muhammad Rizqi Hidayatulloh |
| NBI | : 1461700207 |
| Alamat Rumah / Kost | : Dusun : Syamsudin Noor, Jl. Manggis 5, RT/RW : 17/4, Kclurahan : Syamsudin Noor, Kecamatan : 156101 |
| No Telp. / Hp | : 082332392226 |
| Pembimbing | : Nuril Esti Khomariah (20460160725) |
| Judul KP | : Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Cv, Simarfian Jaya Abadi |

Dosen Pembimbing wajib memberikan check (✓) untuk tiap point yang telah dipenuhi.

Ketentuan umum yang harus dipenuhi

- Mahasiswa telah lulus mata kuliah minimal 72 sks
- Mahasiswa mempunyai IPK minimal 2.50
- Mahasiswa sudah mencantumkan mata kuliah Kerja Praktek dalam KRS
- Kerja Praktek sudah sesuai dengan bidang ilmu pada program studi Teknik Informatika
- Mahasiswa sudah melakukan pembayaran untuk mengikuti mata kuliah Kerja Praktek pada periode saat ini

Sistematika Penulisan Laporan


- Font yang digunakan adalah Times New Roman dengan ukuran 12
- Jarak baris pada laporan KP adalah 1.5 spasi
- Ukuran kertas yang digunakan adalah A4 dengan minimal 50 halaman
- Ukuran margin yang digunakan sudah sesuai aturan, yaitu right, top, bottom adalah 3 cm, dan left 4 cm
- Halaman Sampul sampai Daftar Isi diberi nomor halaman dengan huruf: i, ii, iii, dst dan diletakkan pada sudut kanan bawah
- Halaman Pendahuluan sampai Daftar Pustaka diberi nomor halaman dengan angka arab: 1, 2, 3, ...dst yang diletakkan pada sudut kanan atas, kecuali untuk halaman yang mengandung judul bab diletakkan pada tengah halaman bawah

Mengetahui,
Koordinator KP

Supangat, S.Kom., M.Kom
NIP : 20460110602

Surabaya, 21 Januari 2021

Dosen Pembimbing


Nuril Esti Khomariah, S.ST., M.T.
NIP : 20460160725

Lampiran 6
Dokumentasi Kegiatan

