

LAPORAN KERJA PRAKTEK

**PERANCANGAN SISTEM KELUAR MASUK
DATA BARANG BERBASIS WEB DI PROMOSI
SOUVENIR INDONESIA**



Oleh:

Nur Arif Wicaksono

1461600178

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

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTEK

**PEMBUATAN SISTEM SISTEM DATA
MASUK BARANG BERBASIS WEB
PROMOSI SOUVENIR INDONESIA**

Sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan Kerja Praktek

Oleh :

Nur Arif Wicaksono

1461700124



Selasa, 19 Januari 2021

Koordinator KP,

Dosen Pembimbing

Supangat, S.Kom., M.Kom.

Aris Sudaryanto, S.ST., MT

NPP. 20460.11.0602

NPP. 20460.16.0724



Mengetahui,

Ka, Program Studi Teknik Informatika

Geri Kusnanto, S.Kom., MM

NPP. 20460.94.0401

KATA PENGANTAR

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

Laporan Kerja Praktek ini disusun berdasarkan apa yang telah kami lakukan pada saat dilapangan yakni kerja praktek yang bertempat di Promosi Souvenir Indonesia Kota Surabaya dari tanggal 01 Desember 2020 s.d 01 Januari 2021.

Kerja praktek ini merupakan salah syarat wajib yang harus ditempuh dalam Program Studi Teknik Informatika. Selain untuk menuntaskan program studi yang kami tempuh kerja praktek ini ternyata banyak memberikan manfaat kepada kami baik dari segi akademik maupun untuk pengalaman yang tidak dapat kami temukan saat berada di bangku kuliah.

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

1. Bapak Geri Kusnanto S.kom., MM selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Bapak Aris Sudaryanto, S.ST., MT. selaku Pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan masukan kepada kami dalam melaksanakan kerja praktek dan juga penyelesaian laporan kerja praktek lapangan ini.
3. Bapak Rizal. Selaku Pemilik Usaha Promosi Souvenir Indonesia Kota Surabaya yang juga telah banyak memberikan masukan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga pelaksanaan kerja praktek dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Akhir kata semoga laporan kerja praktek ini dapat memberikan banyak manfaat bagi kita semua.

Surabaya, 01 Desember 2020



Nur Arif Wicaksono

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNITAG SURABAYA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan.....	1
1.3 Manfaat	2
1.4 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan.....	2
1.5 Luaran.....	3
BAB 2 GAMBARAN_UMUM.....	4
2.1 Profil Perusahaan.....	4
2.2 Struktur Organisasi	5
2.3 Visi dan Misi.....	5
2.3.1 Visi.....	5
2.3.2 Misi.....	5
2.4 WEBSITE.....	5
2.5 INTERNET.....	10
2.6 WEB SERVER	11
2.7 PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	12
2.8 HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>).....	13
2.9 Pengertian Basis Data (<i>Database</i>).....	15
2.10 MySQL.....	17
BAB 3 PELAKSANAAN_KERJA_PRAKTEK.....	23
3.1 Kegiatan Survei Lapangan	23
3.2 Proses Bisnis Dan Interaksi Pengguna Dengan Sistem.....	24
3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional	24

3.4	Pemilihan <i>Supporting Tools</i>	25
3.5	Analisa Kebutuhan Basis Data	25
3.6	Kebutuhan UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	26
3.6.1	Pengertian UML (<i>Unified Modelling Language</i>) ..	26
3.6.1.1	Jenis – Jenis Diagram UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	26
3.7	Tampilan Website.....	29
3.7.1	Proses Login Sebagai Admin	29
3.7.1.1	Proses Login Sebagai Pegawai	41
BAB 4 KESIMPULAN_DAN_SARAN		54
4.1	Kesimpulan.....	54
4.2	Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA		55
LAMPIRAN		56
.....		60
Lampiran Kuesioner Untuk Institusi Pengguna Mahasiswa...		61

KERJA PRAKTIK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 LogbookKegiatan Kerja Praktek	23
Tabel 3.2 Fungsi Halaman Beranda Sistem Data Masuk Barang	31
Tabel 3.3 Fungsi Halaman User Sistem Data Masuk Barang ...	32
Tabel 3.4 Fungsi Halaman Tambah User Sistem Data Masuk Barang.....	33
Tabel 3.5 Fungsi Halaman Barang Masuk Sistem Data Masuk Barang	35
Tabel 3.6 Fungsi Halaman Tambah Barang Masuk Sistem Data Masuk Barang	36
Tabel 3.7 Fungsi Halaman Gudang Sistem Data Masuk Barang	37
Tabel 3.8 Fungsi Halaman Barang Keluar Sistem Data Masuk Barang	38
Tabel 3.9 Fungsi Halaman Tambah Barang Keluar Sistem Data Masuk Barang	40
Tabel 3.10 Fungsi Halaman <i>Contact</i> Sistem Data Masuk Barang	41
Tabel 3.11 Fungsi Halaman Beranda Sistem Data Masuk Barang	43
Tabel 3.12 Fungsi Halaman User Sistem Data Masuk Barang ..	44
Tabel 3.13 Fungsi Halaman Barang Masuk Sistem Data Masuk Barang.....	45
Tabel 3.14 Fungsi Halaman Tambah Barang Masuk Sistem Data Masuk Barang	46
Tabel 3.15 Fungsi Halaman Gudang Sistem Sistem Data Masuk Barang	47
Tabel 3.16 Fungsi Halaman Barang Keluar Sistem Data Masuk Barang	49
Tabel 3.17 Fungsi Halaman Tambah Barang Keluar Sistem Data Masuk Barang	50

Tabel 3.18 Fungsi Halaman *Contact* Sistem Data Masuk Barang
..... 51

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Profil Perusahaan	5
Gambar 3.1 ERD Sistem Data Masuk Barang	25
Gambar 3.2 Contex Diagram Sistem Data Masuk Barang	27
Gambar 3.3 DFD Level 0 Proses User Sistem Data Masuk Barang	27
Gambar 3.4 Activity Diagram Sistem Data Masuk Barang	28
Gambar 3.5 Use Case Diagram Sebagai Admin Sistem Data Masuk Barang	28
Gambar 3.6 Use Case Diagram Sebagai Pegawai Sistem Data Masuk Barang	29
Gambar 3.7 Halaman Login Sistem Data Masuk Barang	29
Gambar 3.8 Halaman Beranda Sistem Data Masuk Barang	30
Gambar 3.9 Halaman User Sistem Data Masuk Barang	32
Gambar 3.10 Halaman Tambah User Sistem Data Masuk Barang	33
Gambar 3.11 Halaman Barang Masuk Sistem Data Masuk Barang	34
Gambar 3.12 Halaman Tambah Barang Masuk Sistem Data Masuk Barang	35
Gambar 3.13 Halaman Gudang Sistem Data Masuk Barang ...	37
Gambar 3.14 Halaman Barang Keluar Sistem Data Masuk Barang	38
Gambar 3.15 Halaman Tambah Barang Keluar Sistem Data Masuk Barang	39
Gambar 3.16 Halaman Contact Sistem Sistem Data Masuk Barang	41
Gambar 3.17 Halaman Login Sistem Sistem Data Masuk Barang	42
Gambar 3.18 Halaman Beranda Sistem Sistem Data Masuk Barang	42

Gambar 3.19 Halaman User Sistem Data Masuk Barang	43
Gambar 3.20 Halaman Barang Masuk Sistem Data Masuk Barang	44
Gambar 3.21 Halaman Tambah Barang Masuk Sistem Data Masuk Barang	45
Gambar 3.22 Halaman Gudang Sistem Data Masuk Barang ...	47
Gambar 3.23 Halaman Barang Keluar Sistem Data Masuk Barang	48
Gambar 3.24 Halaman Tambah Barang Keluar Sistem Data Masuk Barang	49
Gambar 3.25 Halaman Contact Sistem Data Masuk Barang ...	51

KERJA PRAKTIK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Melihat semakin majunya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini dan manusia merupakan sumber daya yang dituntut untuk mempunyai keahlian, pengalaman dan kepekaan dalam mengatasi dan menghadapi berbagai permasalahan dan tantangan yang terjadi di dunia kerja. Begitu juga dengan mahasiswa yang nantinya akan terjun ke dunia kerja. Untuk memasuki dunia kerja mahasiswa bisa melakukan percobaan dengan kerja praktek agar terbiasa dengan dunia kerja.

Berdasarkan hal tersebut maka kerja praktek sangat membantu kami dalam mengenal dan sebagai gambaran supaya kami tidak asing lagi ketika memasuki dunia kerja yang lebih global. Selain itu kerja praktek adalah salah satu syarat mata kuliah wajib dan salah satu syarat sebelum melaksanakan penyusunan tugas akhir (skripsi). Kerja praktek dilaksanakan di Promosi Souvenir Indonesia Surabaya karena dapat memberi kesempatan untuk mengimplementasikan disiplin ilmu yang kami pelajari di bangku kuliah dan juga kami mendapatkan pengetahuan baru yang sangat berguna bagi kami.

Dari latar belakang Kerja Praktek ini kami dapat membuat Website dengan judul "PEMBUATAN SISTEM SISTEM DATA MASUK BARANG BERBASIS WEB PROMOSI SOUVENIR INDONESIA" yang merupakan salah satu tugas yang diberikan untuk memenuhi syarat mata kuliah kerja praktek.

1.2 Tujuan

Adapun dilaksanakan kerja praktek ini adalah bertujuan sebagai berikut:

- Membuat Sistem Informasi SISTEM SISTEM DATA MASUK BARANG Di Promosi Souvenir Indonesia
- Memperjelas semua informasi mengenai barang yang akan di produksi dan yang akan dikirim.
- Mempermudah dalam pencarian data dan penginputan data barang yang akan diproduksi dan yang akan dikirim

1.3 Manfaat

Setelah mengikuti kerja praktek diharapkan dapat :

- Mahasiswa dapat mengaplikasikan dan meningkatkan ilmu yang diperoleh dibangku perkuliahan
- Memperoleh kesempatan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dalam perkuliahan untuk diterapkan dalam lapangan kerja dilapangan.
- Mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan serta pengalaman dalam pengerjaan teknologi informasi dan komunikasi ditempat kerja praktek.
- Perusahaan tempat kerja praktek, pembuatan sistem informasi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perusahaan dalam hal pendataan barang, sehingga dengan pendataan barang yang terstruktur dan detail dapat mengurangi semua kesalahan dikemudian hari dalam hal pendataan barang.

1.4 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

Tempat Kerja Praktek dilaksanakan di :

Tempat : Promosi Souvenir Indonesia

Alamat : Jl . Sukodami II No. 12

Tanggal : 01 Desember s.d 01 Januari

Waktu : 10.00 WIB – 16.30 WIB

1.5 Luaran

Luaran dari kerja praktek ini adalah laporan akhir serta dokumentasi dan Produk Program (bahan indoor, bahan outdorr, bahan sablon, dan lainnya).

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

BAB 2

GAMBARAN UMUM

2.1 Profil Perusahaan

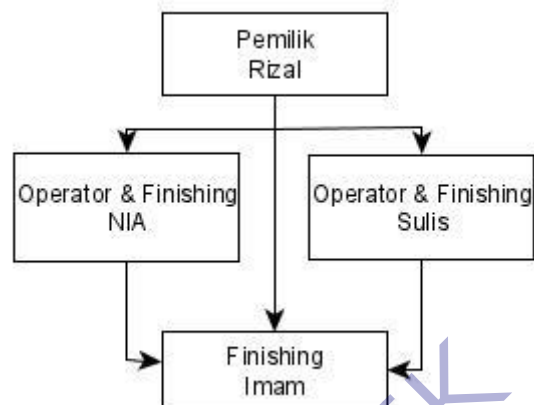
Promosi Souvenir Indonesia merupakan perusahaan swasta berskala nasional, yang memiliki pengalaman di Pembuatan aksesoris, dan Printing. Perusahaan ini telah melakukan kegiatan bisnisnya sejak didirikan pada tahun 2009

Promosi Souvenir Indonesia berkomitmen untuk meningkatkan kinerja perusahaan melalui penerapan manajemen teknologi, serta melakukan restrukturisasi perusahaan secara menyeluruh. Dimulai dari logo perusahaan, Visi dan Misi, Struktur Organisasi, SDM, Sistem Informasi, sampai dengan manajemen resiko di dalam Souvenir.

Komitmen perusahaan tersebut dibangun dengan tujuan untuk meningkatkan kepuasan pelanggan secara nyata, dengan menghasilkan karya Souvenir yang berkualitas dan tepat waktu. Promosi Souvenir Indonesia sangat terkenal di seluruh hingga Indonesia, merupakan pencapaian tidak mudah. Banyak pengalaman dan pembelajaran yang telah di lewati dari tahun ke-tahun yang membawa perusahaan ini terus tumbuh dan berkembang.

Sebagai wujud dari rangkaian proses pembelajaran dan pengalaman perusahaan melalui manajemen teknologi dan metode Pembuatan Souvenir yang kualitas bagus dan terbaik, perusahaan ini siap memberikan pelayanan dan karya yang lebih nyata.

2.2 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Promosi Souvenir Indonesia

2.3 Visi dan Misi

2.3.1 Visi

Promosi Souvenir Indonesia akan menjadi salah satu perusahaan penyedia souvenir terbaik di Indonesia, dengan penekanan pada pertumbuhan yang berkelanjutan dan kompetensi melalui perkembangan sumber daya manusia, manajemen, teknologi, dan tata kelola perusahaan yang baik.

2.3.2 Misi

Meningkatkan daya saing perusahaan di industri jasa pembuatan souvenir dengan memberikan pelayanan terbaik kepada konsumen dalam memenuhi harapan pemangku kepentingan. Menegakkan sumber daya manusia kami untuk memanfaatkan sebaik-baiknya bakat mereka dalam menghadirkan produk bernilai tambah

2.4 WEBSITE

Website adalah kumpulan file atau dokumen yang besar dan saling terkait yang dibuat tersedia untuk semua orang melalui internet. Halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet, sehingga bisa diakses di seluruh

dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet (Yoyok, 2015).

Apa itu website dan ada berapakah jenis website? Pertanyaan tersebut merupakan pertanyaan populer tentang website. Pertanyaan populer lain mengenai website adalah bagaimana cara membuat website dan apa bedanya blog dengan website. Kendati banyak disebut dan telah menjadi bagian penting dalam kehidupan umat manusia sejak 20 tahun yang lalu, masih banyak orang tidak memahami website itu apa.

- Website (web, web page, site, situs) adalah tempat sentral dimana web pages (halaman) disimpan. Halaman tersebut mengandung konten atau isi dari website.
- Home page (laman) adalah halaman utama dimana seluruh konten saling terhubung.
- URL (Uniform Resource Locator, www) adalah alamat website. Untuk mengakses alamat web tersebut, Anda membutuhkan web browser (Firefox, Chrome, Opera dll).

Pada umumnya, perbedaan jenis website dapat dikategorikan berdasarkan server atau konten. Berdasarkan server, website dapat dibedakan ke dalam 2 jenis, website static dan website dynamic. Berdasarkan konten, website dapat dibedakan ke dalam hingga belasan jenis. Pengklasifikasian website berdasarkan konten ini merupakan pengklasifikasian paling populer. Berikut adalah beberapa jenis website berdasarkan konten:

1. Pribadi

Anda bisa mengeluarkan seluruh isi pikiran Anda dengan membuat website pribadi. Apapun itu, dari mulai curhat, opini publik, karya sastra, hingga catatan perjalanan. Jenis website pribadi atau yang lebih dikenal blog ini memang tidak dibuat untuk profit. Namun, dengan isi yang menarik website ini bisa menghasilkan profit dalam jumlah yang tidak dapat diremehkan.

2. E-Commerce

Pasar atau toko online bukan lagi sesuatu yang asing di telinga masyarakat dunia. Website e-commerce menyediakan tempat jual-beli, baik baru maupun bekas, dari merek ternama hingga tanpa merek sekalipun. Apapun website yang menyediakan fasilitas bertransaksi dapat dikategorikan ke dalam website e-commerce.

3. Media

Beragam informasi terkini yang dirilis secara cepat dan akurat, kolom-kolom opini, hasil riset, survei terbaru, hingga wawancara dengan tokoh berpengaruh ditampilkan di website ini. Website media mendapatkan profit biasanya dari iklan.

4. Hiburan

Apapun bidangnya, film, video game, musik, komik, dunia selebriti, termasuk sesuatu yang dapat menghibur adalah jadi konten utama dari website atau blog hiburan. Website media dan hiburan memang mirip terutama dalam menyajikan informasi terkini. Bedanya, website hiburan lebih mengutamakan aspek kesenangan.

5. Organisasi

Website organisasi atau instansi memuat seluruh program yang ditawarkan oleh instansi atau organisasi terkait. Instansi pendidikan, pemerintahan, hingga LSM atau non-profit masuk dalam kategori website organisasi. Konten yang ditawarkan selain ditujukan kepada pegawai atau calon pegawai ditujukan juga untuk khalayak umum.

6. Komunitas

Apa itu website komunitas? Website komunitas berisi konten yang dipublikasikan oleh kontributor, baik secara sukarela (bagian dari forum) atau tidak. Contoh website ini adalah Wikipedia, “wiki-wiki” lainnya, dan forum-forum internet. Konten yang dibuat akan bergantung pada partisipasi orang-orang yang ada di forum tersebut.

7. Perusahaan

Website perusahaan ini menampilkan informasi mengenai semua hal yang ingin dipresentasikan perusahaan ke publik. Perbedaan mendasar antara website perusahaan dengan e-commerce adalah website ini tidak menjual produk secara langsung, tetapi sebagai media pengenalan produk sekaligus media pencitraan brand. Jika Anda bingung contohnya website company profile.

- CMS Website
- Logo WordPress
- Logo WordPress

Setelah Anda mengetahui apa itu website dan contohnya, sekarang saatnya Anda mengenal lebih dekat Content Management System atau yang lebih dikenal dengan singkatannya, yaitu CMS. Apa itu website CMS?

CMS adalah software atau program yang membantu Anda membuat, mengembangkan, memodifikasi, mengatur sebuah web tanpa harus memiliki kemampuan spesifik mengenai coding.

CMS adalah alat yang akan membantu Anda melewati proses pembuatan kode program atau sistem yang berfungsi sebagai tempat dimana Anda menyimpan halaman dan konten lain pada hosting. CMS akan membuat Anda langsung fokus menentukan desain, membuat konten, dll. CMS memiliki dua bagian penting, CMS (Content Management Application) dan CDA (Content Delivery Application).

CMA adalah bagian yang membuat Anda dapat menambah dan melakukan manajemen konten. Sementara CDA adalah proses internal (tidak terlihat) yang membuat konten tersebut dapat disimpan dengan baik dan pada akhirnya bisa dilihat oleh publik. Cara CMS bekerja sama dengan kebanyakan software produksi lainnya dimana Anda membuka software dan membuat website dengan tools yang tersedia di aplikasi tersebut.

CMS adalah salah satu alasan kenapa jumlah website semakin hari semakin banyak dan berkembang. CMS berhasil meningkatkan animo dan meyakinkan publik jika membuat website itu tidaklah sulit. Setelah Anda mengetahui apa itu CMS website, Anda tentu penasaran CMS mana saja yang paling banyak digunakan dan merupakan pilihan populer sekaligus pilihan terbaik. Berikut adalah contoh CMS-CMS terpopuler.

- WordPress
- Drupal
- Joomla
- Squarespace
- Wix

Selain CMS ada juga yang disebut mockup website. Apa itu mockup website dan apa perannya dalam dunia “perwebsite-an”? Mockup adalah semacam desain atau rancangan website yang dibuat dengan menggunakan aplikasi desain. Selain aplikasi desain, ada juga aplikasi yang khusus digunakan untuk membuat mockup. Setelah mockup dibuat oleh seorang desainer, mockup tersebut akan dijadikan website dengan CMS atau secara manual.

2.5 INTERNET

Internet merupakan hubungan antar berbagai jenis computer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya, dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan media komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protocol standar (Yoyok, 2015)

Interconnection network atau internet adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung satu dengan lainnya. Kata internet berasal dari bahasa latin "inter" yang berarti "antara". Internet merupakan jaringan yang terdiri dari milyaran komputer yang ada di seluruh dunia. Internet ini melibatkan berbagai jenis komputer serta topology jaringan yang berbeda.

Dalam mengatur integrasi dan komunikasi jaringan, digunakan standar protokol internet yaitu protokol TCP/IP. TCP bertugas untuk memastikan bahwa semua hubungan

bekerja dengan baik, sedangkan IP bertugas untuk mentransmisikan paket data dari satu komputer ke komputer lainnya.

Sejarah internet dimulai dari proyek ARPA yang dibentuk tahun 1969 oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat. Proyek ini kemudian dikenal dengan nama ARPANET (Advanced Research Project Agency Network) yang melakukan riset tentang cara menghubungkan komputer satu dengan komputer lainnya agar bisa saling berkomunikasi.

Pada tahun 1970, proyek ini berhasil menghubungkan lebih dari 10 komputer dalam bentuk jaringan dan beberapa tahun kemudian, hasil riset proyek ini dikembangkan di luar Amerika. Karena jumlah komputer yang terhubung semakin banyak, maka pada tahun 1980 dibuatlah protokol resmi yang kemudian dikenal dengan nama TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol).

2.6 WEB SERVER

Web server adalah sistem yang berfungsi untuk melayani permintaan pemanggilan alamat dari pengguna melalui web browser, dimana web server mengirimkan kembali informasi yang diminta tersebut melalui HTTP untuk ditampilkan ke layar monitor komputer (Yoyok, 2015).

Jika merujuk pada hardware, web server digunakan untuk menyimpan semua data seperti HTML dokumen, gambar, file CSS stylesheets, dan file JavaScript. Sedangkan pada sisi software, fungsi web server adalah

sebagai pusat kontrol untuk memproses permintaan yang diterima dari browser.

Jadi sebenarnya semua yang berhubungan dengan website biasanya juga berhubungan dengan web server, karena tugas web server adalah mengatur semua komunikasi yang terjadi antara browser dengan server untuk memproses sebuah website.

Saat ini ada beberapa pilihan web server saat ini tersedia, nanti akan kami coba bahas satu persatu mengenai kelebihan masing-masing web server. Sebelumnya, mari kita coba bahas mengenai bagian lain dari web server.

Pada tahun 1990 web server adalah proyek yang diusulkannya pada atasannya di CERN (Organisasi Riset Nuklir Eropa) bernama CERN httpd yang diusulkan oleh Sir Tim Berners-Lee. Web server ini berjalan pada server NeXT. NeXT merupakan perusahaan yang didirikan oleh Steve Jobs setelah keluar dari Apple. Pada tahun yang sama ditemukan pula browser pertama kali yang dinamakan WorldWideWeb.

2.7 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman untuk dijalankan melalui halaman web, umumnya digunakan untuk mengolah informasi di internet. PHP merupakan bahasa pemrograman *webserver-side* yang bersifat *open source* atau gratis. PHP merupakan *script* yang menyatu dengan HTML dan berada pada *server*. (Omar dkk, 2018).

Pada awalnya PHP adalah kependekan dari Personal Home Page yang pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama Form Interpreted (FI), yang wujudnya berupa sekumpulan skrip yang digunakan untuk mengolah data formulir dari web.

Karena php merupakan script untuk mengolah data dari server, maka dalam penggunaannya dibutuhkan sebuah web server yang dapat menerjemahkan script php itu menjadi sebuah perintah. Web server ini adalah Apache. Selain sebuah web server, harus ada pula tempat data-data yang nantinya diolah oleh script PHP ini. Tempat data-data ini dinamakan database atau basis data. Database untuk PHP adalah MySql. Jadi, jika anda ingin membuat web dinamis menggunakan PHP, dibutuhkan 2 alat yaitu Apache dan MySql. Kedua alat ini, biasanya sudah dijadikan satu paket dan terkumpul dalam sebuah software seperti XAMPP.

PHP merupakan bahasa pemrograman server side yang paling mudah dipelajari. Oleh karena itu, kebanyakan webmaster didunia menggunakan PHP untuk membuat sebuah website. Namun, karena kemudahan inilah, PHP menjadi bahasa pemrograman paling murah harganya dibanding bahasa lain.

2.8 HTML (*Hypertext Markup Language*)

HTML (*Hypertext Markup Language*) merupakan bahasa yang digunakan untuk mendeskripsikan struktur sebuah halaman web. HTML berfungsi untuk mempublikasi dokumen online. Statement dasar dari HTML disebut tags. Sebuah tag dinyatakan dalam sebuah kurung siku (<>). Tags yang ditujukan untuk sebuah dokumen atau bagian dari

suatu dokumen haruslah dibuat berupa pasangan. Terdiri dari tag pembuka dan tag penutup. Dimana tag penutup menggunakan tambahan tanda garis miring (/) di awal nama tag. (Omar dkk, 2018).

Supaya dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi pemformatan hiperteks sederhana ditulis dalam berkas format ASCII sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML.

HTML merupakan sebuah bahasa yang bermula bahasa yang sebelumnya banyak dipakai di dunia percetakan dan penerbitan yang disebut Standard Generalized Markup Language (SGML).

Sekarang ini HTML merupakan standar Internet yang dikendalikan dan didefinisikan pemakaiannya oleh World Wide Web Consortium (W3C). Pada tahun 1989, HTML dibuat oleh kolaborasi Berners-lee Robert dengan Caillau TIM pada saat mereka bekerja di CERN (CERN merupakan lembaga penelitian fisika energi tinggi di Jenewa)

HTTP atau Hypertext Transfer Protokol merupakan protokol yang digunakan untuk mentransfer data atau document yang berformat HTML dari web server ke web browser. Dengan HTTP inilah yang memungkinkan Anda menjelajah internet dan melihat halaman web.

Fungsi HTML (HyperText Markup Language)

HTML (HyperText Markup Language) adalah suatu bahasa yang menggunakan tanda-tanda tertentu (tag) untuk

menyatakan kode-kode yang harus ditafsirkan oleh browser agar halaman tersebut dapat ditampilkan secara benar.

Secara umum, fungsi HTML adalah untuk mengelola serangkaian data dan informasi sehingga suatu dokumen dapat diakses dan ditampilkan di Internet melalui layanan web.

- Fungsi HTML yang lebih spesifik yaitu :
- Membuat halaman web.
- Menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah browser Internet.
- Membuat link menuju halaman web lain dengan kode tertentu (hypertext).

2.9 Pengertian Basis Data (*Database*)

Database adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Konsep dasar dari basis data adalah kumpulan dari catatan-catatan, atau potongan dari pengetahuan. Database dapat dibuat dan diolah dengan menggunakan suatu program komputer, yaitu yang biasa kita sebut dengan software (perangkat lunak). Software yang digunakan untuk mengelola dan memanggil query. DBMS adalah perangkat lunak yang dirancang untuk mengelola suatu basis data dan menjalankan operasi data yang diminta banyak pengguna. Contoh DBMS adalah Oracle, SQL server 2000/2003, MS Access, MySQL dan sebagainya (Dio dan Wiyli, 2016).

Basis data merupakan aspek yang sangat penting dalam sistem informasi karena berfungsi sebagai gudang penyimpanan data untuk diolah lebih lanjut. Basis data menjadi penting karena dapat mengorganisasi data, menghindari duplikasi data, menghindari hubungan antar data yang tidak jelas dan juga update yang rumit.

Proses memasukkan dan mengambil data ke dan dari media penyimpanan data memerlukan perangkat lunak yang disebut dengan sistem manajemen basis data (database management system | DBMS). DBMS merupakan sistem perangkat lunak yang memungkinkan pengguna basis data (database user) untuk memelihara, mengontrol dan juga mengakses data secara praktis dan efisien.

Dengan kata lain, semua akses ke basis data akan ditangani oleh DBMS. DBMS ini menjadi lapisan yang menghubungkan basis data dengan program aplikasi untuk memastikan bahwa basis data tetap terorganisasi secara konsisten dan dapat diakses dengan mudah.

Ada beberapa fungsi yang harus ditangani DBMS seperti pendefinisian data, menangani permintaan pengguna untuk mengakses data, memeriksa sekuriti dan integriti data yang didefinisikan oleh DBA (Database Administrator), menangani kegagalan dalam pengaksesan data yang disebabkan oleh kerusakan sistem maupun media penyimpanan (disk) dan juga menangani unjuk kerja semua fungsi secara efisien.

Tujuan utama DBMS adalah untuk memberikan tinjauan abstrak data kepada pengguna. Jadi sistem menyembunyikan informasi tentang bagaimana data disimpan, dipelihara dan juga bisa diakses secara efisien. Pertimbangan efisien di sini adalah rancangan struktur data yang kompleks tetapi masih bisa digunakan oleh pengguna awam tanpa mengetahui kompleksitas strukturnya.

2.10 MySQL

MySQL (*My Structure Query Language*) adalah suatu sistem basis data relation atau Relational Database managemnt System (RDBMS) yang mampu bekerja secara cepat dan mudah digunakan. MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan, sehingga sapat digunakan untuk aplikasi multi user (banyak pengguna). MySQL didistribusikan gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). Dimana setiap program bebas menggunakan MySQL namun tidak bisa dijadikan produk turunan yang dijadikan closed source atau komersial (Mara dan Qadhli, 2017).

Pengertian MySQL adalah salah satu aplikasi dasar yang diperlukan oleh para programmer atau mereka yang bergelut pada bidang pengembangan website. Sebenarnya juga terdapat aplikasi lain seperti Oracle dan Microsoft SQL Server yang juga punya fungsi sama. Tapi aplikasi mysql yang lebih banyak digunakan, karena aplikasi ini yang gratis, sehingga mereka yang ingin tidak banyak mengeluarkan biaya akan lebih memilih untuk menggunakannya.

Memang mudah dipahami oleh para pemula adalah sebuah perangkat lunak untuk mengelola database. Mysql

ialah salah satu aplikasi yang menggunakan prinsip relasional dalam pengelolaannya, atau istilahnya adalah RDBMS (Relational Database Management System). Mysql bukan hanya gratis, tapi juga bersifat open source. Aplikasi opensource memberikan kesempatan untuk siapapun mengembangkannya sehingga semakin menunjang kebutuhan mereka.

Didirikan oleh David Axmark, Allan Larrson dan Michael Monty menjadi sebuah perusahaan komersial bernama mysql AB. Perusahaan ini menetapkan bahwa setiap orang yang menggunakan dan mengembangkannya secara gratis, tidak bisa menjual hasil pengembangannya untuk kepentingan komersil. Sehingga meskipun Anda bisa membuat aplikasi turunan dari mysql yang sangat menarik, tidak boleh menjualnya, karena dilindungi oleh lisensi GPL.

Asal penamaan dari aplikasi ini mungkin terbilang unik, karena “My” dari nama anak perempuan Monty (salah satu pendiri). Tapi ia juga menyatakan bahwa cukup banyak aplikasi yang dikembangkan oleh tcx yang bagian awalnya menggunakan kata “My”. Kepanjangan MySQL sendiri adalah My Structured Query Language.

Sejarah MySQL: Pembelian oleh Oracle

Tahun 2010, pengertian myql seperti yang dijelaskan di atas berubah karena aplikasi ini dibeli oleh perusahaan Oracle. Salah satu pesaing mysql tersebut telah resmi menjadi pemilik aplikasi ini dan hal tersebut membuat

khawatir banyak kalangan terutama para programmer. Mereka menganggap bahwa dengan pembelian tersebut berpotensi justru menghambat atau bahkan menghentikan pengembangan aplikasi database yang sudah banyak mereka gunakan tersebut.

Setelah pembelian mysql, para pembuat aplikasi ini meluncurkan aplikasi lain sebagai penggantinya yang bernama mariadb. Banyak yang menyebut aplikasi ini sebagai wujud kembaran dari mysql, karena memang secara umum sama. Bahkan tutorial untuk aplikasi mysql bisa digunakan untuk mengoperasikan mariadb, hanya perbedaannya pada beberapa fitur tambahan yang sebelumnya tidak ada. Aplikasi ini hanya seperti berubah nama tapi isinya sama.

- **Kelebihan MySQL**

Banyak programmer lebih memilih menggunakan aplikasi ini dibandingkan dengan aplikasi berbayar. Bukan hanya karena persoalan biaya, beberapa dari yang memiliki cukup dana pun tetap memilih untuk menggunakan mysql. Karena memang aplikasi ini banyak memiliki kelebihan yang tidak ada di aplikasi pesaingnya.

Berikut beberapa kelebihan mysql yang tidak dimiliki oleh aplikasi pesaing :

- **Performa di atas rata-rata**

Biasanya orang akan menganggap bahwa produk yang gratis memiliki kualitas yang lebih rendah dibandingkan dengan produk yang berbayar. Tapi untuk kasus persaingan mysql dengan aplikasi pesaingnya tidak seperti

itu, karena mysql bisa membuktikan performa yang tidak kalah bagus. Terutama karena sifatnya yang open source membuat orang-orang leluasa melakukan pemeriksaan bug dan test case.

- **Kecepatan**

Sebagian juga menganggap bahwa mysql kurang bisa memberikan kecepatan dalam performanya dengan statusnya yang gratis. Tapi hal itu juga bisa ditepis dengan kenyataan bahwa mysql juga bisa memberikan kecepatan yang bahkan lebih bagus dibanding para pesaingnya. Seperti yang dibuktikan dalam penelitian dari eweek di tahun Februari 2002 .

- **Fleksibel**

Salah satu kelebihan dari mysql yang juga membuatnya banyak digunakan oleh para programmer adalah kemampuannya untuk berpindah-pindah antar sistem operasi. Sehingga untuk Anda yang menggunakan sistem operasi selain windows tidak perlu banyak khawatir, Anda tetap bisa menggunakan aplikasi ini tanpa perlu banyak direpotkan oleh penyesuaian.

- **Dukungan Multi-user**

Selain itu kelebihan mysql juga adalah sistem multiuser yang akhirnya memungkinkan banyak pengguna mengakses aplikasi ini secara bersamaan. Bahkan jumlahnya bisa mencapai ribuan tetap bisa ditangani oleh aplikasi ini.

- **Internasionalisasi**
Aplikasi ini didukung dalam berbagai bahasa. Sehingga banyak programmer dari berbagai negara dimudahkan untuk menggunakannya, bahkan untuk negara yang menggunakan teks non-latin seperti Cina dan Jepang.
- **Kekurangan mysql**
Meskipun mysql memiliki cukup banyak kelebihan seperti yang dipaparkan di atas, aplikasi ini juga memiliki beberapa kekurangan yang penting untuk diketahui, terutama oleh para programmer. Berikut beberapa kekurangan mysql :
- **Penanganan Database**
Dari sisi spesifikasi komputer, untuk menjalankan mysql terbilang cukup ringan, berbeda dengan aplikasi pesaingnya yang mensyaratkan spesifikasi yang lebih tinggi. Namun hal itu menjadikan mysql kurang mampu untuk menangani database yang terlalu besar. Dibandingkan dengan aplikasi seperti Oracle yang lebih bisa mengatasinya dengan fitur yang lebih lengkap.
- **Dukungan Terhadap Masalah**
Sebagaimana dijelaskan dalam poin pengertian mysql di atas, kita pahami bahwa aplikasi ini termasuk open source. Hal itu membawa konsekuensi pada kurangnya dukungan technical support dari aplikasi ini, sehingga jika ada kendala dalam penggunaan, user lebih sulit mendapatkan bantuan. Karenanya perusahaan besar lebih memilih untuk menggunakan aplikasi yang berbayar sehingga bisa segera mendapatkan bantuan dari technical support ketika ada masalah yang urgent.

- Kurang Support Aplikasi Visual

Hal ini juga menjadi kekurangan mysql yang cukup berat untuk ditoleransi oleh para pengembang aplikasi berbasis visual seperti game dan aplikasi mobile. Karena memang sedikit pembuat aplikasi visual yang menggunakan mysql. Sehingga untuk Anda yang sedang merencanakan pengembangan aplikasi sejenis itu, sepertinya kurang tepat untuk memilih mysql.

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

BAB 3 PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

3.1 Kegiatan Survei Lapangan

Tabel 3.1 Logbook Kegiatan Kerja Praktek

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Selasa, 1 Desember 2020	Mencari informasi alur penerimaan barang datang, mendata stock barang digudang, dan barang keluar.
2	Rabu, 2 Desember 2020	Mencari informasi barang apa saja yang dibutuhkan untuk memulai proses inventory
3	Kamis, 3 Desember 2020	Konsultasi kepada Pemilik Promosi Souvenir Indonesia
4	Jumat-Sabtu 4-5 Desember 2020	Membuat database sistem keluar masuk data barang
5	Senin-Selasa, 7-8 Desember 2020	Membuat desain UI sistem informasi <i>warehouse</i> dengan bimbingan Dosbim
6	Kamis-Sabtu, 10-12 Desember 2020	Membantu Operator proses finishing Printing
7	Senin, 14 Desember 2020	Membantu Operator proses finishing Printing
8	Selasa, 15 Desember 2020	Membantu Operator proses finishing Printing
9	Rabu, 16 Desember 2020	Membantu Operator proses finishing Printing
10	Kamis, 17 Desember 2020	Membantu Operator proses finishing Printing

Tabel 3.1 Logbook Kegiatan Kerja Praktek

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
11	Jum'at, 18 Desmber 2020	Membantu Operator proses finishing Printing
12	Sabtu, 19 Desmber 2020	Membantu Operator proses finishing Printing
13	Senin, 21 Desmber 2020	Membantu Operator proses finishing Printing
14	Selasa-Jum'at, 22-25 Desmber 2020	Membuat UML
15	Sabtu-Rabu, 26-31 Desmber 2020	Menyusun Laporan Kerja Praktek dengan Bimbingan Dosbim

3.2 Proses Bisnis Dan Interaksi Pengguna Dengan Sistem

Perancangan web portal dalam kegiatan Kerja Praktek ini mengacu pada alur proses bisnis dari Promosi Souvenir Indonesia Surabaya

3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional

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

- a. Dapat mendata barang masuk, barang keluar, dan stock digudang dengan mudah.
- b. Menampilkan informasi data barang lebih detail.

3.4 Pemilihan *Supporting Tools*

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

a. Microsoft Word

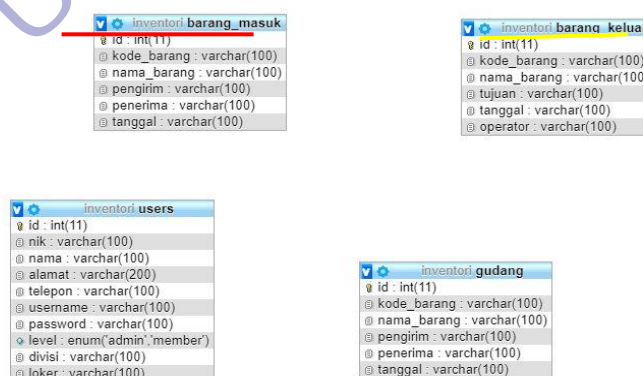
Microsoft Word atau Microsoft Office Word atau Word adalah perangkat lunak pengolah kata (word processor) andalan Microsoft. Pertama diterbitkan pada 1983 dengan nama Multi-Tool Word untuk Xenix, versi-versi lain kemudian dikembangkan untuk berbagai sistem operasi, misalnya DOS (1983), Apple Macintosh (1984), SCO UNIX, OS/2, dan Microsoft Windows (1989). Setelah menjadi bagian dari Microsoft Office System 2003 dan 2007 diberi nama Microsoft Office Word. Di Microsoft Office 2013, namanya cukup dinamakan Word (Miftakhur dkk, 2018).

b. Sublime Text

Sublime Text merupakan salah satu text editor yang sangat powerful yang dapat meningkatkan produktivitas dan mengembangkan kualitas kode yang tinggi (Omar dkk, 2018).

3.5 Analisa Kebutuhan Basis Data

Pengerjaan analisis kebutuhan basis data berpedoman pada analisis kebutuhan fungsional.



Gambar 3.1 ERD Sistem Data Masuk Barang

3.6 Kebutuhan UML (*Unified Modelling Language*)

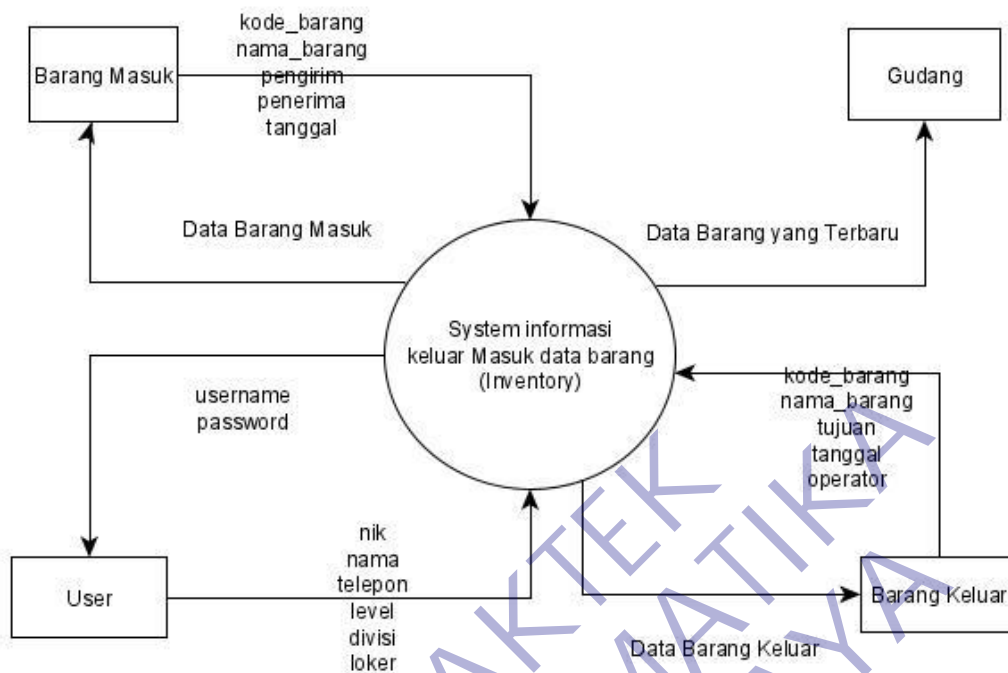
3.6.1 Pengertian UML (*Unified Modelling Language*)

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa standar untuk menulis denah perangkat lunak. UML dapat digunakan untuk memvisualisasikan, menentukan, membangun, dan mendokumentasikan artefak dari sistem perangkat lunak. Dengan kata lain, seperti arsitek bangunan membuat denah yang akan digunakan oleh sebuah perusahaan konstruksi, arsitek software membuat diagram UML untuk membantu pengembang perangkat lunak membangun perangkat lunak (Omar dkk, 2018).

3.6.1.1 Jenis – Jenis Diagram UML (*Unified Modelling Language*)

3.6.2.1. *Context Diagram* (CD)

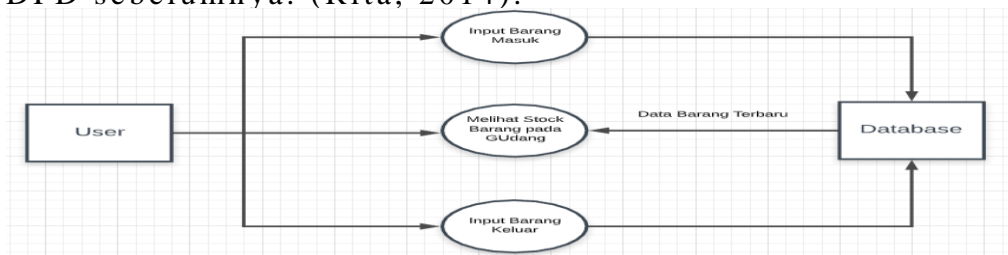
Context Diagram memperlihatkan sistem yang dirancang secara keseluruhan, semua external entity harus digambarkan sedemikian rupa, sehingga terlihat data yang mengalir pada input-proses-output. CD menggunakan tiga buah simbol yaitu: simbol untuk melambangkan external entity, simbol untuk melambangkan data flow dan simbol untuk melambangkan process. CD hanya boleh terdiri dari satu proses saja, tidak boleh lebih, dan pada CD tidak digambarkan data store. Proses pada CD biasanya tidak diberi nomor (Rita, 2014).



Gambar 3.2 Context Diagram Sistem Data Masuk Barang

3.6.2.2. Data Flow Diagram (DFD)

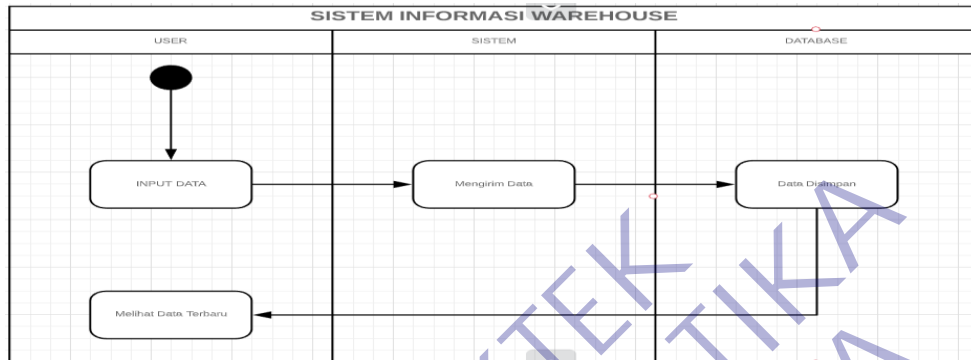
Data Flow Diagram (DFD) adalah gambaran tentang masukan proses-keluaran dari suatu sistem/perangkat lunak, yaitu obyek-obyek data mengalir ke dalam perangkat lunak, kemudian ditransformasi oleh elemen-elemen pemrosesan, dan obyek-obyek data hasilnya akan mengalir keluar dari sistem/perangkat lunak. DFD pada dasarnya digambarkan dalam bentuk hirarki, yang pertama sering disebut sebagai DFD level 0 yang menggambarkan sistem secara keseluruhan sedangkan DFD-DFD berikutnya merupakan penghalusan dari DFD sebelumnya. (Rita, 2014).



Gambar 3.3 DFD Level 0 Proses User Sistem Data Masuk Barang

3.6.2.3. Activity Diagram

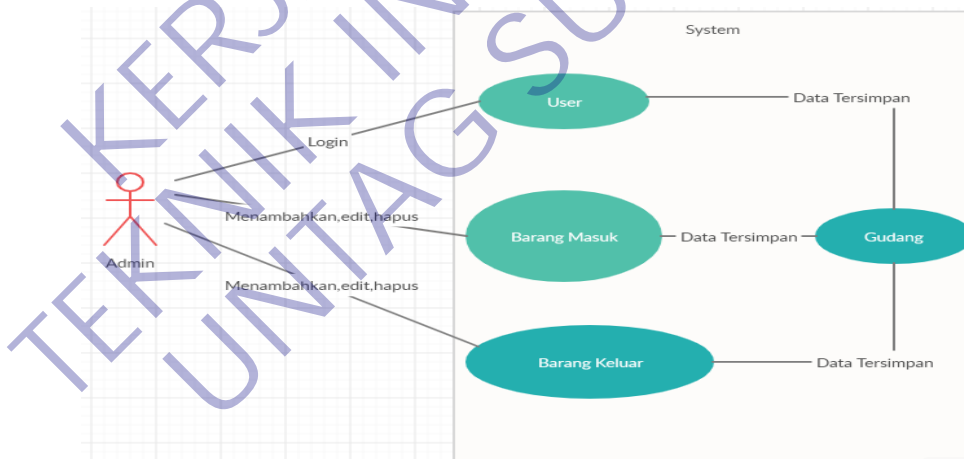
Activity Diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis (Ade, 2016).



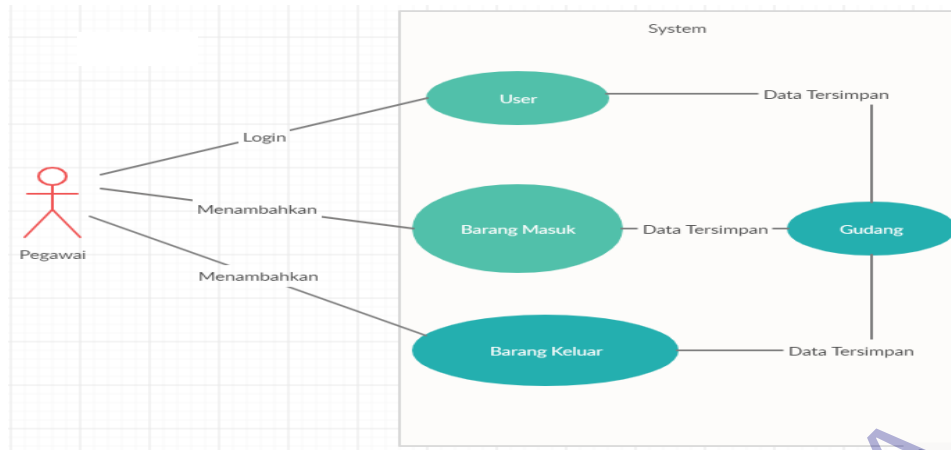
Gambar 3.4 Activity Diagram Sistem Data Masuk Barang

3.6.2.4. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah gambaran fungsional dari suatu sistem yang akan dibangun sehingga dapat dipelajari oleh pengguna (Ade, 2016).



Gambar 3.5 Use Case Diagram Sebagai Admin Sistem Data Masuk Barang



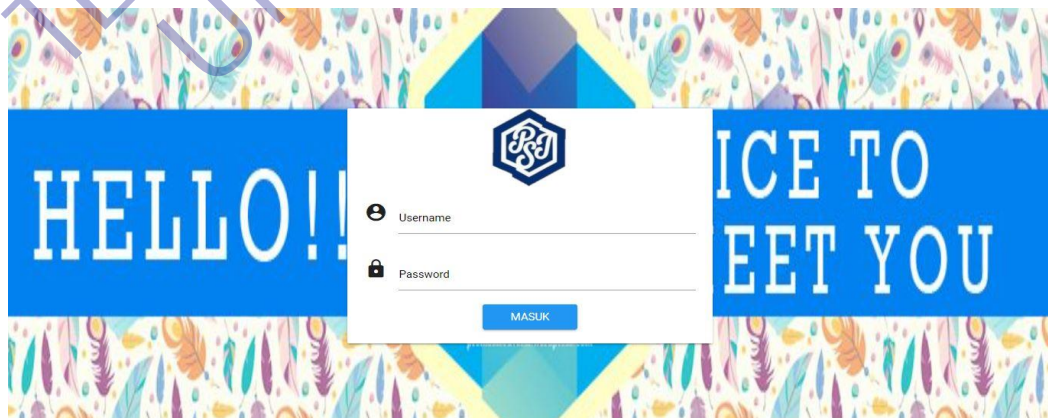
Gambar 3.6 Use Case Diagram Sebagai Pegawai Sistem Data Masuk Barang

3.7 Tampilan Website

3.7.1 Proses Login Sebagai Admin

3.7.1.1. Tampilan Halaman Login Sebagai Admin

Halaman pertama yang akan tampil setelah membuka web Sistem Informasi Warehouse adalah halaman utama yaitu halaman Login. Pada halaman ini terdapat 2 form input yaitu username dan password serta ada tombol submit Masuk untuk masuk ke halaman selanjutnya. Untuk login masing-masing pengguna dengan user yang berbeda-beda, yakni admin dan member.

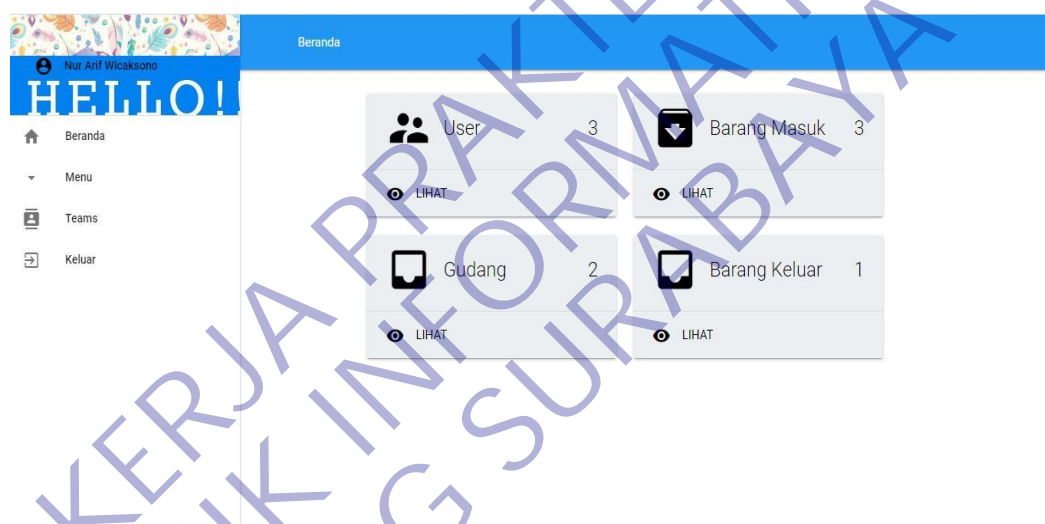


Gambar 3.7 Halaman Login Sistem Data Masuk Barang

User yang ingin masuk kedalam sistem harus sesuai level masing-masing. Setelah muncul halaman tersebut, maka akan muncul form login user yang mengharuskan user memasukkan username dan password.

3.7.1.2. Tampilan Halaman Beranda Sebagai Admin

Halaman Beranda adalah halaman pertama setelah melakukan login dengan benar. Halaman ini berisi Pilihan untuk masuk ke halaman User,Barang Masuk,Gudang,Barang Keluar.



Gambar 3.8 Halaman Beranda Sistem Data Masuk Barang

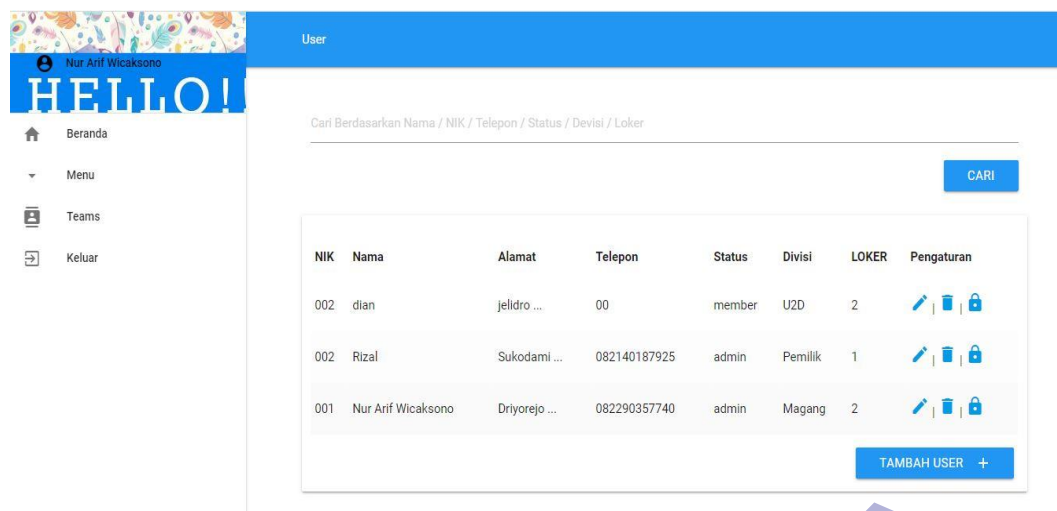
Tabel 3.2 mendeskripsikan fungsi-fungsi yang terdapat pada form halaman Beranda. Berdasarkan Gambar 3.7, form halaman Beranda dalam web memiliki beberapa button, yaitu button Beranda, button Menu, button Teams, button Keluar, button User, button Barang Masuk, button Gudang, dan button Barang Keluar.

Tabel 3.2 Fungsi Halaman Beranda Sistem Data Masuk
Barang

No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
1	Button Beranda	Masuk kembali ke halaman Beranda
2	Button Menu	Akses cepat menuju halaman User,Barang Masuk,Gudang,Barang Keluar
3	Button Teams	Masuk ke halaman Contact,yang dimana admin bisa menghubungi IT Support
4	Button Keluar	Logout akun
5	Button User	Masuk ke halaman user yang dimana admin bisa mengedit user, menghapus, dan menambahkan user
6	Button Barang Masuk	Masuk ke halaman yang dimana admin bisa melihat data barang masuk,menambahkan barang masuk,edit,dan menghapus
7	Button Gudang	Masuk ke halaman Gudang,yang dimana admin bisa melihat data stock barang yang ada pada Gudang
	Button Barang Keluar	Masuk ke halaman Barang Keluar yang dimana admin bisa melihat data barang keluar,menambahkan barang keluar,edit,dan menghapus.

3.7.1.3. Tampilan Halaman User Sebagai Admin

Halaman ini adalah halaman yang berfungsi untuk mengatur ID karyawan yang ada baik dalam hal menambahkan ID baru untuk pegawai baru, mengedit username & password, dan menghapus ID pegawai yang sudah tidak terpakai.



Gambar 3.9 Halaman User Sistem Data Masuk Barang

Tabel 3.3 mendeskripsikan fungsi-fungsi yang terdapat pada form halaman User. Berdasarkan Gambar 3.8, form halaman User dalam web memiliki beberapa button dan form input, yaitu button Cari, button Tambah User, button Edit, button Hapus, button Merubah Password User, dan form input Cari.

Tabel 3.3 Fungsi Halaman User Sistem Data Masuk Barang

No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
1	Button Cari	Cari user yang akan dilihat, edit, dan hapus.
2	Button Tambah User	Tambah data user
3	Button Edit	Update data user
4	Button Hapus	Hapus data user
5	Button Merubah Password User	Update password user
6	Form input Cari	Input nama user untuk mencari data user yang akan dilihat, dan rubah

Gambar 3.10 Halaman Tambah User Sistem Data Masuk Barang

Tabel 3.4 mendeskripsikan fungsi-fungsi yang terdapat pada form halaman Tambah User. Berdasarkan Gambar 3.9, form halaman Tambah User dalam web memiliki beberapa button dan form input, yaitu button Tambah User, button Kembali, form input NIK, form input Nama, form input Alamat, form input Telepon, form input Divisi/Unit, form input Loker, form input Username, form input Password, form input Level.

Tabel 3.4 Fungsi Halaman Tambah User Sistem Data Masuk Barang

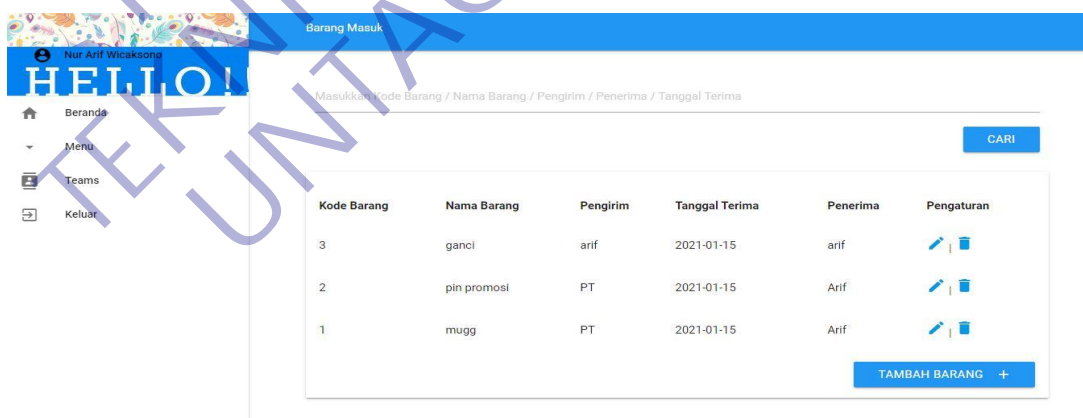
No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
1	Button Tambah User	Setelah form tambah user terisi, klik tambah user untuk menyelesaikan pengisian form
2	Button Kembali	Kembali ke halaman User
3	Form input NIK	Input NIK karyawan
4	Forn input Nama	Input nama karyawan

Tabel 3.4 Fungsi Halaman Tambah User Sistem Data Masuk
Barang

No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
5	Form input Alamat	Input alamat karyawan
6	Form input Telepon	Input nomor telepon karyawan
7	Form input Divisi/Unit	Input divisi/unit karyawan
8	Form input Loker	Input loker karyawan
9	Form input Username	Input username karyawan
10	Form input Password	Input password karyawan
11	Form input Level	Input level karyawan, yang dimana berbeda level berbeda hak akses

3.7.1.4. Tampilan Halaman Barang Masuk Sebagai Admin

Pada Halaman Barang Masuk disini kita dapat menginput data barang maupun menghapus atau mengedit data barang.





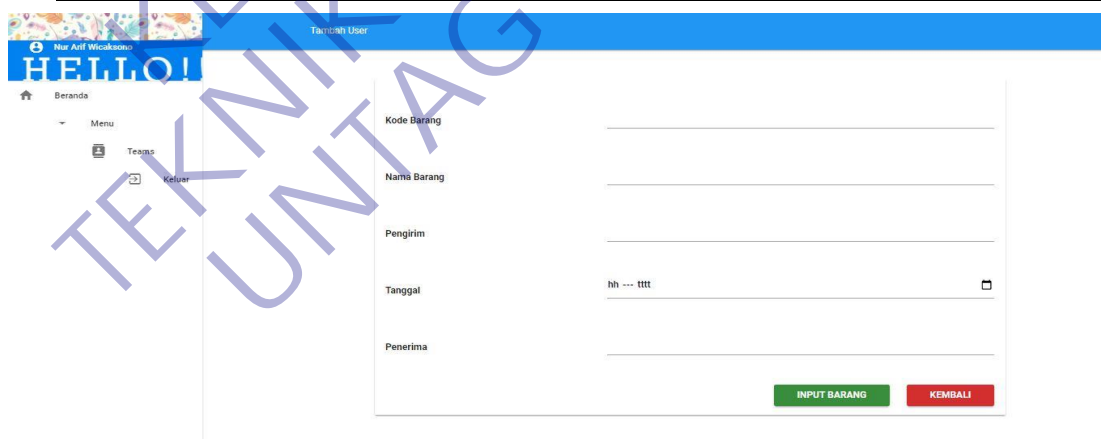
Gambar 3.11 Halaman Barang Masuk Sistem Data Masuk
Barang

Tabel 3.5 mendeskripsikan fungsi-fungsi yang terdapat pada form halaman Barang Masuk. Berdasarkan Gambar 3.10,

form halaman Barang Masuk dalam web memiliki beberapa button dan form input, yaitu button Cari, button Tambah Barang, button Edit, button Hapus, dan form input Cari.

Tabel 3.5 Fungsi Halaman Barang Masuk Sistem Data
Masuk Barang

No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
1	Button Cari	Cari data barang masuk yang akan dilihat, edit, dan hapus.
2	Button Tambah Barang	Tambah data barang masuk
3	 Button Edit	Update data barang masuk
4	 Button Hapus	Hapus data barang masuk
5	Form input Cari	Input nama barang masuk untuk mencari data barang masuk yang akan dilihat, dan rubah



Gambar 3.12 Halaman Tambah Barang Masuk Sistem Data
Masuk Barang

Pada Halaman Tambah Barang Masuk disini kita dapat menginput data barang masuk menggunakan QR Code. Tabel 3.4 mendeskripsikan fungsi-fungsi yang terdapat pada form halaman

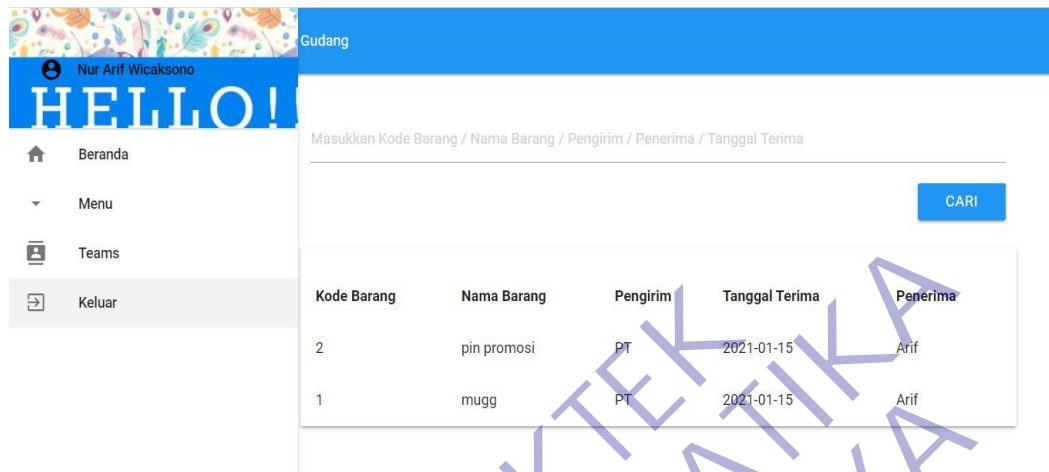
Tambah Barang Masuk. Berdasarkan Gambar 3.11, form halaman Tambah Barang Masuk dalam web memiliki beberapa button, fitur kamera, form input, yaitu button Input Barang, button Kembali, form input Kode Barang, form input Nama Barang, form input Model Barang, form input Versi, form input Pengirim, form input Tanggal, form input Jumlah, form input Penerima.

Tabel 3.6 Fungsi Halaman Tambah Barang Masuk Sistem Data Masuk Barang

No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
1	Button Input Barang	Setelah form tambah barang masuk terisi, klik Input barang untuk menyelesaikan pengisian form
2	Button Kembali	Untuk kembali ke halaman barang masuk
3	Form input Kode Barang	Otomatis mengisi kode barang
4	Form input Nama Barang	Otomatis mengisi nama barang
5	Form input Model Barang	Otomatis mengisi model
6	Form input Pengirim	Otomatis mengisi pengirim
7	Form input Tanggal	Input tanggal dengan cara datepicker
8	Form input Jumlah	Input jumlah barang
9	Form input Penerima	Input penerima barang

3.7.1.5. Tampilan Halaman Gudang Sebagai Admin

Halaman Gudang ini kita bisa melihat stock barang ada berapa yang berada pada Gudang.



Gambar 3.13 Halaman Gudang Sistem Informasi Data Masuk Barang

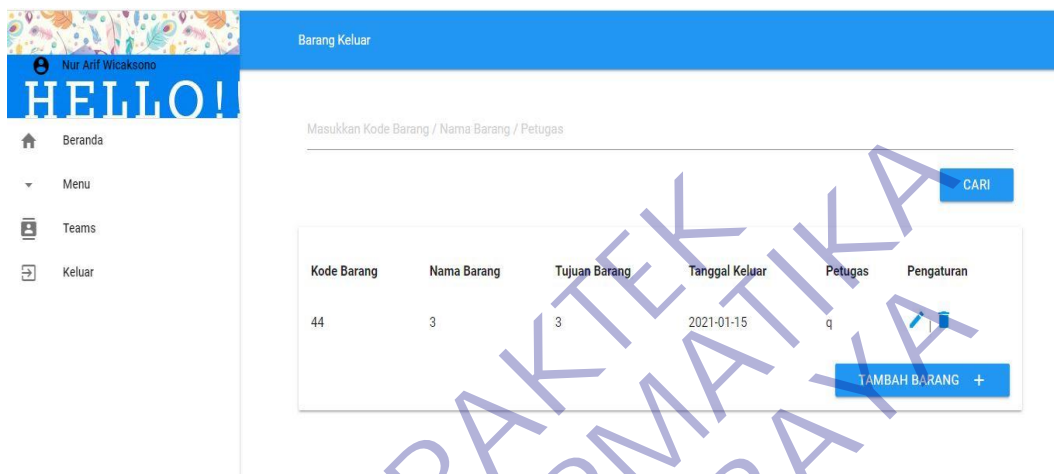
Tabel 3.7 mendeskripsikan fungsi-fungsi yang terdapat pada form halaman Gudang. Berdasarkan Gambar 3.12, form halaman Gudang dalam web memiliki button Cari, dan form input Cari.

Tabel 3.7 Fungsi Halaman Gudang Sistem Data Masuk Barang

No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
1	Button Cari	Cari data stock barang yang akan dilihat, yang dimana data stock barang pada Gudang adalah data barang masuk – data barang keluar
2	Form input Cari	Input nama barang untuk mencari data stock barang yang akan dilihat

3.7.1.6. Tampilan Halaman Barang Keluar Sebagai Admin


Halaman Barang Keluar ini kita bisa menambah data Barang Keluar dan mengedit maupun menghapusnya jika terjadi kesalahan input data barang keluar.




Gambar 3.14 Halaman Barang Keluar Sistem Data Masuk Barang

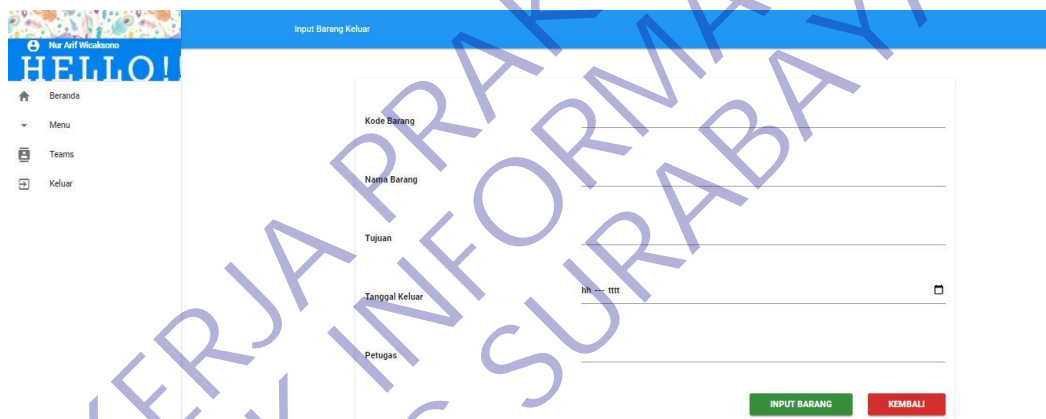
Tabel 3.8 mendeskripsikan fungsi-fungsi yang terdapat pada form halaman Barang Keluar. Berdasarkan Gambar 3.13, form halaman Barang Keluar dalam web memiliki beberapa button dan form input, yaitu button Cari, button Tambah Barang, button Edit, button Hapus, dan form input Cari.

Tabel 3.8 Fungsi Halaman Barang Keluar Sistem Data Masuk Barang

No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
1	Button Cari	Cari data barang keluar yang akan dilihat, edit, dan hapus.
2	Button Tambah Barang	Tambah data barang keluar
3		Update data barang keluar

Tabel 3.8 Fungsi Halaman Barang Keluar Sistem Data
Masuk Barang

No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
	Button Edit	
4	 Button Hapus	Hapus data barang keluar
5	Form input Cari	Input nama barang keluar untuk mencari data barang keluar yang akan dilihat, dan rubah



Gambar 3.15 Halaman Tambah Barang Keluar Sistem Data
Masuk Barang

Pada Halaman Tambah Barang Keluar disini kita dapat menginput data barang keluar menggunakan QR Code. Tabel 3.9 mendeskripsikan fungsi-fungsi yang terdapat pada form halaman Tambah Barang Keluar. Berdasarkan Gambar 3.14, form halaman Tambah Barang Keluar dalam web memiliki beberapa button, fitur kamera, form input, yaitu button Input Barang, button Kembali, form input Kode Barang, form input Nama Barang, form input Model Barang, form input Versi, form

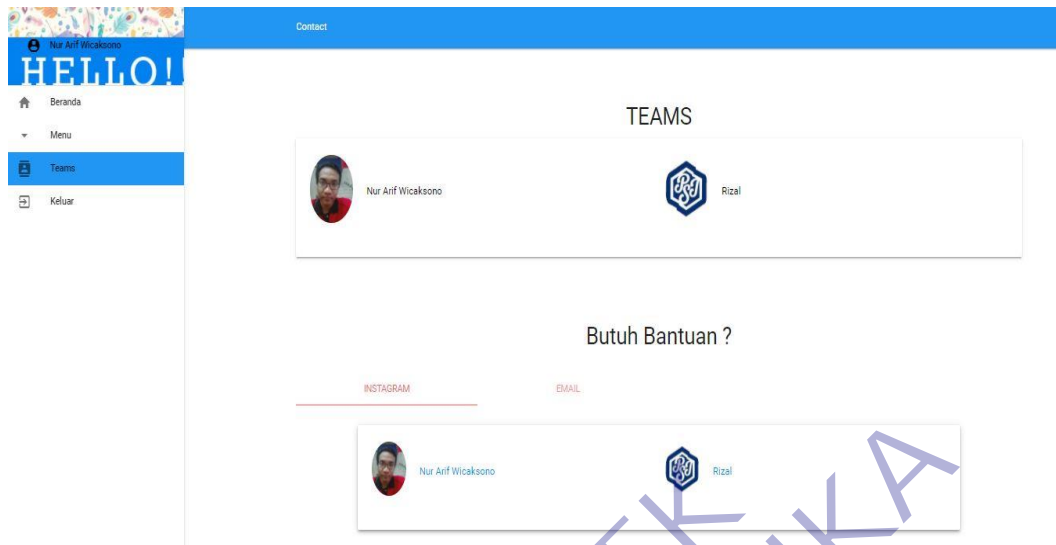
input Pengirim, form input Tanggal, form input Jumlah, form input Penerima.

Tabel 3.9 Fungsi Halaman Tambah Barang Keluar Sistem
Data Masuk
Barang

No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
1	Button Input Barang	Setelah form tambah barang keluar terisi, klik Input barang untuk menyelesaikan pengisian form
2	Button Kembali	Untuk kembali ke halaman barang keluar
3	Form input Kode Barang	Otomatis mengisi kode barang
4	Form input Nama Barang	Otomatis mengisi nama barang
5	Form input Model Barang	Otomatis mengisi model barang
7	Form input Tujuan	Input tujuan barang yang keluar
8	Form input Tanggal	Input tanggal dengan cara datepicker
9	Form input Petugas	Input nama petugas
10	Form input QTY	Input jumlah barang yang keluar

3.7.1.7. Tampilan Halaman Contact Sebagai Admin

Halaman Contact berisi data-data contact person untuk bantuan jika terjadi gangguan pada Web Sistem Informasi Warehouse.



Gambar 3.16 Halaman *Contact* Sistem Data Masuk Barang

Tabel 3.10 mendeskripsikan fungsi-fungsi yang terdapat pada form halaman *Contact*. Berdasarkan Gambar 3.15, form halaman *Contact* dalam web memiliki beberapa button, yaitu button Facebook, button Line, button Email.

Tabel 3.10 Fungsi Halaman *Contact* Sistem Data Masuk Barang

No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
1	Button Facebook	Masuk ke halaman Instagram IT Support
2	Button Email	Masuk ke halaman Email IT Support

3.7.1.1 Proses Login Sebagai Pegawai

3.7.2.1. Tampilan Halaman Login Sebagai Pegawai

Halaman pertama yang akan tampil setelah membuka web Sistem Informasi Warehouse adalah halaman utama yaitu halaman Login. Pada halaman ini terdapat 2 form input yaitu username dan password serta ada tombol submit Masuk untuk masuk ke halaman selanjutnya. Untuk login masing-

masing pengguna dengan user yang berbeda-beda, yakni admin dan pegawai.

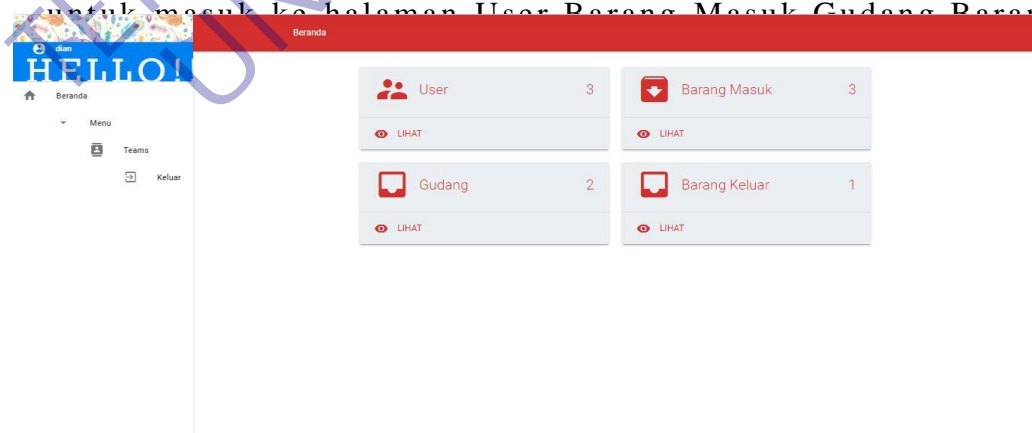


Gambar 3.17 Halaman Login Sistem Sistem Data Masuk Barang

User yang ingin masuk kedalam sistem harus sesuai level masing-masing. Setelah muncul halaman tersebut, maka akan muncul form login user yang mengharuskan user memasukkan username dan password.

3.7.2.2. Tampilan Halaman Beranda Sebagai Pegawai

Halaman Beranda adalah halaman pertama setelah melakukan login dengan benar. Halaman ini berisi Pilihan untuk masuk ke halaman User Barang Masuk Gudang Barang



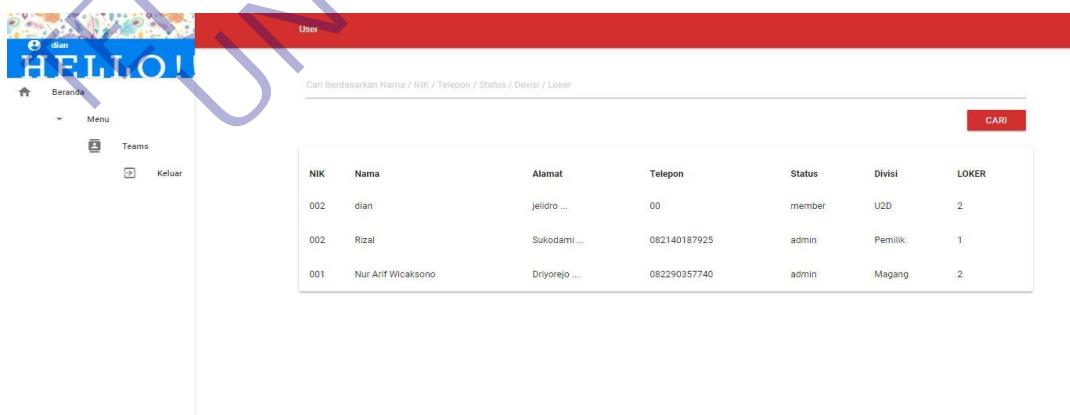
Gambar 3.18 Halaman Beranda Sistem Data Masuk Barang

Tabel 3.11 Fungsi Halaman Beranda Sistem Data Masuk
Barang

No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
1	Button User	Masuk ke halaman yang dimana pegawai bisa melihat data user siapa yang terdaftar pada SI Warehouse.
2	Button Barang Masuk	Masuk ke halaman yang dimana pegawai hanya bisa melihat data barang masuk, menambahkan barang masuk.
3	Button Gudang	Masuk ke halaman yang dimana pegawai bisa melihat stock barang yang ada Gudang.
4	Button Barang Keluar	Masuk ke halaman yang dimana pegawai bisa melihat data barang keluar, menambahkan barang keluar.

3.7.2.3. Tampilan Halaman User Sebagai Pegawai

Halaman User pegawai hanya bisa melihat usernya siapa saja namun tidak dapat edit dan menghapus.



Gambar 3.19 Halaman User Sistem Sistem Data Masuk
Barang

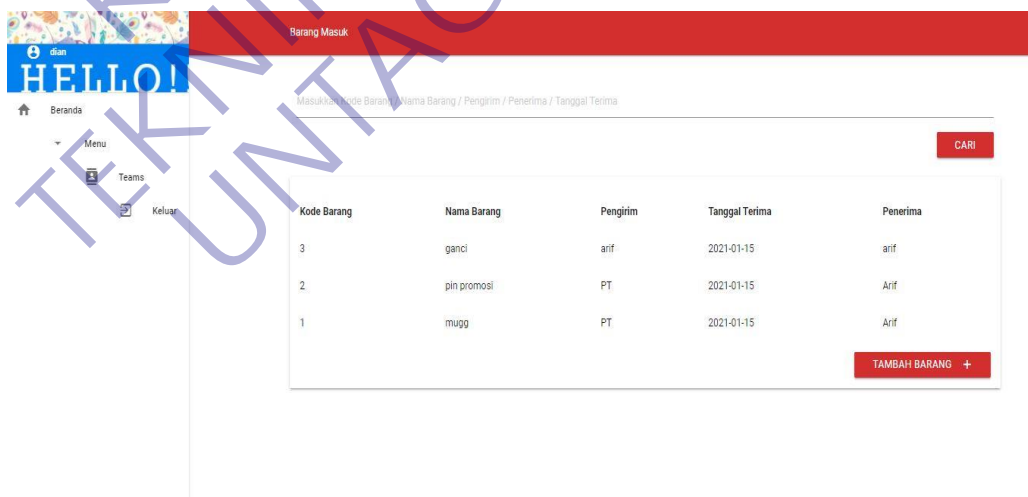
Tabel 3.12 mendeskripsikan fungsi-fungsi yang terdapat pada form halaman User. Berdasarkan Gambar 3.18, form halaman User dalam web memiliki beberapa button dan form input, yaitu button Cari, button Tambah User, button Edit, button Hapus, button Merubah Password User, dan form input Cari.

Tabel 3.12 Fungsi Halaman User Sistem Data Masuk
Barang

No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
1	Button Cari	Cari user yang akan dilihat
2	Form input Cari	Input nama user untuk mencari data user yang akan dilihat

3.7.2.4. Tampilan Halaman Barang Masuk Sebagai Pegawai

Halaman Masuk pegawai bisa melihat data barang masuk dan menambahkan data barang namun tidak dapat mengeditnya lagi dan menghapusnya.



Gambar 3.20 Halaman Barang Masuk Sistem Data Masuk
Barang

Tabel 3.13 mendeskripsikan fungsi-fungsi yang terdapat pada form halaman Barang Masuk. Berdasarkan Gambar 3.19, form halaman Barang Masuk dalam web memiliki beberapa button dan form input, yaitu button Cari, button Tambah Barang, dan form input Cari.

Tabel 3.13 Fungsi Halaman Barang Masuk Sistem Data
Masuk Barang

No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
1	Button Cari	Cari data barang masuk yang akan dilihat
2	Button Tambah Barang	Tambah data barang masuk
3	Form input Cari	Input nama barang masuk untuk mencari data barang masuk yang akan dilihat

Gambar 3.21 Halaman Tambah Barang Masuk Sistem Data
Masuk Barang

Pada Halaman Tambah Barang Masuk disini kita dapat menginput data barang masuk menggunakan QR Code. Tabel 3.14 mendeskripsikan fungsi-fungsi yang terdapat pada form halaman Tambah Barang Masuk. Berdasarkan Gambar 3.20, form halaman Tambah Barang Masuk dalam web memiliki beberapa button, fitur kamera, form input, yaitu button Input Barang, button Kembali, form input Kode Barang, form input Nama Barang, form input Model Barang, form input Versi, form input Pengirim, form input Tanggal, form input Jumlah, form input Penerima.

Tabel 3.14 Fungsi Halaman Tambah Barang Masuk Sistem Data Masuk Barang

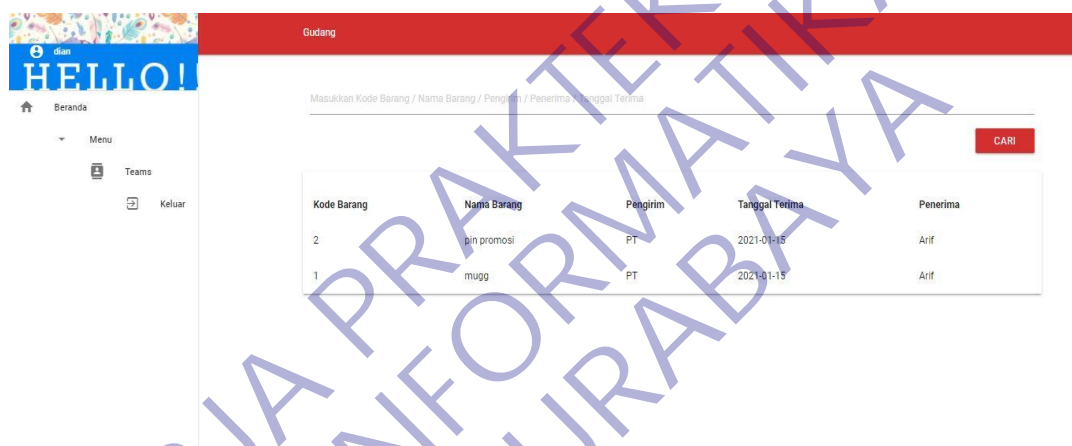
No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
1	Button Input Barang	Setelah form tambah barang masuk terisi, klik Input barang untuk menyelesaikan pengisian form
2	Button Kembali	Untuk kembali ke halaman barang masuk
3	Form input Kode Barang	Otomatis mengisi kode barang
4	Form input Nama Barang	Otomatis mengisi nama barang
5	Form input Model Barang	Otomatis mengisi model barang
6	Form input Pengirim	Otomatis mengisi pengirim
7	Form input Tanggal	Input tanggal dengan cara datepicker
8	Form input Jumlah	Input jumlah barang

Tabel 3.14 Fungsi Halaman Tambah Barang Masuk Sistem Data Masuk Barang

No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
9	Form input Penerima	Input penerima barang

3.7.2.5. Tampilan Halaman Gudang Sebagai Pegawai

Pada Halaman Gudang ini pegawai bisa melihat stock barang ada berapa yang berada di Gudang.



Gambar 3.22 Halaman Gudang Sistem Data Masuk Barang

Tabel 3.15 mendeskripsikan fungsi-fungsi yang terdapat pada form halaman Gudang. Berdasarkan Gambar 3.21, form halaman Gudang dalam web memiliki button Cari, dan form input Cari.

Tabel 3.15 Fungsi Halaman Gudang Sistem Data Masuk Barang

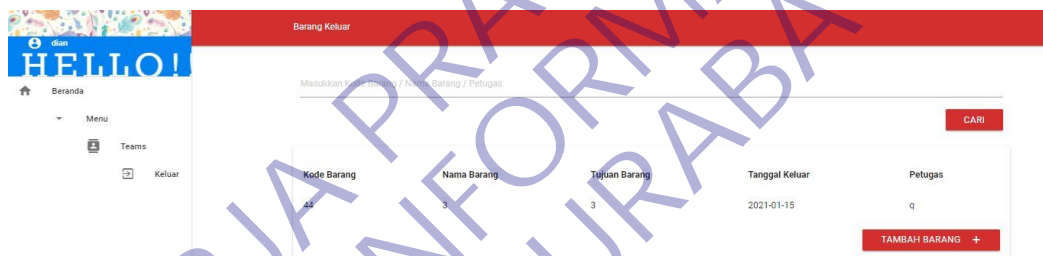
No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
1	Button Cari	Cari data stock barang yang akan dilihat, yang dimana data stock barang pada Gudang adalah

Tabel 3.15 Fungsi Halaman Gudang Sistem Data Masuk
Barang

No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
		data barang masuk – data barang keluar
2	Form input Cari	Input nama barang untuk mencari data stock barang yang akan dilihat

3.7.2.6. Tampilan Halaman Barang Keluar Sebagai Pegawai

Pada halaman ini pegawai dapat melihat data barang yang keluar dan bisa menambah data barang keluar namun tidak dapat mengeditnya Kembali maupun menghapusnya.



Gambar 3.23 Halaman Barang Keluar Sistem Data Masuk
Barang

Tabel 3.16 mendeskripsikan fungsi-fungsi yang terdapat pada form halaman Barang Keluar. Berdasarkan Gambar 3.22, form halaman Barang Keluar dalam web memiliki beberapa button dan form input, yaitu button Cari, button Tambah Barang, dan form input Cari.

Tabel 3.16 Fungsi Halaman Barang Keluar Sistem Data
Masuk Barang

No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
1	Button Cari	Cari data barang keluar yang akan dilihat
2	Button Tambah Barang	Tambah data barang keluar
3	Form input Cari	Input nama barang keluar untuk mencari data barang keluar yang akan dilihat

Gambar 3.24 Halaman Tambah Barang Keluar Sistem Data
Masuk Barang

Pada Halaman Tambah Barang Keluar disini kita dapat menginput data barang keluar menggunakan QR Code. Tabel 3.17 mendeskripsikan fungsi-fungsi yang terdapat pada form halaman Tambah Barang Keluar. Berdasarkan Gambar 3.23, form halaman Tambah Barang Keluar dalam web memiliki beberapa button, fitur kamera, form input, yaitu button Input Barang, button Kembali, form input Kode Barang, form input Nama Barang, form input Model Barang, form input Versi, form

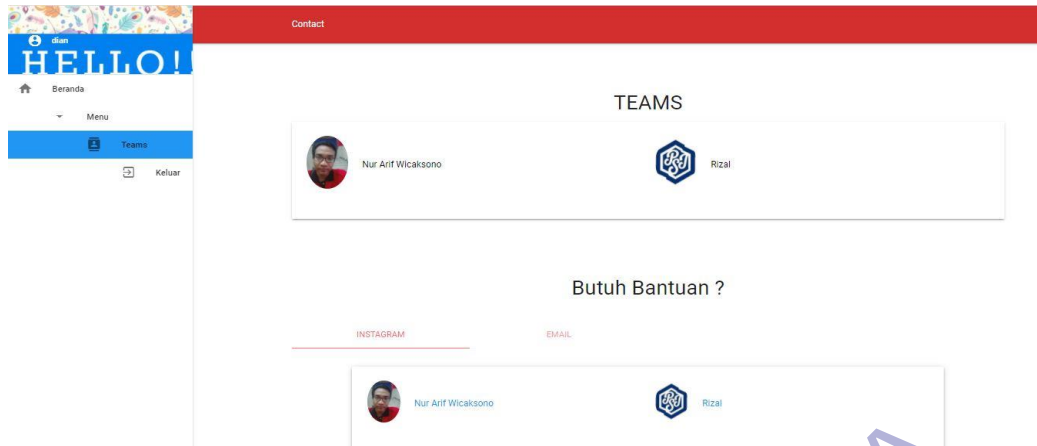
input Pengirim, form input Tanggal, form input Jumlah, form input Penerima.

Tabel 3.17 Fungsi Halaman Tambah Barang Keluar Sistem Data Masuk Barang

No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
1	Button Input Barang	Setelah form tambah barang keluar terisi, klik Input barang untuk menyelesaikan pengisian form
2	Button Kembali	Untuk kembali ke halaman barang keluar
3	Form input Kode Barang	Otomatis mengisi kode barang dengan cara <i>Scan QR Code</i>
4	Form input Nama Barang	Otomatis mengisi nama barang dengan cara <i>Scan QR Code</i>
5	Form input Model Barang	Otomatis mengisi model barang dengan cara <i>Scan QR Code</i>
6	Form input Tujuan	Input tujuan barang yang keluar
7	Form input Tanggal	Input tanggal dengan cara datepicker
8	Form input Petugas	Input nama petugas
10	Form input QTY	Input jumlah barang yang keluar

3.7.2.7. Tampilan Halaman Contact Sebagai Pegawai

Halaman Contact berisi data-data contact person untuk bantuan jika terjadi gangguan pada Web Sistem Informasi Warehouse.



Gambar 3.25 Halaman Contact Sistem Data Masuk Barang

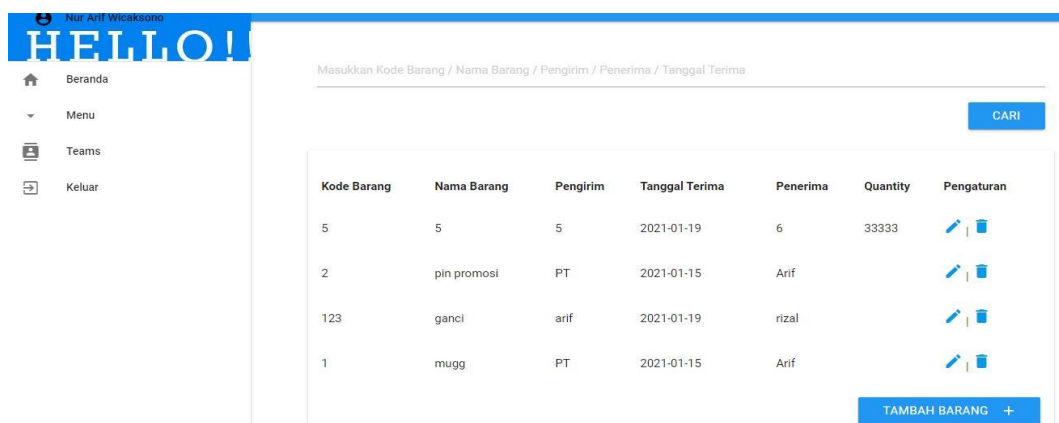
Tabel 3.10 mendeskripsikan fungsi-fungsi yang terdapat pada form halaman *Contact*. Berdasarkan Gambar 3.15, form halaman *Contact* dalam web memiliki beberapa button, yaitu button Facebook, button Line, button Email.

Tabel 3.18 Fungsi Halaman *Contact* Sistem Data Masuk Barang

No	Nama Fungsi	Penjelasan Fungsi
1	Button Instagram	Masuk ke halaman Instagram Admin
3	Button Email	Masuk ke halaman Email Admin

Revisi Menambahkan Quantiti

- **Beranda barang masuk**



- **Tambah barang masuk**

Kode Barang _____

Nama Barang _____

Pengirim _____

Tanggal _____

Penerima _____

Quantity _____

INPUT BARANG **KEMBALI**

- **Beranda Gudang**

Gudang

Masukkan Kode Barang / Nama Barang / Pengirim / Penerima / Tanggal Terima

CARI

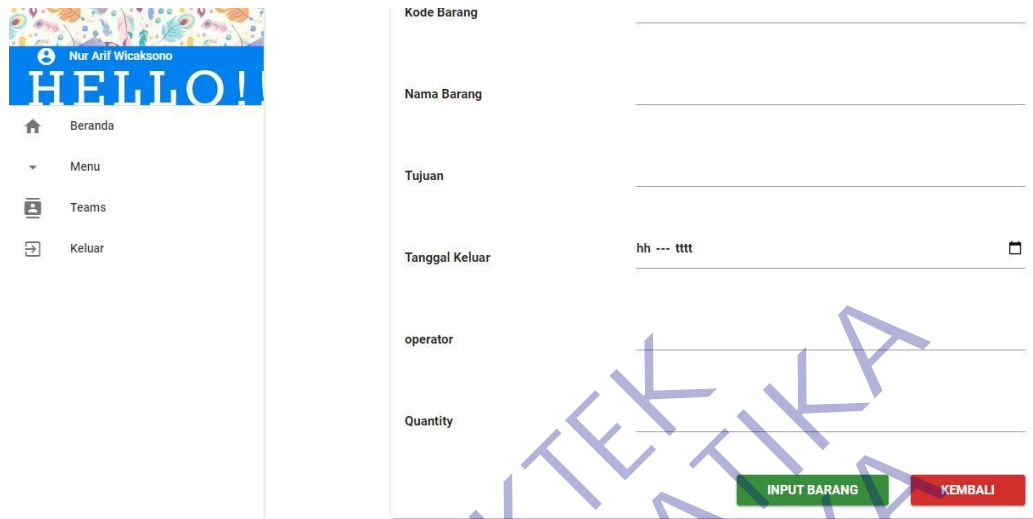
Kode Barang	Nama Barang	operator	Tanggal Terima	Quantity	Penerima
5	5	5	2021-01-19	33333	6
2	pinj promosi	PT	2021-01-15		Arif
1	mugg	PT	2021-01-15		Arif

- **Beranda Barang Keluar**

Kode Barang	Nama Barang	Tujuan Barang	Tanggal Keluar	operator	Quantity	Pengaturan
gd	64	ry	2021-01-19	y	400	
6	6	6	2021-01-19	666	234	
4	4	4	2021-01-16	4		
4	4	4	2021-01-19	nia	2222	
4	id card	6	2021-01-19	nia	234	
22	mugg	surabaya	2021-01-19	nia		
123	gg	surabaya	2021-01-19	nia	400	

TAMBAH BARANG +

- **Tambah barang keluar**



The screenshot displays a mobile application interface for adding outgoing goods. On the left is a sidebar menu with the following items: Beranda (Home), Menu, Teams, and Keluar (Logout). The main content area contains a form with the following fields:

- Kode Barang
- Nama Barang
- Tujuan
- Tanggal Keluar (hh -- tttt) with a calendar icon
- operator
- Quantity

At the bottom of the form, there are two buttons: a green button labeled "INPUT BARANG" and a red button labeled "KEMBALI".

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

BAB 4

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pengujian yang telah dilakukan sebagai jawaban dari rumusan masalah yang dikemukakan.

1. Setelah membuat Sistem Informasi Inventory ini data atau informasi dapat dicatat dan disimpan didalam database.
2. Perancangan Sistem Informasi keluar masuk data barang sudah terkomputerisasi maka user lain dapat mengakses dan dapat mengelola data inventory.

4.2 Saran

Beberapa saran yang dipertimbangkan dalam memanfaatkan perangkat lunak yang penulis buat yaitu :

1. Diharapkan sistem informasi SISTEM SISTEM DATA MASUK BARANG ini dapat dikembangkan sehingga sistem informasi ini kecepatannya tidak menurun apabila data-data barang bertambah banyak.
2. Untuk kedepan sistem informasi sistem ini dapat di kembangkan sesuai dengan kebutuhan yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Joseph Dedy Irawan, Emmalia Adriantantri, Pemafaatan QR-Code Sebagai Media Promosi Toko Vol.01,No.02 2018. Malang: Jurnal MNEMONIC.
- Yoyok Rohani, Rancangan Aplikasi E-Learning Pada Sekolah Menengah Pertama Vol.03,No.02 2015. Jakarta Timur: Jurnal Bianglala Informatika.
- Omar Pahlevi, Astriana Mulyani, Miftahul Khoir, Sistem Informasi Inventori Barang Menggunakan Metode Object Oriented Di PT. Livaza Teknologi Indonesia Jakarta Vol.05,No.01 2018. Jakarta: Jurnal PROSISKO.
- Dio Lavarino, Wiyli Yustanti, Rancang Bangun E-Voting Berbasis Website Di Universitas Negeri Surabaya Vol.06,No.01 2016. Surabaya: Jurnal Manajemen Informatika.
- Mara Destiningrum, Qadhli Jafar Adrian, Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: RUMah Sakit Yukum Medical Centre) Vol.11,No.02 2017. Bandarlampung: Jurnal TEKNOINFO.
- Moh Miftakhur Rokhman, Suryo Adi Wibowo, Yosep Agus Pranoto, Kartiko Ardi Widodo, Pelatihan Pemanfaatan Microsoft Office Pada Staff Pengajar Di SMPLBN (Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa Negeri) Kota Malang Vol.01,No.01 2018. Malang: Jurnal MNEMONIC.
- Rita Afyenni, Perancangan Data Flow Diagram Untuk Sistem Informasi Sekolah (Studi Kasus Pada SMA Pembangunan Laboratorium UNP) Vol.02,No.01 2014. Padang: Jurnal TEKNOIF.

LAMPIRAN

Surat Balasan

Suabaya, 29 November 2020

Nomor :

Lampiran : -

Perihal : Permohonan Praktek Kerja Lapangan (PKL)

Kepada

Yth : Bapak Dekan Fakultas Teknik

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Sehubungan dengan Surat Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang diajukan kepada kami oleh mahasiswa bapak atas nama:

1. Nama : Nur Arif Wicaksono
NBI : 1461600178
Jurusan : Teknik Informatika

Dengan ini kami memberikan ijin kepada mahasiswa tersebut diatas untuk melakukan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dengan kegiatan tersebut diatas.

Demikian surat balasan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Promosi Souvenir Indonesia


PROMOSI SOUVENIR INDONESIA
Jl. Sukadani II No.12 Gubeng - Surabaya
Telp. 082140187925
Rizal

Pembayaran

0012167784

Untuk Kredit Rekening Nomor: 0012167784
Atas Nama : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Jl. Semolowaru 45 Telp. 5931800 Surabaya

FAKULTAS
bankjatim

Disetor oleh :
Nama Mahasiswa : NUR ARIF WICAKSANA
NBI/Pendaftaran : 1461600178
Alamat : JL. GUMUKGALENG NO. 11
Tanggal : 07 Oktober 2020
Tanda Tangan : [Signature]

No.	Untuk Pembayaran	(Dalam Rupiah)
01	PROPOSAL TUGAS AKHIR (TP)	(A) 150.000
02	KERJA PRAKTEK	(AS) 200.000
Jumlah yang disetorkan		350.000

Disetor Dengan Huruf: Tiga Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah

Disetor Dengan: Tunai Cek/BG

Cap Bagian Kas, [Stamp]

0-10-2020

TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

Lampiran Formulir Penilaian Kerja Praktek Mahasiswa

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

Nama Mahasiswa : Nur Anik Wicaksono
 NIM : 1461600178
 Judul Kerja Praktek : Perancangan Sistem Keluar Masuk Pada
 Booth Promosi Souvenir Indonesia
 Nama Instansi : Promosi Souvenir Indonesia
 Alamat : Jl. Sukadami II no 12
 Waktu Pelaksanaan : 01 Desember 2020 - 01 Januari 2021

No	Penilaian	Bobot (B)	Nilai (N)	B x N
1	Kehadiran	20%	100	20
2	Kerjasama	20%	80	16
3	Komunikasi	10%	90	9
4	Sikap, Etika dan Tingkah Laku	20%	70	14
5	Prestasi Kerja	20%	80	16
6	Kreatifitas	10%	90	9
Jumlah				84

Surabaya, 18 Januari 2021

.Pembimbing Lapangan

PROMOSI SOUVENIR INDONESIA
 Pusat Souvenir dan Sablon
 Jl. Sukadami II/12 Surabaya
 082140187925

(.....)
 Nia. Wijayanti

Lampiran Aktivitas Harian Kerja Praktek

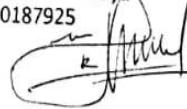
**AKTIVITAS HARIAN KERJA PRAKTEK
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

Nama Mahasiswa : Nur Arik Wicaksono
 NIM : 1461600178
 Judul Kerja Praktek : Perancangan Sistem Keluar Masuk Data Barang
 Promosi Souvenir Indonesia

No	Tanggal	Keterangan	TTD
		Mencari Informasi diur Perumahan Sangat banyak, dan banyak keluar	
		Mencari Informasi barang apa saja yg disediakan Untuk proses Inventory	
		Konsultasi kepada pemilik Usaha	
		Membuat Database Sistem	
		membuat Design UI	
		Membantu Operator proses Finishing	
		membuat UML	
		menyusun laporan Kerja Praktek	

No	Tanggal	Keterangan	TTD

SURABAYA 18 JANUARI 2021
PROMOSI SOUVENIR INDONESIA
Pusat Souvenir dan Bibliotek Lapangan
Jl. Sukadami II/12 Surabaya
082140187925



(.....RIZAL.....)

Lampiran Kuesioner Untuk Institusi Pengguna Mahasiswa

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 : Nur Arif Wicaksono
 NIM : 14161600178
 Judul Kerja Praktek : Perencanaan Sistem Keluar Masuk
 : Peta Barung

II. Profile Umum

Nama Instansi : Promosi Saivair Surabaya
 Alamat : Jl. Sukadiri, Jno. 12
 No. Telepon : 0821 4018 7925
 Homepage : www.saivair.com
 Pembimbing Lapangan : Rizul
 Jabatan : Owner
 Email : rizul.verinda@ymvnik.com

III. Kompetensi

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

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

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

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

Saran-saran terhadap Mahasiswa Kerja Praktek


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

Terimakasih atas partisipasi Saudara.

Surabaya, 16 Januari 2021

Pembimbing Lapangan

PROMOSI SOUVENIR INDONESIA
Pusat Souvenir dan Sablon
Jl. Sukadami II/12 Surabaya
082140187925


(.....)

Nia. Wijayanti

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA