LAPORAN KERJA PRAKTEK

PEMBUATAN SISTEM INFORMASI INVENTORY GUDANG BERBASIS WEB

Oleh:
Achmad Zubaidi
1461700202

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

LAPORAN KERJA PRAKTEK

PEMBUATAN SISTEM INFORMASI INVENTORY GUDANG BERBASIS WEB

Sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan Kerja Praktek

Oleh :
Achmad Zubaidi
1461700202
Surabaya, 19 Januari 2021

Koordinator KP, Dosen Pembimbing

Supangat, S.Kom., M.Kom. Ahmad Habib, S.Kom.,MM
NPP. 20460.11.0602 NPP. 20460.15.0665

Mengetahui,
Ka, Program Studi Teknik Informatika

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

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah- Nya sehingga saya selaku penyusun laporan kerja praktek dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporannya tepat waktu.

Laporan Kerja praktek ini disusun berdasarkan apa yang telah kami lakukan pada saat dilapangan yakni pada perusahaan “CV. AMELIA SUKSES SEJAHTERA” dimulai dari tanggal 1 April s/d 30 April 2020.

Kerja praktek ini merupakan salah syarat wajib yang harus ditempuh dalam 2020 Program Studi “Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya” Selain untuk menuntas program studi, kerja praktek ini ternyata banyak memberikan manfaat kepada saya sebagai penyusun laporan baik dari segi akademik maupun untuk pengalaman yang tidak dapat penulis temukan saat berada di bangku kuliah.

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

2. Bapak Asisman selaku pemilik, “CV.AMELIA SUKSES SEJAHTERA” dan pembimbing lapangan yang telah banyak memberikan arahan dan masukan kepada saya dalam melaksanakan kerja praktek dan juga penyelesaian laporan kerja praktek ini.
3. Tak lupa pula penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh tim “CV.AMELIA SUKSES SEJAHTERA” dan pihak-pihak terkait lainnya yang telah banyak membantu baik itu untuk pelaksanaan kerja praktek maupun dalam penyelesaian laporan kerja praktek ini.

Saya selaku penyusun laporan menyadari bahwa laporan ini masih belum sempurna sepenuhnya, apabila nantinya terdapat
KATA PENGANTAR

kekeliruan dalam penulisan laporan kerja praktek ini saya sangat mengharapkan kritik dan sarannya.

Surabaya, 14 Januari 2021

Penulis
DAFTAR ISI

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

3.2 Deskripsi Fungsional ................................................................. 13
3.3 Deskripsi Non Fungsional .............................................................. 14
3.4 Aspek DDS ................................................................. 14
3.5 Rekap Aktor Fungsional .............................................................. 15
3.6 Use Case Diagram ............................................................... 16
3.7 Activity Diagram ................................................................. 30
3.8 Sequence Diagram ................................................................. 37
3.9 Class Diagram dan Desain Database ........................................... 42

BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN .................................................. 67

4.1 Kesimpulan ................................................................. 67
4.2 Saran ................................................................. 67

DAFTAR PUSTAKA ........................................................................... 68
DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Tabel Struktur Organisasi ................................................................. 6
Tabel 3.2 Deskripsi Fungsional ........................................................................... 13
Tabel 3.3 Deskripsi Non Fungsional ................................................................... 14
Tabel 3.4 Rekap Aktor Fungsional ..................................................................... 15
Tabel 3.6 Use Case Diagram .............................................................................. 16
  3.1 Tabel Melakukan Login ............................................................................. 16
  3.2 Tabel Input Data Barang .......................................................................... 17
  3.3 Tabel Input Kategori Barang .................................................................... 18
  3.4 Tabel Input Nama Barang ........................................................................ 19
  3.5 Tabel Input Merk Barang .......................................................................... 20
  3.6 Tabel Input Harga Jual Barang .................................................................. 21
  3.7 Tabel Input Harga Beli Barang .................................................................. 22
  3.8 Tabel Input Satuan .................................................................................. 23
  3.9 Tabel Input Data Penjualan ....................................................................... 24
  3.10 Tabel Mengganti Foto ............................................................................. 25
  3.11 Tabel Mengganti Password .................................................................... 26
  3.12 Tabel Menampilkan Laporan Penjualan .................................................. 27
  3.13 Tabel Mencetak Transaksi Penjualan ....................................................... 28
  3.14 Tabel Logout ......................................................................................... 29
Tabel 3.7 Activity Diagram ............................................................................... 31
  3.1 Tabel Melakukan Login ............................................................................. 31
  3.2 Tabel Menginputkan Kategori Barang ....................................................... 31
  3.3 Tabel Menginputkan Data Barang ............................................................ 32
  3.4 Tabel Menginputkan Transaksi ............................................................... 33
  3.5 Tabel Mengecek Laporan Transaksi ........................................................ 34
  3.6 Tabel Edit Profil ..................................................................................... 35
  3.7 Tabel Logout ........................................................................................... 36
Tabel 3.8 Sequence Diagram .......................................................................... 37
  3.1 Tabel Login ............................................................................................ 37
  3.2 Tabel Dashboard ..................................................................................... 38
  3.3 Tabel Input Barang .................................................................................. 39
  3.4 Tabel Transaksi ...................................................................................... 40
  3.5 Tabel Laporan ......................................................................................... 41
Tabel 3.9 Class Diagram dan desain database
3.1 Tabel Database Login
3.2 Tabel Database Kategori Barang
3.3 Tabel Database Barang
3.4 Tabel Database Penjualan
3.5 Tabel Database Nota
3.6 Tabel Database Member
3.7 Tabel Database Toko
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.10 Pemilihan Supporting Designer Tools ...........................................49
Gambar 3.1 Tampilan Awal .............................................................................49
Gambar 3.2 Tampilan Awal Login .................................................................50
Gambar 3.3 Tampilan Menu UI Sim Inventory Gudang .................................51
Gambar 3.4 Tampilan Menu Input Data Barang .............................................52
Gambar 3.5 Tampilan Menu Penginputan Barang .........................................53
Gambar 3.6 Tampilan Menu Penyimpanan Data Barang ...............................54
Gambar 3.7 Tampilan Menu Search ...............................................................55
Gambar 3.8 Tampilan Saat Menunggunakn Menu Search ............................56
Gambar 3.9 Tampilan Menu Show .................................................................57
Gambar 3.10 Tampilan Menu Pengeditan Data .............................................58
Gambar 3.11 Tampilan Ketika Memilih Menu Edit .......................................59
Gambar 3.12 Tampilan Untuk Hapus Data ......................................................60
Gambar 3.13 Tampilan Profil .......................................................................61
Gambar 3.14 Tampilan Menu Pengaturan ....................................................62
Gambar 3.15 Tampilan Kategori Barang ........................................................63
Gambar 3.16 Tampilan Menu Pembayaran ....................................................64
Gambar 3.17 Tampilan Nota Pembayaran .....................................................65
Gambar 3.18 Tampilan Logout ....................................................................66
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Kerja Praktek dari PT.Telkom Akses .........................69
Lampiran 2 Bukti Pembayaran Voucher Kerja Praktek ........................................70
Lampiran 3 Bukti Kegiatan Kerja Praktek .......................................................... 71
Lampiran 4 Kuisioner Kerja Praktek ....................................................................75
BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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


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

Dari hasil Observasi dan wawancara dengan Divisi Staff Gudang dapat disimpulkan bahwa untuk laporan keluar masuk barang sendiri sebenarnya membutuhkan sistem informasi yang dapat membantu dan diharapkan mampu menjadi solusi terbaik untuk semua pegawai. Oleh karena itu penulis memilih judul “Pembuatan Sistem Inventory Gudang Berbasis Web Pada Gudang Sepatu”,

Sebagai judul Kerja Praktek (KP) karena ingin membuat sistem informasi inventory yang efektif dan efesien. Kerja Praktek ini diharapkan memberikan pengalaman positif bagi mahasiswa akan dunia kerja.
1.2 Tujuan

A. Tujuan Umum

Dengan melaksanakan kegiatan Kerja Praktek terdapat beberapa tujuan antara lain:

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

B. Tujuan Khusus

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

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

A. Manfaat untuk mahasiswa

Adapun beberapa manfaat bagi mahasiswa melaksanakan kegiatan Kerja Praktek (KP) adalah:
1. Mahasiswa dapat mengetahui dan mendapatkan wawasan dalam dunia kerja yang sebenarnya.
2. Mahasiswa bisa memperoleh keterampilan dan pengalaman dalam dunia kerja.
3. Mengenalkan dan membiasakan diri terhadap suasana kerja sebenarnya sehingga dapat membangun etos kerja yang baik, serta sebagai upaya untuk memperluas cakrawala wawasan kerja.
4. Melatih mahasiswa untuk bekerja secara profesional.
5. Mahasiswa dapat mengenali kebutuhan pekerjaan di tempat kerja praktek.
6. Mendapatkan pengalaman tentang kerja teknis di lapangan yang sesungguhnya, sehingga akan didapat gambaran yang sama tentang berbagai hal mengenai dunia kerja yang aplikatif.
7. Mengenal dan mempelajari tentang berbagai permasalahan yang sering terjadi di lapangan dunia kerja, dan kemudian dicari penyelesaian berdasarkan ilmu yang telah didapatkan di bangku kuliah.

B. Manfaat Untuk Instansi / Perusahaan

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

C. Bagi Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945

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

1.4 Luaran

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

1.5 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

Tempat Kerja Praktek dilaksanakan di:

Tempat : CV. Amelia Sukses Sejahtera
Alamat : Jl. Klakahrejo no.25
Tanggal : 01 Desember – 31 Desember 2020
Waktu : 07.30 – 17.00 WIB
BAB 2
GAMBARAN UMUM

2.1 Sejarah Instansi

CV. AMELIA SUKSES SEJAHTERA merupakan salah satu perusahaan online shop yang bergerak di bidang distributor. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga saya selaku penyusun laporan kerja praktek dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporannya tepat waktu.

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

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

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

2. Bapak Asisman selaku Pemilik “CV. AMELIA SUKSES SEJAHTERA” dan pembimbing lapangan yang telah banyak memberikan arahan dan masukan kepada saya dalam melaksanakan kerja praktek dan juga penyelesaian laporan kerja praktek ini.
2.2 Struktur Organisasi

Gambar 2.2 Struktur Organisasi

2.2.1 Job Description

1. Owner
   Memanage semua pegawai, memanage semua laporan dan data dari masing – masing divisi

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

3. Accounting
   Bertugas memastikan pembukuan keuangan kantor tersedia dan terlaksana dengan baik, Memastikan pemeriksaan dan verifikasi kelengkapan dokumen yang berhubungan dengan transaksi keuangan terlaksana dengan baik
4. Admin IG
Bertugas mengelola dan menjaga kerahasiaan password, membuat konten, membuat strategi komunikasi, mengatur kampanye dan periklanan, membentuk komunitas, membuat laporan wawasan

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

6. Driver
Bertugas mengantarkan barang dan mengambil barang sesuai kebutuhan operasional perusahaan

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

8. Kebersihan
Menjaga seluruh kebersihan di lingkungan perusahaan

2.3 Visi dan Misi Instansi

2.3.1 Visi
Menjadikan E-commerce sebagai tempat belanja yang aman dan terpercaya

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

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

2.5 Framework Codeinteger

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

2.6 HTML 5

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

Supaya dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrisasi 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).


2.7 Pengertian Query

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

2.8 PHP

2.9 CSS

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

Hal yang termasuk dalam desain web diantaranya adalah warna, ukura dan formatting. Dengan adanya CSS, konten dan desain web akan mudah dibedakan, jadi memungkinkan untuk melakukan pengulangan pada tampilan-tampilan tertentu dalam suatu web, sehingga akan memudahkan dalam membuat halaman web yang banyak, yang pada akhirnya dapat memangkas waktu pembuatan web.

2.10 Laravel

Laravel adalah salah satu framework PHP yang paling popular dan paling banyak digunakan diseluruh dunia dalam membangun aplikasi web mulai dari proyek kecil hingga proyek besar. Framework ini banyak digunakan oleh web developer karena kinerja fitur dan skalabilitasnya Framework ini mengikuti struktur MVC (Model View Controller) MVC adalah sebuah metode aplikasi dengan memisahkan data dari tampilan berdasarkan komponen-komponen aplikasi seperti : manipulasi data, controller, dan user interface. Dengan menggunakan struktur MVC maka membuat laravel mudah untuk dipelajari
BAB 3
PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

3.1 Kegiatan Survei Lapangan

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

3.2 DESKRIPSI FUNGSIONAL

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>No</th>
<th>Fitur/Karakteristik yang terkait dengan fitur yang dibangun</th>
<th>Prioritas</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>Melakukan login</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>Menginputkan kategori barang</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>Menginputkan quantity barang</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>Mengkategorikan nama barang</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>Menginputkan merk barang</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>6</td>
<td>Menginputkan harga beli barang</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>7</td>
<td>Menginputkan harga jual barang</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>8</td>
<td>Menginputkan satuan barang</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>9</td>
<td>Menginputkan transaksi penjualan</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>10</td>
<td>Menampilkan laporan penjualan</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>11</td>
<td>Menginput data barang</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>12</td>
<td>Mengganti foto</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>13</td>
<td>Mengganti password</td>
<td>1</td>
</tr>
</tbody>
</table>
3.3 DESKRIPSI NON FUNGSIONAL

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>No</th>
<th>Fungsi yang tidak terkait langsung dengan system</th>
<th>Prioritas</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.</td>
<td>Melakukan OTP melalui handphone</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>2.</td>
<td>Menjalankan program melalui internet atau handphone</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>3.</td>
<td>System hanya mampu melakukan inputan khusus untuk CV.Amelia Sukses Sejahtera</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>4.</td>
<td>Hanya admin yang dapat login, menginputkan dan menampilkan report laporan</td>
<td>1</td>
</tr>
</tbody>
</table>

3.4 ASPEK DDS

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Aktor</th>
<th>Fungsional</th>
</tr>
</thead>
</table>
| Admin   | Melakukan login  
|         | Menambah data barang  
|         | Menginputkan kategori barang  
|         | Menginputkan nama barang  
|         | Menginputkan merk barang  
|         | Menginputkan harga beli barang  
|         | Menginputkan harga jual barang  
|         | Menginputkan satuan barang  
|         | Menginputkan quantity barang  
|         | Menginputkan transaksi penjualan  
|         | Mengganti foto  
|         | Mengganti password  

| System  | System dapat menampilkan report laporan |
3.6 USE CASE DIAGRAM

3.1 Tabel UseCase input Melakukan login

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nama use case</th>
<th>Melakukan login</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Aktor</td>
<td>Admin</td>
</tr>
<tr>
<td>Deskripsi</td>
<td>Dilakukan oleh admin untuk login ke system</td>
</tr>
<tr>
<td>Exception</td>
<td>Login gagal</td>
</tr>
<tr>
<td>Pre condition</td>
<td>Login berhasil</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Admin</th>
<th>System</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Admin</td>
<td>System</td>
</tr>
<tr>
<td>melakukan login</td>
<td>berhasil login ke system</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### 3.2 Tabel UseCase Input Data Barang

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nama use case</th>
<th>Insert data</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Aktor</td>
<td>Admin</td>
</tr>
<tr>
<td>Deskripsi</td>
<td>Dilakukan oleh admin untuk menambahkan data</td>
</tr>
<tr>
<td>Exception</td>
<td>Data kosong, tidak berhasil menambahkan data</td>
</tr>
<tr>
<td>Pre condition</td>
<td>Data disi lengkap, berhasil menambahkan data</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Admin</th>
<th>System</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Admin menginputkan data barang</td>
<td>System dapat menerima inputan data barang</td>
</tr>
</tbody>
</table>
3.3 Tabel UseCase input kategori barang

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nama use case</th>
<th>Menginputkan kategori barang</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Aktor</td>
<td>Admin</td>
</tr>
<tr>
<td>Deskripsi</td>
<td>Dilakukan oleh admin untuk menambahkan kategori</td>
</tr>
<tr>
<td>Exception</td>
<td>Admin gagal menginputkan kategori</td>
</tr>
<tr>
<td>Pre condition</td>
<td>Admin berhasil menginputkan kategori</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Admin</th>
<th>System</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Admin menginputkan kategori</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>System menerima inputan kategori</td>
</tr>
</tbody>
</table>
3.4 Tabel UseCase input nama barang

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nama use case</th>
<th>Input nama barang</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Aktor</td>
<td>Admin</td>
</tr>
<tr>
<td>Deskripsi</td>
<td>Admin menginputkan nama barang</td>
</tr>
<tr>
<td>Exception</td>
<td>Admin gagal manginputkan nama barang</td>
</tr>
<tr>
<td>Pre condition</td>
<td>Admin berhasil menginputkan nama barang</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Admin</th>
<th>System</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Admin menginputkan nama barang</td>
<td>System menerima nama barang</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### 3.5 Tabel UseCase input merk barang

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nama use case</th>
<th>Menginputkan merk barang</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Aktor</td>
<td>Admin</td>
</tr>
<tr>
<td>Deskripsi</td>
<td>Admin menginputkan merk barang</td>
</tr>
<tr>
<td>Exception</td>
<td>Admin tidak menginputkan merk barang barang</td>
</tr>
<tr>
<td>Pre condition</td>
<td>Admin berhasil menginputkan merk barang</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Admin</th>
<th>System</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Menginputkan merk barang</td>
<td>System menerima merk barang</td>
</tr>
</tbody>
</table>

![Diagram of use case](image)
3.6 Tabel UseCase input harga jual barang

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nama use case</th>
<th>Menginputkan harga jual</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Aktor</td>
<td>Admin</td>
</tr>
<tr>
<td>Deskripsi</td>
<td>Admin menginputkan harga jual</td>
</tr>
<tr>
<td>Exception</td>
<td>System tidak dapat menginput harga jual</td>
</tr>
<tr>
<td>Pre condition</td>
<td>System menerima penginputan harga jual</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Admin</th>
<th>System</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Admin menginputkan harga Jual</td>
<td>System menerima inputan harga jual</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### 3.7 Tabel UseCase input harga beli barang

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nama use case</th>
<th>Menginputkan harga beli</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Aktor</td>
<td>Admin</td>
</tr>
<tr>
<td>Deskripsi</td>
<td>Admin menginputkan harga beli</td>
</tr>
<tr>
<td>Exception</td>
<td>System tidak dapat menerima penginputan harga beli</td>
</tr>
<tr>
<td>Pre condition</td>
<td>System menerima penginputan harga beli</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Admin</th>
<th>System</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Admin menginputkan harga beli</td>
<td>System menerima penginputan unit kerja</td>
</tr>
</tbody>
</table>
3.8 Tabel UseCase input satuan

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nama use case</th>
<th>Input satuan</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Aktor</td>
<td>Admin</td>
</tr>
<tr>
<td>Deskripsi</td>
<td>Admin menginputkan satuan</td>
</tr>
<tr>
<td>Exception</td>
<td>System tidak dapat menginput satuan</td>
</tr>
<tr>
<td>Pre condition</td>
<td>System menerima penginputan satuan</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Admin</th>
<th>System</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Admin menginput satuan</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>System menerima input satuan</td>
</tr>
</tbody>
</table>
3.9 Tabel UseCase input data penjualan

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nama use case</th>
<th>Menginputkan tansaksi penjualan</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Aktor</td>
<td>Admin</td>
</tr>
<tr>
<td>Deskripsi</td>
<td>Admin menginputkan tansaksi penjualan</td>
</tr>
<tr>
<td>Exception</td>
<td>System tidak dapat menginput transaksi penjualan</td>
</tr>
<tr>
<td>Pre condition</td>
<td>System dapat menerima menginput transaksi penjualan</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Admin</th>
<th>System</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Admin menginputkan transaksi penjualan</td>
<td>System dapat menyimpan transaksi penjualan</td>
</tr>
</tbody>
</table>
3.10 Tabel UseCase untuk mengganti foto

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nama use case</th>
<th>Mengganti foto</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Aktor</td>
<td>Admin</td>
</tr>
<tr>
<td>Deskripsi</td>
<td>Admin mengganti foto</td>
</tr>
<tr>
<td>Exception</td>
<td>System gagal menerima penggantian foto</td>
</tr>
<tr>
<td>Pre condition</td>
<td>System dapat menerima penggantian foto</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Admin</th>
<th>System</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Admin mengganti foto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>System dapat menerima penggantian foto</td>
</tr>
</tbody>
</table>
3.11 Tabel UseCase untuk mengganti password

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nama use case</th>
<th>Mengganti password</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Aktor</td>
<td>Admin</td>
</tr>
<tr>
<td>Deskripsi</td>
<td>Admin mengganti password</td>
</tr>
<tr>
<td>Exception</td>
<td>System tidak dapat menerima penggantian password</td>
</tr>
<tr>
<td>Pre condition</td>
<td>System dapat menerima penggantian password</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Admin mengganti password, System dapat menerima penggantian password
3.12   Tabel UseCase untuk menampilkan laporan penjualan

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nama use case</th>
<th>Menampilkan laporan penjualan</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Aktor</td>
<td>Admin</td>
</tr>
<tr>
<td>Deskripsi</td>
<td>System menampilkan laporan penjualan</td>
</tr>
<tr>
<td>Exception</td>
<td>System tidak dapat menampilkan laporan penjualan</td>
</tr>
<tr>
<td>Pre condition</td>
<td>System dapat menampilkan laporan penjualan</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Admin</th>
<th>System</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Admin membuka laporan penjualan</td>
<td>System menampilkan laporan penjualan</td>
</tr>
</tbody>
</table>
3.13 Tabel UseCase untuk mencetak transaksi penjualan

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nama use case</th>
<th>Mencetak transaksi</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Aktor</td>
<td>Admin</td>
</tr>
<tr>
<td>Deskripsi</td>
<td>Admin mencetak transaksi</td>
</tr>
<tr>
<td>Exception</td>
<td>System tidak dapat mencetak transaksi</td>
</tr>
<tr>
<td>Pre condition</td>
<td>System dapat mencetak transaksi</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Admin</th>
<th>System</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Admin mencetak transaksi</td>
<td>System mencetak transaksi</td>
</tr>
</tbody>
</table>
3.14 Tabel UseCase logout

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nama use case</th>
<th>Melakukan log out</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Aktor</td>
<td>Admin</td>
</tr>
<tr>
<td>Deskripsi</td>
<td>Admin melakukan log out</td>
</tr>
<tr>
<td>Exception</td>
<td>System tidak dapat melakukan log out</td>
</tr>
<tr>
<td>Pre condition</td>
<td>System dapat melakukan log out</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Admin</th>
<th>System</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Admin melakukan logout</td>
<td>System Kembali ke halaman login</td>
</tr>
</tbody>
</table>
3.7 ACTIVITY DIAGRAM

3.1 Melakukan login

Admin memasukkan username dan password, lalu sistem akan menampilkan info persediaan barang atau Dashboard.
3.2 Input Kategori Barang

Admin menginputkan Kategori barang yang tersedia di gudang
3.3 Input Data Barang

Admin menginputkan barang lalu system akan mengkategorikan inputan admin lalu menyimpan data
3.4 Input Transaksi

Admin menginputkan transaksi yang dilakukan oleh pelanggan
3.5 Mengecek laporan transaksi

Admin mengecek atau memeriksa kembali laporan transaksi oleh pelanggan.
3.6 Edit Profile

Admin bisa melakukan pengeditan foto profil / mengubah username serta password login
Admin melakukan logout setelah pendataan berhasil
3.8 SEQUENCE DIAGRAM

3.1 Tabel Sequence Diagram Login

Tabel sequence diagram ketika admin login
3.2 Tabel Sequence Diagram Dashboard

Tabel sequence diagram untuk menu dashboard
3.3 Tabel Sequence Diagram Input Barang

Tabel sequence diagram ketika admin menginputkan barang.
3.4 Tabel Sequence Diagram Transaksi

Tabel sequence diagram ketika admin melakukan menu transaksi dengan pelanggan
3.5 Tabel Sequence Diagram Laporan

![Sequence Diagram](image.png)
3.9 CLASS DIAGRAM DAN DESAIN DATABASE

3.1 Tabel Database Login

Pembuatan tabel ini untuk menyimpan id dan password admin dengan id_login sebagai primary key.
3.2 Tabel Database Kategori

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

Tabel barang ini untuk menyimpan nama barang, merk, harga jual, harga beli, satuan barang, stok tgl_input dan tgl_update akan terinput otomatis.

Pada tabel ini terdapat 1 relasi yaitu id_kategori yang didapat dari inputan pada tabel kategori.
3.4 Tabel Database Penjualan

Tabel penjualan ini untuk menyimpan transaksi penjualan yang berisi seperti yang tertera pada gambar di atas. Untuk foreign key pada tabel ini adalah id_penjualan. Tentunya dengan ada relasi dari tabel sebelumnya yaitu id_barang.
Pada tabel ini dibuat untuk menyimpan hasil inputan dari tabel sebelumnya yaitu tabel penjualan
Foreign key untuk tabel ini adalah id_nota, dan tentunya diikuti oleh tanggal input yang terinput otomatis seperti pada tabel-tabel sebelumnya
3.6 Tabel Database member

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

Tabel ini untuk menyimpan nama toko, alamat toko, telp toko, dan nama pemilik dengan foreign key id_toko.
3.10 Pemilihan Supporting Designer Tools

3.1 Tampilan UI login
3.2 Tampilan saat login
3.3 Tampilan menu UI Sim Inventory Gudang
3.4 Tampilan menu input data barang
3.5 Penginputan barang
3.6 Tampilan menu penyimpanan data barang
3.7 Menu Search digunakan untuk mencari dan mempermudah pencarian data barang.
3.8 Tampilan saat menggunakan menu Search
3.9 Tampilan menu show untuk melihat berapa baris entri data yang inginkita tampilkan
3.10 Tampilan menu pengeditan data
3.11 Tampilan ketika kita memilih menu edit data
3.12  Tampilan untuk menghapus data
3.13 Tampilan profil, disini digunakan untuk mengedit profile user dan password saat login
3.14 Tampilan menu Pengaturan, ada beberapa pilihan kategori yang bisa kita ubah, baik hapus atau tambahkan.
3.15 Menu tampilan untuk Kategori barang, bisa menambah kategori, mengedit, menghapus kategori dan kembali ke menu sebelumnya
3.16 Tampilan Menu Pembayaran
3.17 Tampilan Nota Pembayaran
3.18  Menu tampilan logout
BAB 4
KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran terkait hasil kerja praktek ini, Berdasarkan analisis yang dilakukan dimulai dari pengumpulan informasi, hingga pengembangan aplikasi ini maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dan juga saran yang perlu diperhatikan demi kelancaran sistem yang dibangun

4.1 Kesimpulan


4.2 Saran

Berdasarkan pembahasan serta kesimpulan yang telah diuraikan, sistem yang telah dibuat belum berjalan dengan baik, terdapat kekurangan dan perlu dikembangkan lagi sesuai kebutuhan seperti:

1. Menambahkan fitur upload foto saat progress sebelum dan sesudah.
2. Menambahkan fitur cetak laporan tiap bulan dan cetak absensi.
3. Membuat aplikasi versi mobile agar lebih mudah di buka melalui smartphone.
DAFTAR PUSTAKA


Suabaya, 29 November 2020

Nomor :
Lmapiran : -
Perihal : Permohonan Praktek Kerja Lapangan (PKL)

Kepada

Yth :Bapak Dekan Fakultas Teknik
Unversitas 17 Agustus 1945 Surabaya

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

1. Nama : Ananda Primaswara
   NBI : 1461700214
   Jurusan : Teknik Informatika

2. Nama : Achmad Zubaidi
   NBI : 1461700202
   Jurusan : Teknik Informatika

Dengan ini kami memberikan izin kepada kedua mahasiswa tersebut diatas untuk melakuka kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dengan kegiatan tersebut diatas.

Demikian surat balasan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

CV. Amelia Sukoes S. Keuhtera

Anisman

- Surat Balasan Kerja Praktek
- Bukti Pembayaran Kerja Praktek
Lampiran 3

- Bukti Kegiatan Kerja Praktek
KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA
KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA
Lampiran 4
- Kuisioner Kerja Praktek

KUISIONER UNTUK INSTITUSI PENGUNGA
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA


I. Biografia
Nama Mahasiswa: Achnad Zubardi
NIM: 1961700202
Jabul Kerja Praktek: Duta Informatika Inventory Gudang
Berkas

II. Profile Umum
Nama Instansi: CV. Andi Yussf Siswa
Alamat: Jl. Kaliurang Barat No 28, Surabaya
No. Telepon: 0815 300 3829
Homepage: Bp. Athsan
Pembimbing Lapangan: Bp. Athsan
Jabatan: Duta
Email: amiusaid@gmail.com

III. Kompetensi
Berikut ini ceklis angka pasca sesuai untuk menggambarkan kompetensi Mahasiswa dalam melaksanakan Kerja Praktek. Kompetensi pada saat mulai melaksanakan Kerja Praktek:
A. Sangat Baik
B. Baik
C. Cukup
K. Kurang

[Table containing ratings for each competency level]
<table>
<thead>
<tr>
<th>Kategori</th>
<th>Penilaian</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1. Motivasi dalam menyelesaikan pekerjaan</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>2. Kreativitas dalam menyelesaikan pekerjaan</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>3. Motivasi dalam menambah pengetahuan atau keahlian yang dimiliki</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>4. Motivasi dalam menambah pengetahuan atau keahlian ditur bidang ilmu yang dimiliki</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>5. Kemampuan dalam memecahkan permasalahan</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>6. Kemampuan dalam menerangkan ide atau inovasi</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>7. Kemampuan dalam berpikir logis</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>8. Kemampuan dalam menyelesaikan pekerjaan</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>9. Kemampuan dalam melaporkan hasil pekerjaan</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>10. Kemampuan dalam menangani permasalahan</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>11. Kemampuan dalam mencari solusi aturan atau petunjuk kerja</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>12. Kemampuan dalam bekerja mandiri</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>13. Kemampuan dalam mengerjakan pekerjaan yang sesuai bidang ilmu</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>14. Kemampuan berkomunikasi dengan pimpinan</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>15. Kemampuan berkomunikasi dengan rekan kerja</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>16. Etika dan moral di tempat kerja Praktek</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>17. Kemampuan dalam menyelesaikan pekerjaan rutin</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>Kategori</td>
<td>Penilaian</td>
</tr>
<tr>
<td>-------------------------------------------------------------------------</td>
<td>-----------</td>
</tr>
<tr>
<td>18. Kemampuan dalam membantu rekan kerja</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>19. Kemampuan dalam menyelesaikan masalah tim</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>20. Kemampuan dalam berkerjasama dalam tim</td>
<td>✓</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Saran-saran terhadap Mahasiswa Kerja Praktek

Telah semangat dan semoga sukses kedepannya

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

Sukses tetap baik untuk, banyak diajarkan mahasiswa untuk hal-hal yang baru

Terimakasih atas partisipasi Saudara.

Sidoarjo, 10 Januari 2021

[Signature]

[Amelia, Onshop]

Footwear Student For You
FORMULIR PENILAIAN KERJA PRAKTEK
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

Nama Mahasiswa: Akhmad Bubaldi
NIM: 14.61.700.202
Judul Kerja Praktek: Sistem Informasi Inventory Auditor Basissi Waru
Nama Instansi: CV. Amelia Sari Service Peran
Alamat: Jl. Klakahsrejo No 28, Surabaya
Waktu Pelaksanaan: 01 Desember 2020 – 31 Desember 2020

<table>
<thead>
<tr>
<th>No</th>
<th>Penilaian</th>
<th>Bobot (B)</th>
<th>Nilai (N)</th>
<th>B x N</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>Kehadiran</td>
<td>20%</td>
<td>90</td>
<td>18</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>Kerjasama</td>
<td>20%</td>
<td>100</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>Komunikasi</td>
<td>10%</td>
<td>90</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>Sikap, Etika dan Tingkah Laku</td>
<td>20%</td>
<td>85</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>Prestasi Kerja</td>
<td>20%</td>
<td>90</td>
<td>18</td>
</tr>
<tr>
<td>6</td>
<td>Kreatifitas</td>
<td>10%</td>
<td>80</td>
<td>8</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Jumlah: 

Surabaya, 10 Januari 2021
Firmansyah, Lanangan

Amelia Sari
Ketua Sukses Service Peran
<table>
<thead>
<tr>
<th>No</th>
<th>Tanggal</th>
<th>Keterangan</th>
<th>TTD</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>Selasa, 01 Dec 2020</td>
<td>Perkenalan diri ke Satuan Reguwar</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>Rabu, 02 Dec 2020</td>
<td>Survey kebutuhan sistem</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>Kamis, 03 Dec 2020</td>
<td>Survey kebutuhan sistem</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>Jumat, 04 Dec 2020</td>
<td>Survey kebutuhan sistem</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>Sabtu, 05 Dec 2020</td>
<td>Libur</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>6</td>
<td>Minggu, 06 Dec 2020</td>
<td>Libur</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>7</td>
<td>Senin, 07 Dec 2020</td>
<td>Mendiskusikan Judul kp</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>8</td>
<td>Selasa, 08 Dec 2020</td>
<td>Mendiskusikan Judul kp</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>9</td>
<td>Rabu, 09 Dec 2020</td>
<td>Merancang Alur Web</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>No</td>
<td>Tanggal</td>
<td>Keterangan</td>
<td>TTD</td>
</tr>
<tr>
<td>----</td>
<td>-------------------------</td>
<td>-----------------------------</td>
<td>-----</td>
</tr>
<tr>
<td>10</td>
<td>Kamis 10 Desember 2020</td>
<td>Merancang Alur Web</td>
<td>❌</td>
</tr>
<tr>
<td>11</td>
<td>Jumat 11 Desember 2020</td>
<td>Merancang Alur Web</td>
<td>❌</td>
</tr>
<tr>
<td>12</td>
<td>Sabtu 12 Desember 2020</td>
<td>Libur</td>
<td>❌</td>
</tr>
<tr>
<td>13</td>
<td>Minggu 13 Desember 2020</td>
<td>Libur</td>
<td>❌</td>
</tr>
<tr>
<td>14</td>
<td>Senin 14 Desember 2020</td>
<td>Mempelajari data penjualan</td>
<td>❌</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Perusahaan</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>15</td>
<td>Selasa 15 Desember 2020</td>
<td>Mempelajari data penjualan</td>
<td>❌</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Perusahaan</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>16</td>
<td>Rabu 16 Desember 2020</td>
<td>Mempelajari data keluar masuk barang</td>
<td>❌</td>
</tr>
<tr>
<td>17</td>
<td>Kamis 17 Desember 2020</td>
<td>Mempelajari data keluar masuk barang</td>
<td>❌</td>
</tr>
<tr>
<td>18</td>
<td>Jumat 18 Desember 2020</td>
<td>Mempelajari sistem penjualan pada E-Commerce</td>
<td>❌</td>
</tr>
<tr>
<td>19</td>
<td>Sabtu 19 Desember 2020</td>
<td>Libur</td>
<td>❌</td>
</tr>
<tr>
<td>20</td>
<td>Minggu 20 Desember 2020</td>
<td>Libur</td>
<td>❌</td>
</tr>
<tr>
<td>21</td>
<td>Senin 21 Desember 2020</td>
<td>Merancang Database</td>
<td>❌</td>
</tr>
<tr>
<td>22</td>
<td>Selasa 22 Desember 2020</td>
<td>Merancang Database</td>
<td>❌</td>
</tr>
<tr>
<td>No</td>
<td>Tanggal</td>
<td>Keterangan</td>
<td>TTD</td>
</tr>
<tr>
<td>----</td>
<td>----------------</td>
<td>-----------------------</td>
<td>-----</td>
</tr>
<tr>
<td>23</td>
<td>23 Desember 2020</td>
<td>Merancang UI</td>
<td>f</td>
</tr>
<tr>
<td>24</td>
<td>24 Desember 2020</td>
<td>Merancang UI</td>
<td>f</td>
</tr>
<tr>
<td>25</td>
<td>25 Desember 2020</td>
<td>Libur</td>
<td>f</td>
</tr>
<tr>
<td>26</td>
<td>26 Desember 2020</td>
<td>Libur</td>
<td>f</td>
</tr>
<tr>
<td>27</td>
<td>27 Desember 2020</td>
<td>Libur</td>
<td>f</td>
</tr>
<tr>
<td>28</td>
<td>28 Desember 2020</td>
<td>Pengujian Program</td>
<td>f</td>
</tr>
<tr>
<td>29</td>
<td>29 Desember 2020</td>
<td>Pengujian Program</td>
<td>f</td>
</tr>
<tr>
<td>30</td>
<td>30 Desember 2020</td>
<td>Penyusunan Laporan</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Surabaya 10 Januari 2021

Pembimbing Lapangan

Amelia Dishop

(asssistant)