

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI *INVENTORY* STOK GUDANG KOPERASI
PADA PT. CITRA SEMBAWA
BERBASIS *WEB***



**Diajukan Oleh:
RIMA NOVI AULIA
021190018**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja
Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG
2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI *INVENTORY* STOK GUDANG KOPERASI
PADA PT. CITRA SEMBAWA
BERBASIS *WEB***



**Diajukan Oleh:
RIMA NOVI AULIA
021190018**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja
Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG
2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : RIMA NOVI AULIA
NOMOR POKOK : 021190018
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : APLIKASI INVENTORY STOK GUDANG
KOPERASI PADA PT. CITRA SEMBAWA
BERBASIS WEB**

Tanggal : 30 juni 2022
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

Meidyan Permata Putri, S. Kom., M. Kom.
NIDN: 0204058604

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : RIMA NOVI AULIA
NOMOR POKOK : 021190018
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : APLIKASI INVENTORY STOK GUDANG
KOPERASI PADA PT. CITRA SEMBAWA
BERBASIS WEB**

Tanggal : 21 Juli 2022

Penguji 1

Tanggal : 21 Juli 2022

Penguji 2

Eko Setiawan, S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0208098703

Rendy A. A. Pratama, S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0223059302

**Menyetujui,
Rektor**

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

MOTTO:

الصَّابِرِينَ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ

Artinya : “Wahai orang – orang yang beriman, mintalah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat”.

(QS. Al-Baqarah: 153)

Kupersembahkan kepada :

- *Kedua orang tuaku yang kucintai*
- *Saudara-saudaraku yang tersayang*
- *Teman-teman yang selalu memberikan saran-saran serta dorongan.*
- *Para Pendidik yang terhormat*

Almamaterku S1 Sistem Informasi 2022

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb. Puji syukur saya panjatkan atas rahmat Allah SWT dan nikmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan judul “Aplikasi Inventory Stok Gudang Koperasi Pada PT.CITRA SEMBAWA”. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna karena pengalaman dan pengetahuan penulis yang terbatas. Oleh karena itu, saran dan kritik dari semua pihak sangat diharapkan demi perbaikan Laporan di masa mendatang.

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak, Yaitu:

1. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., sebagai Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
2. Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom., sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi.
3. Ibu Meidyan Permata Putri, S.Kom., M.Kom., sebagai Dosen Pembimbing PKL.
4. Ayah dan ibu tercinta, yang telah memberikan dukungan dan dorongan baik secara mental maupun materi.
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian penyusunan laporan praktik kerja lapangan ini.

Palembang, 04 juli 2022

Rima Novi Aulia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup PKL	2
1.3 Tujuan dan Manfaat PKL	3
1.3.1 Tujuan	3
1.3.2 Manfaat	4
1.3.2.3 Manfaat bagi Akademik	5
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	5
1.4.1 Tempat PKL	5
1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL	5
1.5 Teknik Pengumpulan Data	6
1.5.1 Wawancara	6
1.5.2 Observasi	6
1.5.3 Studi Pustaka	7
1.5.4 Dokumentasi	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 Sistem Informasi	9
2.1.2 PHP	9
2.1.3 Basis Data	9
2.1.4 <i>Flowchart</i>	10
2.1.5 DFD	12
2.1.6 ERD	12
2.2 Gambaran Umum Perusahaan	14
2.2.1 Sejarah Perusahaan.....	14
2.2.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang	15

BAB III PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengamatan.....	20
3.1.1 Prosedur yang berjalan	20
1. Prosedur yang di usulkan <i>admin</i>	22
2. Prosedur yang diusulkan Ketua Tata Usaha	24
3.2 Evaluasi dan Pembahasan	26
3.2.1 Evaluasi.....	26
3.2.2 Pembahasan.....	27

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan	55
4.2 Saran	55

DAFTAR PUSTAKA	xiii
-----------------------------	-------------

HALAMAN LAMPIRAN.....	xiv
------------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi PT. CITRA SEMBAWA.....	16
Gambar 3. 1 <i>Flowchart</i> Yang Berjalan.....	21
Gambar 3. 2 <i>Flowchart</i> yang di usulkan <i>Admin</i>	22
Gambar 3. 3 <i>Flowchart</i> yang di usulkan Ketua tata usaha	25
Gambar 3. 4 Diagram Konteks.....	27
Gambar 3. 5 DFD 0.....	28
Gambar 3. 6 <i>Entity Relationship Diagram</i>	30
Gambar 3. 7 Desain Form <i>Login</i>	35
Gambar 3. 8 Desain <i>Dashboard Admin</i>	36
Gambar 3. 9 Desain Tambah Data <i>Supplier</i>	37
Gambar 3. 10 Desain <i>Supplier</i>	37
Gambar 3. 11 Desain Tambah Stok	38
Gambar 3. 12 Desain Stok Gudang.....	39
Gambar 3. 13 Desain Tambah Barang Masuk	40
Gambar 3. 14 Desain Barang Masuk	41
Gambar 3. 15 Desain Tambah Barang Keluar	41
Gambar 3. 16 Desain Barang Keluar	42
Gambar 3. 17 Desain <i>Dashboard</i> Ketua Tata Usaha.....	43
Gambar 3. 18 Desain Laporan Barang Masuk.....	43
Gambar 3. 19 Desain Laporan Barang Keluar	44
Gambar 3. 20 Desain Ekspor <i>Excel</i> Barang Masuk	44

Gambar 3. 21 Desain Ekspor Barang Keluar	45
Gambar 3. 22 Halaman <i>Login</i>	45
Gambar 3. 23 Halaman <i>Dashboard Admin</i>	46
Gambar 3. 24 Halaman Tambah Data <i>Supplier</i>	47
Gambar 3. 25 Tampilan Data <i>Supplier</i>	47
Gambar 3. 26 Tambah Stok Gudang.....	48
Gambar 3. 27 Stok Gudang.....	49
Gambar 3. 28 Tambah Barang Masuk	49
Gambar 3. 29 Barang Masuk	50
Gambar 3. 30 Tambah Barang Keluar	50
Gambar 3. 31 Barang Keluar	51
Gambar 3. 32 Ketua Tata Usaha	52
Gambar 3. 33 Halaman Laporan Barang Masuk.....	52
Gambar 3. 34 Halaman Laporan Barang Keluar.....	53
<i>Gambar 3. 35 Halaman Ekspor Excel Barang Masuk</i>	53
Gambar 3. 36 Halaman Ekspor Excel Barang Keluar.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	10
Tabel 2. 2 Simbol-Simbol <i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	12
Tabel 2. 3 Simbol-Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	13
Tabel 3. 1 Tabel <i>Users</i>	31
Tabel 3. 2 Tabel Satuan.....	31
Tabel 3. 3 Tabel <i>Supplier</i>	32
Tabel 3. 4 Tabel jenis barang	33
Tabel 3. 5 Gudang	33
Tabel 3. 6 Barang Masuk	34
Tabel 3. 7 Barang Keluar	34

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran *Form* Topik dan Judul (Fotokopi)
2. Lampiran Surat Balasan dari Perusahaan (Fotokopi)
3. Lampiran *Form* Konsultasi (Fotokopi)
4. Lampiran Surat Pernyataan (Fotokopi)
5. Lampiran *Form* Nilai dari Perusahaan (Fotokopi)
6. Lampiran *Form* Absensi dari Perusahaan (Fotokopi)
7. Lampiran *Form* Kegiatan Harian PKL (Fotokopi)
8. Lampiran *Form* Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan masyarakat pada zaman modern ini tidak terlepas dari teknologi yang bernama *internet*. Dikarenakan internet memegang peran penting dalam penyaluran informasi yang berguna dalam setiap bidang. Perkembangan teknologi masa kini menjadi acuan kita dalam menyelesaikan masalah dengan cepat. Untuk itu harus diimbangi suatu aplikasi yang bisa menunjang keberhasilan dalam merekap data-data penting agar lebih efisien dan terjaga dari kehilangan data. Penggunaan teknologi ini banyak digunakan pada perusahaan seperti pengolahan data persediaan stok barang.

PT. Citra Sembawa ini berlokasi di Desa Meranti, Lubuk Karet kecamatan Suak Tapeh, kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan, kode pos.30958. Perusahaan ini menyediakan koperasi Sembako untuk para karyawan berupa beras, kecap, gula, kopi, teh, gandum, dan tepung tapioka. Koperasi sembako tersebut hanya khusus karyawan yang bekerja di PT. Citra Sembawa. Proses transaksi masih dilakukan dengan cara mencatat dalam pembukuan sebagai bukti untuk pelaporan hasil transaksi.

Selain itu proses pencarian dan pengecekan barang masih dilakukan dengan cara yang sama, dengan mengecek secara fisik sehingga pemeriksaan dan pelaporan hasil transaksi barang masuk dan barang keluar dirasa belum efektif dan efisien, karena akan memakan waktu yang lumayan lama untuk proses pembuatan laporan dan pada proses pencarian barang. *Php relative* lebih mudah untuk dikuasai dan dipahami karena bersifat *user friendly*, selain itu dapat berjalan pada *multi-platform*. Dengan *mysql* sebagai basis data yang bersifat *open source* yang juga mendukung penggunaan *multi user*, kelebihan lainnya ialah sajian tipe data yang variatif dan struktur tabel yang cenderung fleksibel membuatnya sangat cocok untuk dijadikan media penyimpanan dan pengolahan data pada aplikasi ini.

Untuk mendukung kinerja dan kuantitas agar memiliki nilai tambah dalam hal kenyamanan maka dibuatlah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk pengolahan data persediaan sembako, pengguna dapat membuat data stok barang, barang masuk dan barang keluar secara langsung dalam bentuk laporan bulanan ataupun tahunan. Dari uraian-uraian diatas, maka penulis tertarik mengambil judul dalam penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini adalah **“Aplikasi Inventory Stok Gudang Koperasi Pada PT. Citra Sembawa Berbasis Web”**.

1.2 Ruang Lingkup PKL

Ruang lingkup yang diharapkan oleh penulis dalam melakukan penelitian dan penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini, antara lain :

1. Aplikasi ini digunakan oleh *admin* dan Ketua Tata Usaha.

2. Aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman Php dan *Mysql*.
3. Manajemen data master seperti data barang, jenis barang, satuan barang dan data *supplier*.
4. Data yang diolah seperti barang masuk, barang keluar, dan laporan.
5. Penyimpanan atau databasenya menggunakan *Mysql*
6. Website ini dirancang menggunakan permodelan prosedural yaitu *Flowchart, DFD, dan ERD*.

1.3 Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1 Tujuan

Tujuan yang diharapkan oleh penulis dalam melakukan penelitian dan penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini. antara lain :

- a. Untuk membuat aplikasi *inventory* stok gudang koperasi pada PT. Citra Sembawa agar lebih efektif dan efisien.
- b. Dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari pada perkuliahan agar bermanfaat bagi masyarakat, khususnya untuk *admin* gudang PT. Citra Sembawa.
- c. Agar Mahasiswa dibidang IT khususnya program studi S1 Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL).
- d. Menjadi sarana pengenalan mahasiswa pengenalan lingkungan kerja Mahasiswa.

1.3.2 Manfaat

Manfaat yang diharapkan oleh penulis dalam melakukan penelitian dan penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan :

1.3.2.1. Manfaat bagi Penulis

1. Mengembangkan kemampuan di bidang Pemogramman dan Aplikasi di PT. Citra Sembawa.
2. Menerapkan hasil yang diperoleh untuk mengembangkan potensi diri bagi penulis dan pembaca.
3. Sebagai syarat menyelesaikan mata kuliah praktik
4. Menjadi sarana pengenalan mahasiswa pengenalan lingkungan kerja Mahasiswa
5. Mendapat pengalaman kerja menambah wawasan kerja Sebagai mahasiswa yang akan menghadapi dunia kerja yang sesuai dengan program studi yang dijalanninya.

1.3.2.2. Manfaat bagi Kantor

Dapat membantu pegawai PT. Citra Sembawa dalam pengolahan data persediaan stok barang dan dapat mengerti manfaat penggunaan dari aplikasi tersebut. Serta dapat membantu pihak manajemen dalam mengatasi permasalahan internal dan memberikan masukan kepada pihak manajemen dikantor.

1.3.2.3 Manfaat bagi Akademik

Dapat dijadikan referensi bagi peneliti dan penulis lainnya untuk dijadikan sebagai studi perbandingan dalam menyusun penelitian yang dapat dikembangkan di masa mendatang. Menjalani kerja sama antar kampus dan PT.CITRA SEMBAWA. Serta memberikan gambaran dan motivasi umum kepada pembaca dalam menentukan topik penelitian.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

Adapun Tempat dan Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL), yaitu:

1.4.1 Tempat PKL

Lokasi Praktek Kerja Lapangan yang dilakukan penulis pada PT. Citra Sembawa, yang beralamat di Desa Meranti, Lubuk Karet kecamatan Suak Tapeh, kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan, kode pos. 30958.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu yang dibutuhkan penulis untuk melakukan Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah selama kurang lebih satu bulan, mulai dari tanggal 1 Maret 2022 sampai pada tanggal 30 maret 2022. Dalam satu minggu penulis memiliki waktu kerja praktek Lapangan (PKL) sebanyak lima hari yaitu, dari hari senin sampai hari jum'at pada

pukul 08.00 – 14.00 WIB, sesuai dengan jam kerja karyawan yang ada di tempat Praktek Kerja Lapangan (PKL).

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data-data yang diperlukan dalam maka peneliti menggunakan beberapa metode yang digunakan sebagai berikut:

1.5.1 Wawancara

Menurut Tersiana (2018:12) Wawancara merupakan salah satu penelitian yang memperoleh informasi dengan cara tanya jawab antara penelti dengan subjek yang diteliti.

Penulis melakukan sesi tanya jawab dengan bapak Dimas selaku Ketua Tata Usaha koperasi guna untuk mendapatkan informasi atau sejumlah data informasi yang berkaitan dengan judul laporan yang sedang disusun oleh penulis. Serta mendapat data yang diperoleh sebagai bahan acuan dengan melihat contoh-contoh transaksi penyetokan dan pengadaan barang pada PT. Citra Sembawa. Dimana interview dilakukan dengan Pembimbing Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang terlibat dilingkungan Kerja lama di PT. Citra Sembawa.

1.5.2 Observasi

Menurut Tersiana (2018:12) Observasi merupakan penelitian dengan melakukan pengamatan menyeluruh pada kondisi tertentu.

Dari definisi diatas maka dapat disimpulkan. Observasi adalah metode pengumpulan data secara sistematis menggunakan pengamatan suatu gejala pada objek penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung Setelah mendapatkan informasi tentang rencana yang akan dilakukan si penulis selama Praktek kerja Lapangan (PKL). Pada metode ini penulis akan melakukan pengamatan secara langsung tentang kegiatan yang dilakukan PT. Citra Sembawa.

1.5.3 Studi Pustaka

Menurut Putri (2020:2) Pengumpulan data dengan menggunakan dan mempelajari sumber-sumber tertulis dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan pengolahan data yang berhubungan dengan penelitian serta masalah yang sedang dibahas guna memperoleh kesesuaian data yang diperlukan.

Pada metode ini, Semua data yang telah dikumpulkan penulis baik itu buku-buku, artikel-artikel dan segala sesuatu yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti. semua dikumpulkan dan dicatat sebagai bahan dasar dari penelitian.

1.5.4 Dokumentasi

Menurut Putri (2021:2) Pengumpulan data dengan menggunakan studi dokumentasi yaitu dengan mengumpulkan data-data yang terpercaya dan pengambilan gambar oleh peneliti untuk

perkembangan aplikasi yang dibuat serta menjadi contoh dalam pembuatan aplikasi yang ingin dibuat sehingga akan memperkuat hasil penelitian, dokumentasi biasa berbentuk gambar atau tulisan. Dalam metode dokumentasi ini penulis memperoleh beberapa data yaitu data stok, data barang masuk, dan barang keluar serta struktur organisasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Merupakan teori-teori pokok yang merupakan landasan bagi teori-teori lainnya yang terdapat dalam Laporan PKL ini.

2.1.1 Sistem Informasi

Putra dan Fachruddin (2020:195) Sistem informasi yaitu suatu sistem dalam organisasi yang mendukung fungsi operasi organisasi, menghubungkan kepentingan pengolahan transaksi harian, dan bersifat manajerial dengan strategis dari organisasi untuk dapat menyajikan laporan yang diperlukan oleh pihak *eksternal*.

2.1.2 Hypertext PreProcessor (PHP)

Menurut Huda dan Amalia (2020:14) PHP adalah sebuah bahasa pemrograman *web* berbasis *server (server-side)* yang mampu memarsing kode PHP dari kode *web* dengan ekstensi.php, sehingga menghasilkan tampilan *website* yang dinamis di sisi *client (browser)*.

2.1.3 Basis Data


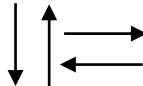
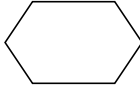
Lontoh, Sambul, dan Wowor (2021:438) *Database* adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.

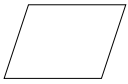




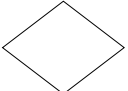
Konsep dasar dari basis data adalah kumpulan dari catatan-catatan, atau potongan dari pengetahuan.

2.1.4 Flowchart

Menurut Anthony (2018:15) *flowchart* yaitu aliran diagram yang menyatakan urutan proses atau instruksi dan hubungan antara proses atau instruksi yang satu dengan proses instruksi lainnya yang diekspresikan dalam bentuk gambar simbol tertentu dan pernyataan instruksi atau logika program. *Flowchart* memiliki tujuan untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, rapi, dan jelas menggunakan simbol standar. Berikut adalah simbol-simbol *Flowchart* yang terdapat pada table 2.1.

Tabel 2. 1 Simbol-Simbol Flowchart

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Terminator	Simbol untuk tanda mulai (<i>Start</i>) dan tanda selesai (<i>stop/end</i>) dari kegiatan proses
2		Simbol Arah Aliran	Simbol yang menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol lainnya (atau antara kegiatan proses) dan sekaligus menyatakan arah proses
3		Simbol Persiapan	Simbol pemberian harga awal


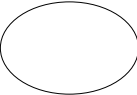
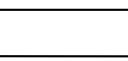

No	Simbol	Nama	Keterangan
4		Simbol Keluaran/Masukan	Simbol yang menyatakan proses <i>input</i> dan <i>output</i>
5		Simbol Proses	Simbol yang melambangkan kegiatan pemrosesan/pengelolaan <i>input</i> .
6		Simbol Penyimpanan daring	Simbol <i>input/output</i> yang menggunakan media penyimpanan <i>online</i> .
7		Simbol <i>Display</i>	Simbol untuk <i>output</i> pada layar <i>monitor</i> .
8		Simbol Dokumen	Simbol yang menyatakan output dicetak pada kertas atau berbentuk dokumen.
9		Simbol Percabangan (Pilihan Keputusan)	Simbol proses pemilihan keputusan tergantung kondisi, jika pemeriksaan kondisi terpenuhi benar, maka jalur pilihan yang diproses adalah jalur Ya atau <i>Yes</i> , dan sebaliknya Jika pemeriksaan kondisi tidak terpenuhi tidak benar, maka jalur yang harus dipilih adalah jalur Tidak atau <i>No</i>

Sumber: Anthony (2018:18)

2.1.5 Data Flow Diagram (DFD)

Abdullah, Erliana, Prasetyo & Karim, (2020:22) *Data Flow Diagram (DFD)* adalah suatu bentuk model yang memungkinkan sistem analisa menggambarkan suatu sistem sebagai suatu jaringan proses dan fungsi yang dihubungkan satu dengan yang lain oleh suatu penghubung. Berikut adalah simbol-simbol DFD yang terdapat pada table 2.2.

Tabel 2. 2 Simbol-Simbol Data Flow Diagram (DFD)

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Entitas Eksternal	<i>External Entity</i> adalah bagian lar sistem yang dapat men- <i>supply input</i> ke dalam sistem dan menggunakan <i>output</i> dari sistem.
2		Proses	Menggambarkan bagaimana suatu ditransformasikan menjadi <i>output</i> . Proses menggambarkan apa yang dilakukan sistem.
3		<i>Data store</i>	Menunjukkan penyimpanan data, seperti <i>file</i> atau <i>database</i> terkomputerisasi.
4		Arus Data (<i>Data Flow</i>)	Menyatakan data yang bergerak dari satu tempat didalam sistem ke tempat lainnya.

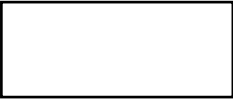
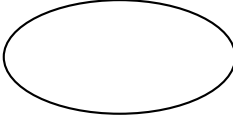
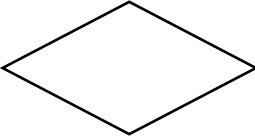

Sumber: Abdullah, Erliana, Prasetyo, & Karim, (2020:22)

2.1.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Abdullah, Erliana, Prasetyo & Karim (2020:25) mengatakan bahwa *Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah dokumen yang menunjukkan entitas data dan atribut dan hubungan.

Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada *Entity Relationship Diagram* pada tabel 2.3.

Tabel 2. 3 Simbol-Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

No	Simbol	Keterangan
1.	Entitas/ <i>entity</i> 	Objek yang ada didunia nyata yang dibedakan dengan objek lain. Setiap entitas harus memiliki satu atribut unik atau yang sering disebut dengan <i>primary key</i> .
2.	Atribut 	Setiap entitas pasti punya elemen yang disebut atribut yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut.
3.	Relasi 	Hubungan antara beberapa entitas, yaitu antara entitas satu dengan entitas yang lain dalam satu relasi.
4.	Asosiasi/ <i>Association</i> 	<i>Link</i> adalah elemen dari ERD yang berfungsi untuk menghubungkan antar entitas dengan atribut atau entitas dengan hubungan. <i>Link</i> disimbolkan dengan garis lurus.

Sumber: Abdullah, Erliana, Prasetyo, & Karim, (2020:25)

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1 Sejarah Perusahaan

Perusahaan karet adalah karet yang dihasilkan dari tanaman getah dengan cara dilukai. Penanaman karet secara tradisional dilakukan di beberapa wilayah Sumatera Selatan terutama didaerah pedesaan yang memiliki persediaan lahan yang luas, belum terdapat proyek pengembangan karet, dan keterbatasan pengetahuan petani. Seperti PT. CITRA SEMBAWA yang merupakan salah satu perusahaan Karet yang ada di Desa Meranti Sumatera Selatan. HGU PT. Citra Sembawa No 54/HGU/ 1998 sesuai keputusan menteri Kehakiman Tanggal 11 Oktober 1994 seusi akta Akta Pendirian Nomor C2.319.HT.01.04 Thn 1994 dan didaftarkan pada panitera pengadilan negeri Palembang Tanggal 30 Nopember 1994 Nomor 143/1994/PT Luas tanah yang dimohon dengan hasil ukur secara Kadasteral tanggal 22 february 1996 Nomor 14/1996 seluas 1.309,82 Ha. Terletak dikecamatan betung kabupaten Musi Banyuasin, Propinsi Sumatera Selatan, surat Kepala Kantor Wilaya DepHut Prpinsi Sumatera Selatan tanggal 23 Februari 1998 Nomor 365/KWL-6/1998 berstatus Tanah yang dikuasai oleh negara merupakan areal penggunaan lain (APL) dan Ijin Lokasi dari Gubernur Sumatera Selatan Tanggal 1 September 1993 Nomor 647/SK/I/1993Sk Menteri Pertanian RI, Cq. DirjenBun telah memberikan ijin Prinsip usaha perkebunan kepada pemohon untuk komoditas Karet seluas 1.000 Ha.

a. Visi

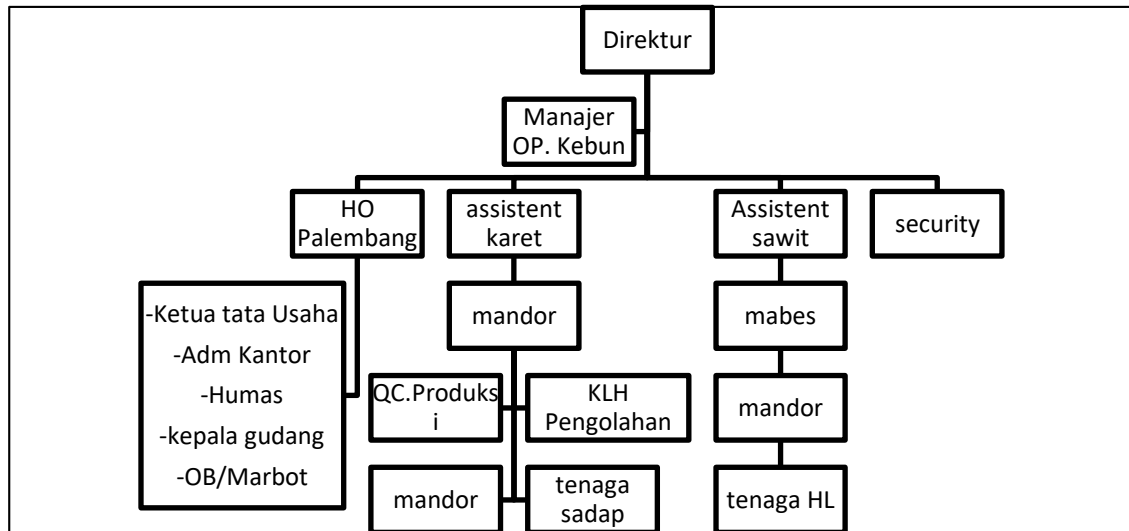
Menjadikan PT. CITRA SEMBAWA sebagai perusahaan agrobisnis dan perkebunan yang dikenal luas dan dapat diandalkan untuk memberikan hasil produksi yang optimal.

b. Misi

Bekerja dengan semangat didesain untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam memenuhi target untuk memproduksi produk perkebunan dengan kualitas yang setara produk internasional.

2.2.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang**2.2.2.1 Struktur Organisasi**

Struktur organisasi adalah rangkaian kerjasama untuk mencapai tujuan organisasi, guna untuk menentukan pembagian tugas dan tanggung jawab pelimpahan wewenang secara jelas. Struktur organisasi dapat menggambarkan bagian dan fungsi yang ada dalam perusahaan. Berikut ini ditampilkan bagan struktur organisasi di PT. CITRA SEMBAWA:



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi PT. CITRA SEMBAWA

2.2.2.2 Tugas dan Wewenang

Untuk menghindari terjadinya tumpang tindih pekerjaan atau perintah, maka perlu ditetapkan secara jelas tugas dan wewenang dari masing-masing bagian dalam perusahaan. Pada sub bab laporan ini, akan membahas tugas dan wewenang dari masing-masing bagian di PT. CITRA SEMBAWA, yaitu sebagai berikut:

1. Direktur

Mengelola dan mengurus kepentingan perusahaan yang sesuai dengan ketentuan kebijakan yang telah dibuat.

2. Manajer Operasional Kebun

Membuat anggaran rencana kerja mengendalikan produksi, melakukan monitoring dan memberikan bimbingan kepada seluruh anggota yang bertanggung jawab.

3. *Hinder Ordonantie* Perusahaan

Melindungi masyarakat sekitar atas berdirinya sebuah perusahaan dari timbulnya bahaya kerugian maupun gangguan.

4. Security

Mengamankan aset proyek serta melakukan pengawasan, peralatan pemeriksa jalur akses untuk memastikan keamanan dan mencegah kerugian.

5. Kepala Tata Usaha

- a. Mengkoordinasi tugas –tugas yang diberikan oleh pimpinan.
- b. Memonitor pekerjaan staf administrasi dan tenaga harian.
- c. Mengelola dan mempertanggung jawabkan pengeluaran rumah tangga
- d. Membuat konsep surat dinas dan/atau mengetik konsep surat pimpinan. Mengelola surat-surat yang masuk dan keluar
- e. Admin kantor Surat masuk dan keluar pada buku agenda harian, membantu mengelolah kas kecil dan memonitoring kegiatan kantor.

6. Humas

- a. Membantu pimpinan perusahaan dalam memberikan informasi kepada masyarakat atau pihak yang memerlukannya
- b. Memberikan informasi kepada pihak masyarakat agar diketahui maksud dan tujuan kegiatan organisasi.

7. Kepala Gudang

- a. Mengukur kekentalan lateks dari lateks yang dibawah oleh penyadap
- b. Mencampurkan zat kimia seperti asam semut agar menjadi kepingan-kepingan slab
- c. Membuat laporan dari hasil pengukuran dan percampuran.

8. Office Boy Marbot

- a. Membersihkan dan merapikan kantor, mulai dari meja, kursi komputer dan lainnya.
- b. Menyediakan minuman untuk karyawan
- c. Melayani permintaan *fotocopy*
- d. Menyiapkan makan siang
- e. Membersihkan lantai

9. Mandor

- a. Mengkoordinir dan mengabsen para penyadap untuk melakukan kegiatan panen
- b. Bertanggung jawab terhadap perawatan kebun seperti penyemprotan, pemupukan, dan pembersih kebun.
- c. Membuat laporan hasil kegiatan penyadap harian.

10. Tenaga Harian Lepas

Memimpin dan mengkoordinir seluruh kegiatan anggota tim kerja serta mengawasi semua tenaga yang terlibat.

11. *Quality Control* Produksi

- a. Mengkoordinasi kegiatan produksi sehingga proses produksi dapat berjalan lancar
- b. Menyusun rencana produksi dan tanggung jawab terhadap target hasil produksi yang dihasilkan.
- c. Memeriksa persediaan bahan baku untuk mendukung rencana yang telah disusun
- d. Menerima laporan harian dari kepala kebun mengenai kuantitas dan kualitas yang dihasilkan.

12. Tenaga sadap

Bertugas pemanen atau penyadap karet dan mengumpulkan hasil sadapnya ke bagian gudang.

2.3.5 Aktivitas yang Dilakukan

Aktivitas yang dilakukan penulis saat melakukan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PT. CITRA SEMBAWA terhitung selama satu bulan yaitu mulai dari tanggal 1 Maret 2022 sampai pada tanggal 30 maret 2022. Kegiatan-kegiatan penulis dalam masa Praktek Kerja Lapangan (PKL) yaitu:

1. Melakukan pengolahan data
2. Membantu membuat laporan
3. Membantu kegiatan karyawan dan melaksanakan perintah dari pembimbing lapangan.

BAB III

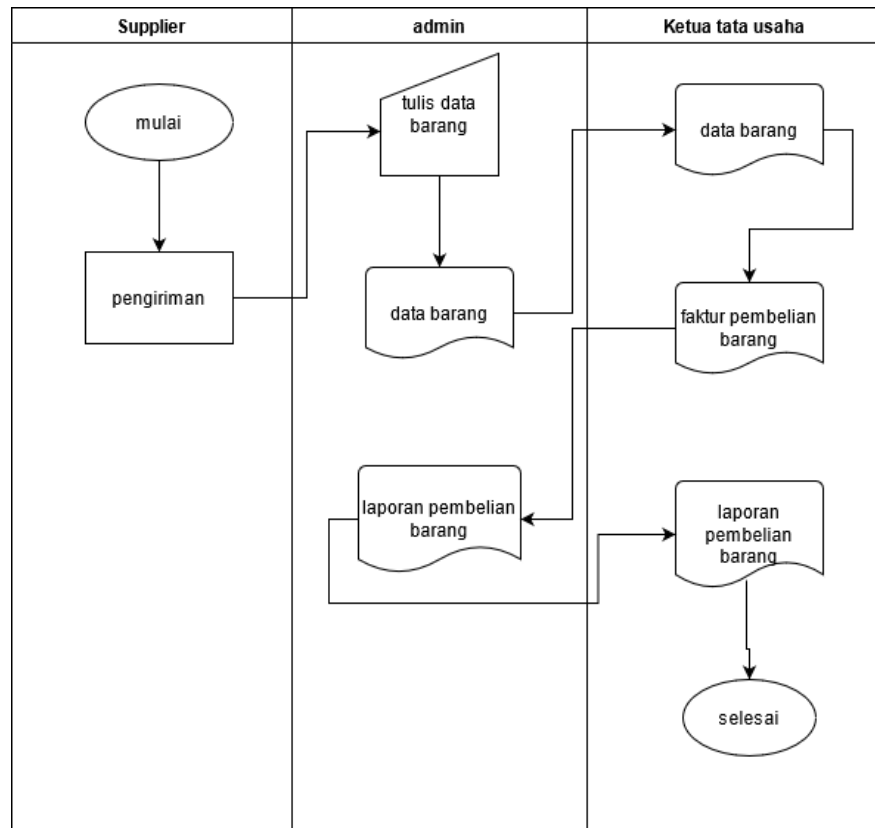
PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengamatan

Selama kurang lebih satu bulan melakukan Praktek Kerja Lapangan (PKL), penulis melakukan penelitian di PT. CITRA SEMBAWA. Dan penulis telah menyimpulkan bahwa di PT. CITRA SEMBAWA belum menggunakan aplikasi *inventory* stok gudang koperasi pada PT. CITRA SEMBAWA, Selama ini penerimaan dan pengeluaran masih menggunakan buku besar. oleh karena itu penulis memberi solusi pada PT. CITRA SEMBAWA untuk dibuatkan aplikasi *inventory* Gudang yang nantinya akan digunakan untuk *admin* dan Ketua Tata Usaha.

3.1.1 Prosedur yang berjalan

Prosedur yang berjalan pada PT. CITRA SEMBAWA ini digambarkan pada *flowchart* yang menjelaskan bagan alur sistem yang berjalan di PT. CITRA SEMBAWA. Dari prosedur yang berjalan maka penulis dapat mengetahui gambaran proses kerja untuk kalangan PT. CITRA SEMBAWA dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3. 1 Flowchart Yang Berjalan

Berdasarkan gambar 3.1 dapat dijelaskan sebagai berikut:

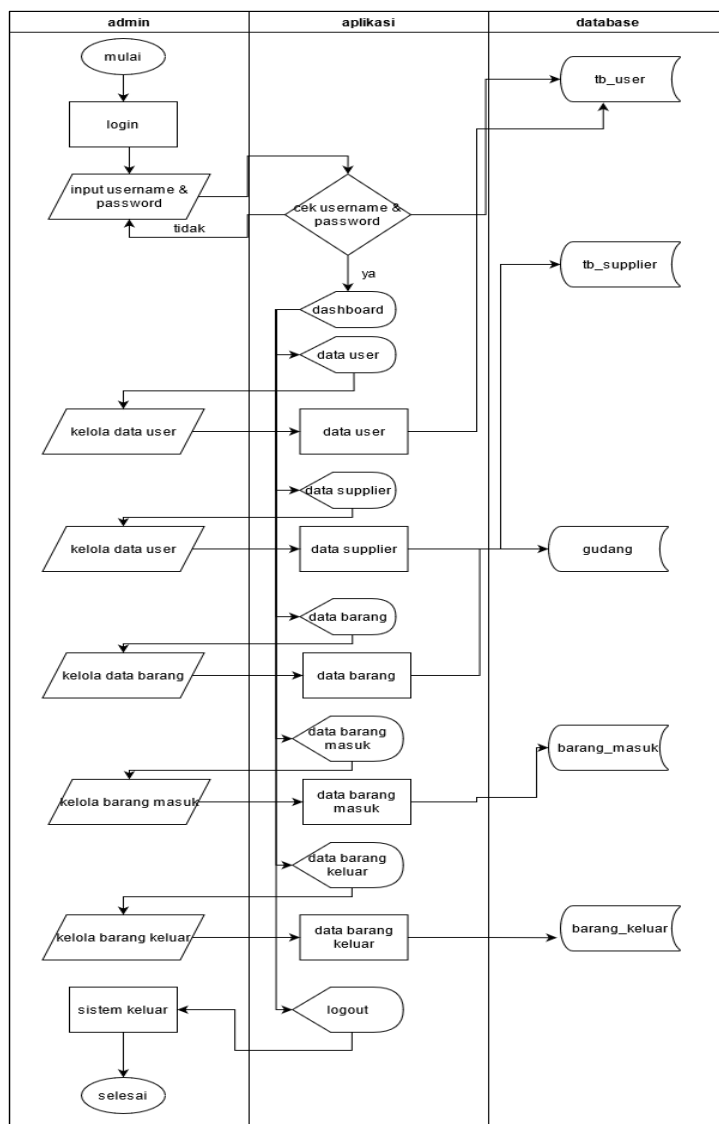
- Dimulai dengan *supplier* melakukan pengiriman barang di PT. CITRA SEMBAWA.
- Kemudian diterima oleh *admin* lalu melakukan penulisan data barang yang telah diterima.
- Selanjutnya dibuatkan *admin* dalam bentuk data barang.
- Dan melakukan pemberitahuan kepada Ketua tata usaha berupa data barang.
- Ketua tata usaha membuat faktur pembelian barang.
- Dibuatlah dalam bentuk laporan barang oleh *admin*.

- g. Kemudian diserahkan kembali kepada ketua tata usaha dalam bentuk laporan pembelian barang.
- h. Selesai.

3.1.2 Prosedur yang di Usulkan

1. Prosedur yang di usulkan *admin*

Flowchart yang diusulkan *admin* pada gambar 3.2 *Flowchart* yang diusulkan *admin*:



Gambar 3. 2 Flowchart yang di usulkan Admin

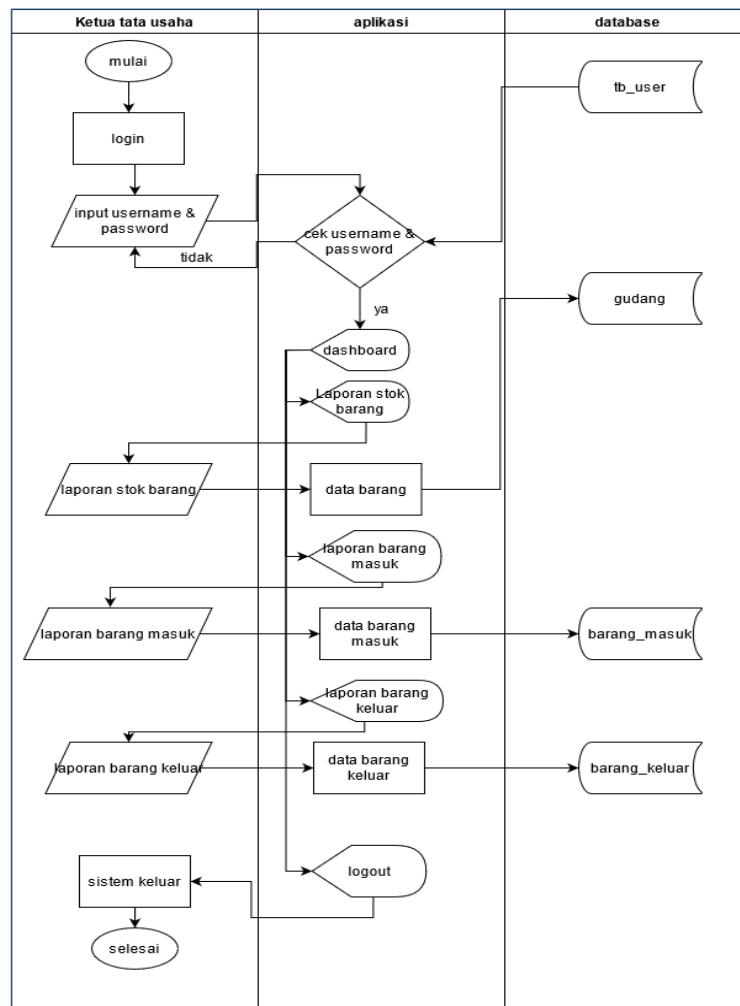
Berdasarkan gambar 3.2 dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Mulai
- b. Admin mulai *login* aplikasi menggunakan *username* dan *password* jika *username* dan *password* tidak sesuai maka akan kembali ke proses *login*. Jika data sesuai maka akan masuk ke menu *dashboard*.
- c. Sistem akan menampilkan halaman *dashboard* yang memiliki 4 menu fitur yaitu:
 1. form data *supplier*
 2. form data barang
 3. form barang masuk
 4. form barang keluar
- d. Jika *user* memilih fitur form data *supplier* ,maka sistem akan menampilkan form berisikan tambah data *supplier* yang akan di isi oleh *admin*.
- e. Setelah *supplier* telah ditambahkan dan berhasil tersimpan maka sistem akan kembali ke menu *dashboard*.
- f. Jika *user* memilih fitur data barang, maka sistem akan menampilkan form berisikan tambah data barang yang akan di isi dengan *admin*.
- g. Setelah data barang telah ditambahkan dan berhasil tersimpan maka sistem akan kembali ke menu *dashboard*.

- h. Jika *user* memilih fitur form tambah barang masuk ,maka sistem akan menampilkan form berisikan tambah barang masuk yang akan di isi oleh *admin*.
- i. Setelah data barang masuk telah ditambahkan dan berhasil tersimpan maka sistem akan kembali ke menu *dashboard*.
- j. Jika *user* memilih fitur form tambah barang keluar ,maka sistem akan menampilkan form berisikan tambah barang keluar yang akan di isi oleh *admin*.
- k. Setelah data barang keluar telah ditambahkan dan berhasil tersimpan maka sistem akan kembali ke menu *dashboard*.
- l. Setelah tidak ada lagi yang aktivitas yang dilakukan maka *user* dapat melakukan *logout*.

2. Prosedur yang diusulkan Ketua Tata Usaha

Flowchart yang diusulkan untuk *admin* pada gambar 3.3.
Flowchart yang diusulkan.



Gambar 3.3 Flowchart yang di usulkan Ketua tata usaha

Berdasarkan gambar 3.3 dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Mulai
- b. Ketua tata usaha mulai *login* aplikasi menggunakan *username* dan *password* jika *username* dan *password* tidak sesuai maka akan kembali ke proses *login*. Jika data sesuai maka akan masuk ke menu *dashboard*.
- c. aplikasi akan menampilkan halaman *dashboard* yang memiliki 3 menu fitur yaitu:

1. Laporan data barang
 2. Laporan barang masuk
 3. Laporan barang keluar
- d. Jika *user* memilih fitur laporan data barang ,maka sistem akan menampilkan berupa laporan data barang.
- e. Jika *user* memilih fitur laporan barang masuk ,maka sistem akan menampilkan berupa laporan barang masuk.
- f. Jika *user* memilih fitur laporan barang keluar,maka sistem akan menampilkan berupa laporan barang keluar.
- g. Setelah tidak ada lagi yang aktivitas yang dilakukan maka *user* dapat melakukan *logout*.

3.2 Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1 Evaluasi

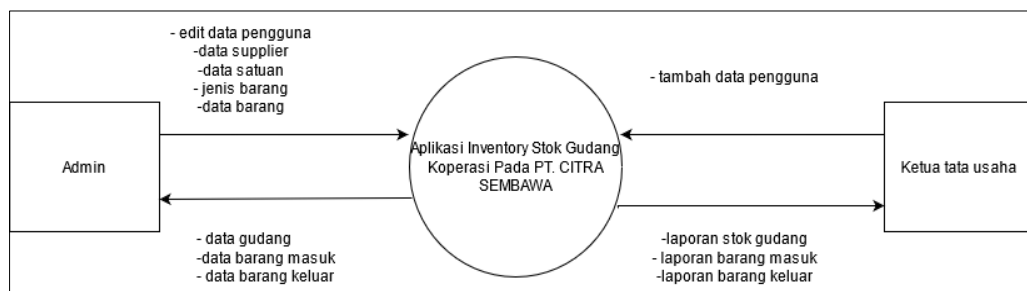
Penulis melakukan pengamatan pada PT. CITRA SEMBAWA, penulis menemukan masalah dalam perekapan barang masuk, barang keluar hingga stok barang yang masih dilakukan secara manual dengan cara mengecek langsung ke gudang hal tersebut kurang efektif dan menghabiskan banyak waktu. Sehingga dari permasalahan tersebut penulis memberikan solusi yaitu sebuah aplikasi yang dapat membantu mempercepat proses perekapan barang.

3.2.2 Pembahasan

Dengan adanya masalah yang terjadi pada PT. CITRA SEMBAWA maka penulis mengusulkan pembuatan aplikasi berbasis *website*.

a. Context Diagram

Berdasarkan *flowchart* sistem yang diusulkan, maka penulis memberikan gambaran arus data terhadap sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.4



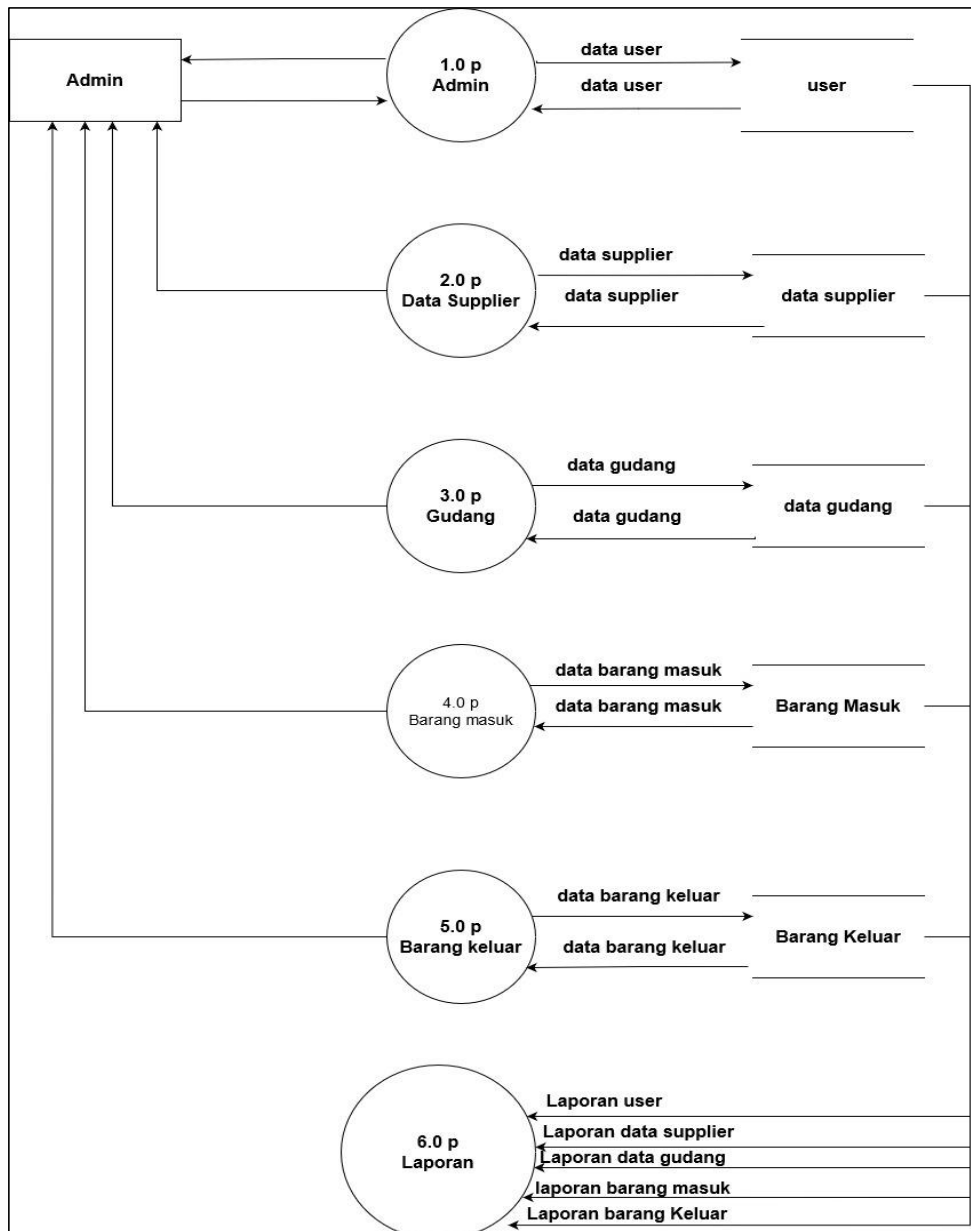
Gambar 3. 4 Diagram Konteks

Berdasarkan gambar 3.4 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pada aplikasi stok barang gudang koperasi pada PT. CITRA SEMBAWA terdapat dua entitas yaitu: *admin* dan Ketua Tata Usaha.
2. Entitas *admin* dapat menambah, edit data pengguna, data supplier, data satuan, jenis barang, dan data barang.
3. Entitas *admin* juga bisa tambah gudang, data barang masuk, dan data barang keluar.
4. Entitas Ketua tata usaha tambah data pengguna
5. Entitas Ketua tata usaha mendapatkan laporan bulanan berupa laporan stok barang, barang masuk dan barang keluar.

b. Data Flow Diagram Level 0

DFD level 0 adalah diagram yang menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem, diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.5.



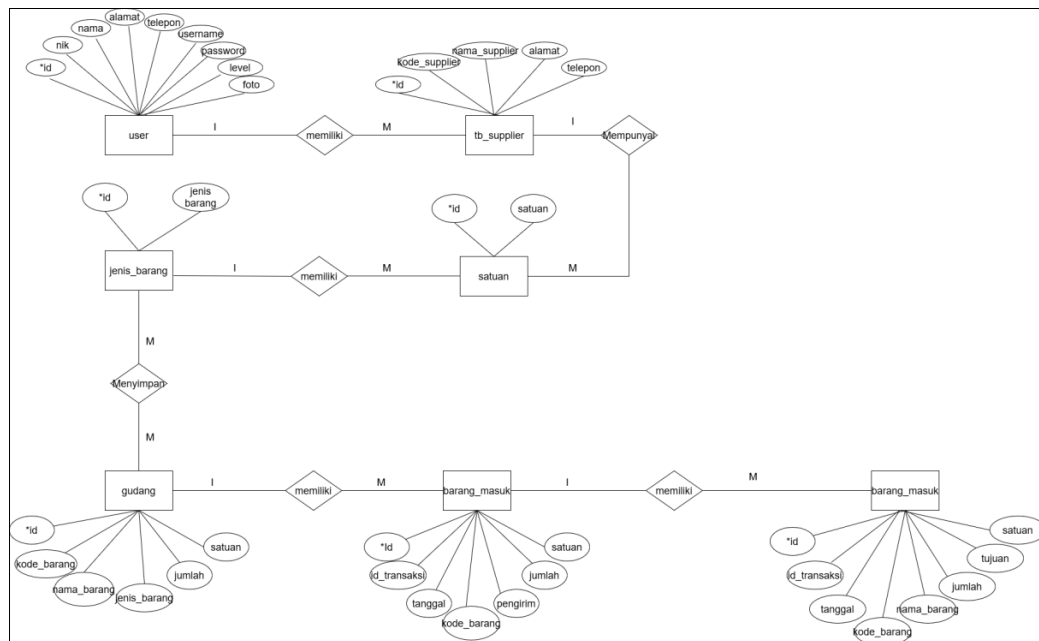
Gambar 3. 5 DFD 0

Berdasarkan gambar 3.6 dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Proses 1.0 P adalah *admin* melakukan login memakai *username* dan *password*.
- b. Proses 2.0 P adalah proses *admin* menginput data *supplier* dimana *admin* bisa menambahkan *supplier*.
- c. Proses 3.0 P adalah proses *admin* menginput data gudang dimana *admin* menambahkan stok pada gudang.
- d. Proses 4.0 P adalah proses *admin* menginput data barang masuk.
- e. Proses 5.0 P adalah Proses *admin* menginput barang keluar.
- f. Proses 6.0 P adalah proses Ketua tata usaha menerima laporan dari *admin* mengenai laporan stok barang, barang masuk, dan barang keluar.

3.2.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Gambar 3.6 ini adalah gambar *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang berbasis komponen-komponen himpunan dan relasi yang masing-masing dilengkapi atribut-atribut.



Gambar 3. 6 Entity Relationship Diagram

3.2.3 Struktur Table

Struktur tabel yang digunakan untuk menentukan struktur dari tabel-tabel yang akan dibuat berisikan nama-nama *field*, *type field* dan ukurannya, dimana tabel-tabel tersebut digunakan untuk menampung data. adapun struktur tabel yang sesuai dengan ERD diatas adalah sebagai berikut:

1. Tabel Users

Tabel *users* digunakan untuk menampung data user yang menggunakan aplikasi stok gudang koperasi pada PT. CITRA SEMBAWA. Struktur tabel *user* dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Nama field : *tb_user*

Primary key : *id*

Tabel 3. 1 Tabel Users

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id	int	11	<i>Primary key</i>
2	nik	varchar	16	nik
3	nama	varchar	30	nama
4	alamat	varchar	35	alamat
5	telepon	varchar	15	telepon
6	<i>username</i>	varchar	20	username
7	<i>password</i>	varchar	15	password
8	level	varchar	25	level
9	foto	varchar	25	foto

2. Tabel Satuan

Tabel *tb_satuan* digunakan untuk menampung data satuan yang menggunakan aplikasi *inventory* stok barang gudang koperasi pada PT. CITRA SEMBAWA. Struktur tabel satuan dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Nama field : satuan

Primary key: id

Tabel 3. 2 Tabel Satuan

No	Field Name	Type	Width	keterangan
1	id	integer	11	<i>Primary key</i>
2	satuan	varchar	10	satuan

3. Tabel *tb_supplier*

Tabel *tb_supplier* digunakan untuk menampung data supplier yang menggunakan aplikasi *inventory* stok barang gudang koperasi pada PT. CITRA SEMBAWA. Struktur tabel barang masuk dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Nama field : *tb_supplier*

Primary key : id

Tabel 3. 3 Tabel Supplier

No	Field Name	Type	Width	keterangan
1	id	int	10	<i>Primary key</i>
2	Kode_ <i>supplier</i>	varchar	10	Kode <i>supplier</i>
3	Nama_ <i>supplier</i>	varchar	25	lokasi
4	alamat	varchar	20	alamat
5	telepon	varchar	15	telepon

4. Tabel *jenis_barang*

Tabel *jenis_barang* digunakan untuk menampung data jenis barang yang menggunakan aplikasi *inventory* stok barang gudang koperasi pada PT. CITRA SEMBAWA. Struktur tabel barang keluar dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Nama field : *jenis_barang*

Primary key : id

Tabel 3. 4 Tabel jenis barang

No	Field Name	Type	Width	keterangan
1	id	integer	11	<i>Primary key</i>
2	Jenis_barang	varchar	20	Jenis barang

5. Tabel gudang

Tabel gudang digunakan untuk menampung data gudang yang menggunakan aplikasi *inventory* stok gudang koperasi pada PT.CITRA SEMBAWA. Struktur table gudang dapat dilihat pada table 3.5

Tabel 3. 5 Gudang

No	Field Name	Type	Width	keterangan
1	id	integer	11	<i>Primary key</i>
2	Kode_barang	varchar	12	Kode barang
3	Nama_barang	varchar	25	Nama barang
4	Jenis_barang	Varchar	10	Jenis barang
5	jumlah	Varchar	25	Jumlah
6	satuan	varchar	10	satuan

6. Tabel barang_masuk

Tabel barang_masuk digunakan untuk menampung data barang masuk yang menggunakan aplikasi *inventory* stok gudang koperasi pada PT.CITRA SEMBAWA. Struktur tabel barang masuk dapat dilihat pada tabel 3.6

Tabel 3. 6 Barang Masuk

No	Field Name	Type	Width	keterangan
1	id	Integer	11	<i>Primary key</i>
2	Id_transaksi	Varchar	15	Id transaksi
3	tanggal	date	-	tanggal
4	Kode_barang	Varchar	15	Kode barang
5	Nama_barang	Varchar	25	Nama barang
6	pengirim	Varchar	25	Pengirim
7	jumlah	integer	25	Jumlah
8	satuan	varchar	25	satuan

7. Tabel barang_keluar

Tabel barang_keluar digunakan untuk menampung data barang keluar yang menggunakan aplikasi *inventory* stok gudang koperasi pada PT.CITRA SEMBAWA. Struktur tabel barang keluar dapat dilihat pada tabel 3.7

Tabel 3. 7 Barang Keluar

No	Field Name	Type	Width	keterangan
1	id	Integer	11	<i>Primary key</i>
2	Id_transaksi	Varchar	10	Id transaksi
3	tanggal	date	-	tanggal
4	Kode_barang	Varchar	25	Kode barang
5	Nama_barang	Varchar	25	Nama barang
6	jumlah	integer	15	Jumlah
7	tujuan	varchar	25	tujuan
8	satuan	varchar	25	satuan

3.2.5 Desain User Interface

Untuk mempermudah dalam perancangan sistem maka penulis memvisualisasikan antarmuka (*user interface*) halaman *web/aplikasi* yang dibangun sehingga dapat memberikan gambaran dari *website/aplikasi* yang dihasilkan.

1. Desain Form Login

Desain *form login* dapat digunakan bagi *admin* untuk mengakses dan mengolah data *user* rumah sakit. Adapun desain *form login* dapat dilihat pada gambar 3.7.

The diagram shows a login form titled "Login" centered within a larger rectangular frame. The form itself is a smaller rectangle containing five input fields stacked vertically. The first field is labeled "username". The second field is labeled "Password". The third field is labeled "Pilih Level User". The fourth field is also labeled "Pilih Level User" and contains a small lowercase letter "v" at the end. The fifth field is a button labeled "Log in".

Gambar 3. 7 Desain Form Login

2. Desain *Dashboard Admin*

Desain *Dashboard admin* merupakan tampilan awal setelah admin melakukan proses *login* pada *aplikasi*. Adapun desain tampilan *home* admin dapat dilihat pada gambar 3.8

PT. CITRA SEMBAWA	Logout
dashboard pengguna	Dashboard Inventory Barang <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Data Users</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Data Supplier</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Data Gudang</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Barang masuk</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px; width: fit-content;">Barang keluar</div>
data user	
data master	
transaksi barang	
laporan	

Gambar 3. 8 Desain Dashboard Admin

3. Desain Tambah Data *Supplier*

Desain tambah data *supplier* merupakan tampilan *form* pengisian data *supplier* baru. Adapun desain tampilan tambah data *supplier* dapat dilihat pada gambar 3.9

Tambah supplier

kode supplier

nama supplier

Alamat

Telepon

Gambar 3. 9 Desain Tambah Data Supplier

4. Desain Data Supplier

Desain Data *Supplier* merupakan data tampilan yang telah diinput dari *form* data *supplier*. Adapun desain tampilan data *supplier* pada gambar 3.10

Data Supplier

show v entires Search

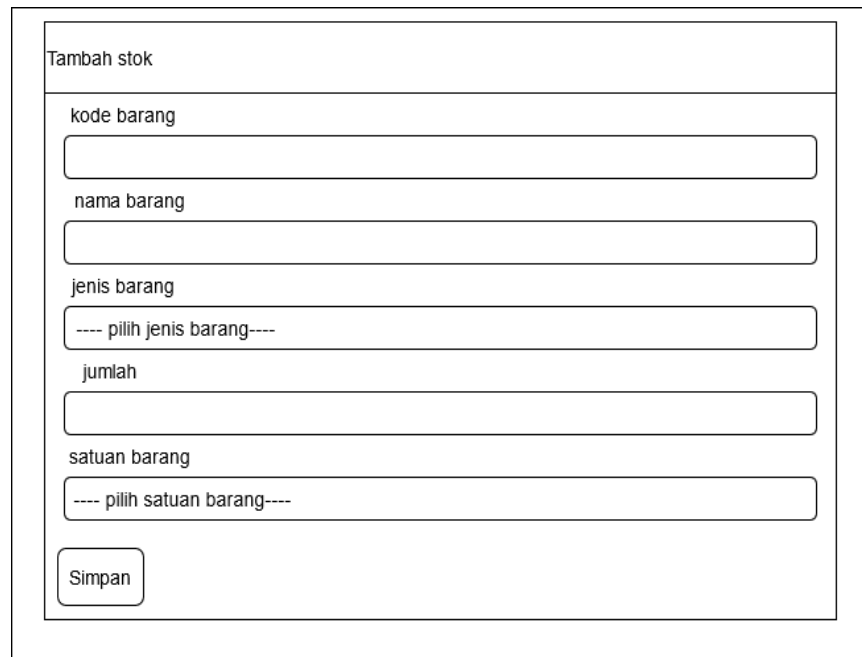
No	kode supplier	nama supplier	alamat	Telepon	pengaturan
1	Supp-xxx	toko xxxxx	Pangkalan balai	08xxxxxxxx	<input type="button" value="ubah"/> <input type="button" value="hapus"/>
2	Supp-xxx	toko xxxxx	betung	08xxxxxxxx	<input type="button" value="ubah"/> <input type="button" value="hapus"/>

Showing 1 to 2 of 2 entires previous next

Gambar 3. 10 Desain Supplier

5. Desain Tambah Stok

Desain tambah stok merupakan tampilan desain *form input* stok barang. Adapun desain tambah stok pada gambar 3.11



Tambah stok

kode barang

nama barang

jenis barang
---- pilih jenis barang----

jumlah

satuan barang
---- pilih satuan barang----

Simpan

Gambar 3. 11 Desain Tambah Stok

6. Desain Stok Gudang

Desain stok gudang merupakan desain tampilan data stok gudang yang sudah diinput dari form tambah stok. Adapun desain stok gudang pada gambar 3.12

stok gudang

show v entires Search

No	kode barang	nama barang	jenis barang	satuan	pengaturan
1	bar-xxx	kopi	makanan	pcs	<input type="button" value="ubah"/> <input type="button" value="hapus"/>
2	bar-xxx	beras	makanan	kg	<input type="button" value="ubah"/> <input type="button" value="hapus"/>

Showing 1 to 2 of 2 entires previous next

Gambar 3. 12 Desain Stok Gudang

7. Desain Tambah Barang Masuk

Desain tambah barang masuk merupakan tampilan *form input* barang masuk. Adapun desain tambah barang masuk pada gambar 3.13

tambah barang masuk
id transaksi <input type="text"/>
tanggal masuk <input type="text"/>
barang ---- pilih barang----
jumlah <input type="text"/>
total stok <input type="text"/>
supplier ---pilih supplier---
<input type="button" value="Simpan"/>

Gambar 3. 13 Desain Tambah Barang Masuk

8. Desain Barang Masuk

Desain barang masuk merupakan tampilan barang masuk setelah menginput data dari form barang masuk. Adapun desain barang masuk pada gambar 3.14

barang masuk

show v entires Search

No	id transaksi	tanggal masuk	kode barang	nama barang	pengirim	jumlah masuk	satuan barang	pengaturan
1	trm-xxxx	dd/mm/yyyy	bar-xxxx	beras	tokoxxxxxx	10	kg	<input type="button" value="hapus"/>
2	trm-xxxx	dd/mm/yyyy	barxxxx	beras	tokoxxxxxx	10	kg	<input type="button" value="hapus"/>

Showing 1 to 2 of 2 entires previous next

Gambar 3. 14 Desain Barang Masuk

9. Desain Tambah Barang Keluar

Desain tambah barang keluar merupakan tampilan *form* pengisian barang keluar. Adapun desain tambah barang keluar pada gambar 3.15

tambah barang keluar

id transaksi

tanggal keluar

barang
---- pilih barang----

jumlah

total stok

tujuan

Gambar 3. 15 Desain Tambah Barang Keluar

10. Desain Barang Keluar

Desain barang keluar merupakan tampilan barang yang telah dikeluarkan setelah menginput data dari *form* barang keluar. Adapun desain barang keluar pada gambar 3.16

barang keluar

show v entires Search

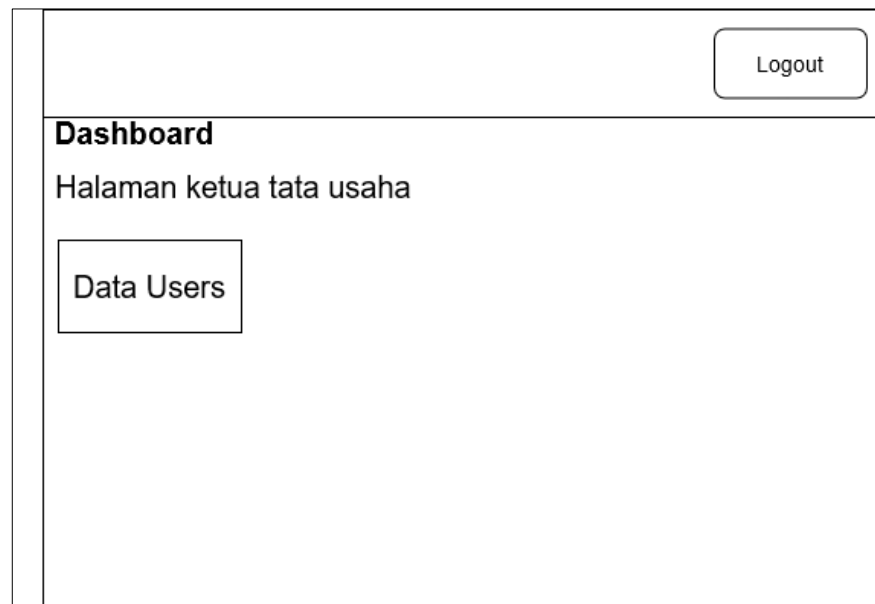
No	id transaksi	tanggal keluar	kode barang	nama barang	jumlah keluar	satuan	tujuan	pengaturan
1	trk-xxxx	dd/mm/yyyy	bar-xxxx	beras	2	kg	mes1	<input type="button" value="hapus"/>
2	trk-xxxx	dd/mm/yyyy	barxxxx	kopi	10	kg	mess2	<input type="button" value="hapus"/>

Showing 1 to 2 of 2 entires previous next

Gambar 3. 16 Desain Barang Keluar

11. Desain *Dashboard* Ketua Tata Usaha

Desain *dashboard* ketua tata usaha merupakan tahap awal setelah proses *login*. Adapun desain *Dashboard* ketua tata usaha pada gambar 3.17



Gambar 3. 17 Desain Dashboard Ketua Tata Usaha

12. Desain Laporan Barang Masuk

Desain laporan barang masuk merupakan bukti pemasukan barang setiap bulan dan tahun. Adapun desain laporan barang masuk pada gambar 3.18

barang masuk

show v

Search

No	id transaksi	tanggal masuk	kode barang	nama barang	pengirim	jumlah masuk	satuan barang
1	trk-xxx	dd/mm/yyyy	bar-xxxx	beras	tokoxxx	10	kg
2	trk-xxx	dd/mm/yyyy	barxxxx	kopi	tokoxxx	10	kg

Showing 1 to 2 of 2 entires previous next

Gambar 3. 18 Desain Laporan Barang Masuk

13. Desain Laporan Barang Keluar

Desain laporan barang keluar merupakan bukti pengeluaran barang yang telah diolah setiap bulan. Adapun desain laporan barang keluar pada gambar 3.19

Barang keluar

show v entires

Search

No	id transaksi	tanggal keluar	kode barang	nama barang	jumlah keluar	tujuan
1	trk-xxxx	dd/mm/yyyy	bar-xxxx	beras	10	mess
2	trk-xxxx	dd/mm/yyyy	barxxxx	kopi	10	mess

Showing 1 to 2 of 2 entires

previous next

Gambar 3. 19 Desain Laporan Barang Keluar

14. Desain Ekspor Excel Barang Masuk

Desain ekspor *excel* barang masuk merupakan tampilan ekspor data laporan barang ke *Microsoft Excel*. Adapun desain ekspor *excel* barang masuk pada gambar 3.20

Laporan Barang Masuk Bulan 7 tahun 2022

No	id transaksi	tanggal masuk	kode barang	nama barang	pengirim	jumlah masuk	satuan barang
1	trm-xxxx	dd/mm/yyyy	bar-xxxx	beras	tokoxxxx	10	pack
2	trm-xxxx	dd/mm/yyyy	barxxxx	kopi	tokoxxxx	10	kg

Gambar 3. 20 Desain Ekspor Excel Barang Masuk

15. Desain Ekspor *Excel* Barang Keluar

Desain ekspor *excel* barang keluar merupakan tampilan ekspor data laporan barang ke *Microsoft Excel*. Adapun desain ekspor *excel* barang keluar pada gambar 3.21

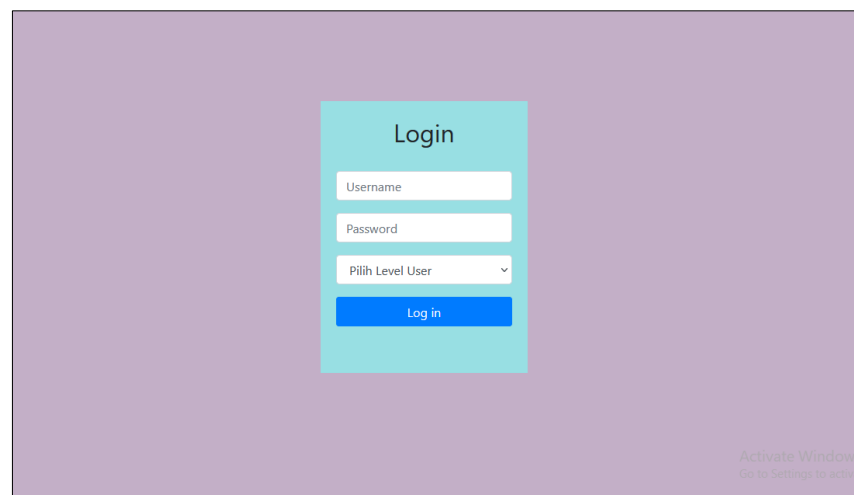
Laporan Barang keluar Bulan 7 tahun 2022						
No	id transaksi	tanggal keluar	kode barang	nama barang	jumlah keluar	tujuan
1	trm-xxxx	dd/mm/yyyy	bar-xxxx	teh	1	mess1
2	trm-xxxx	dd/mm/yyyy	barxxxx	beras	5	mess2

Gambar 3. 21 Desain Ekspor Barang Keluar

3.2.6 Tampilan Aplikasi

1. Tampilan Halaman *Login*

Halaman *login* tampil merupakan tampilan awal dari berjalannya aplikasi dimana halaman ini pengguna dapat melakukan *login*. adapun tampilan halaman *login* tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.22 Halaman *Login*.



The image shows a login form with a light blue header and a white body. The form contains the following elements:

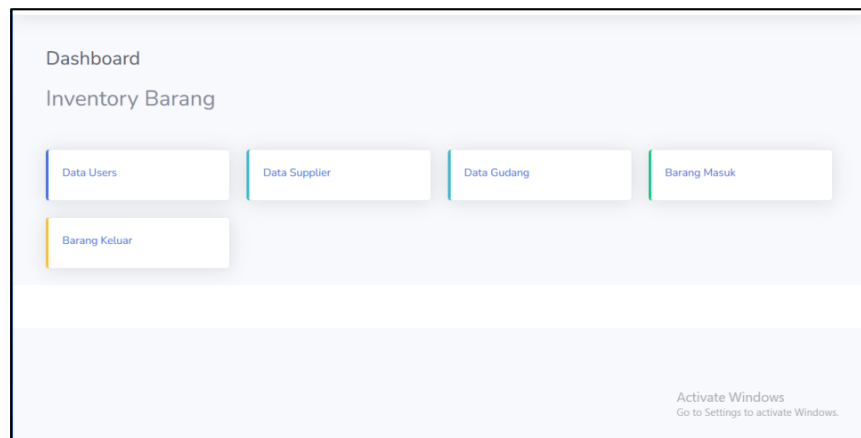
- Header:** "Login" in bold black text.
- Username:** A white input field with a light blue border and a small blue icon on the right.
- Password:** A white input field with a light blue border and a small blue icon on the right.
- Pilih Level User:** A white dropdown menu with a light blue border and a small blue icon on the right.
- Log in:** A blue button with white text.

In the bottom right corner of the image, there is a watermark that reads "Activate Windows Go to Settings to activate Windows".

Gambar 3. 22 Halaman Login

2. Halaman *Dashboard Admin*

Halaman *dashboard admin* tampil pada saat *admin* telah menyelesaikan proses login. Adapun tampilan Halaman *Dashboard Admin* tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.23 Halaman *Dashboard admin*.



Gambar 3. 23 Halaman *Dashboard Admin*

3. Halaman *Tambah Data Supplier*

Halaman ini menunjukkan *form* pengisian data *supplier* baru. Dimana pada halaman ini *admin* menginput data seperti nama *supplier*, alamat dan telepon. Adapun tampilan Halaman *Tambah data barang masuk* tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.24 Halaman *tambah data supplier*.

Tambah Supplier

Kode Supplier
SUP-0722004

Nama Supplier

Alamat

Telepon

Simpan

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 3. 24 Halaman Tambah Data Supplier

4. Halaman Tampilan Data Supplier

Halaman ini menunjukkan tampilan data *supplier* setelah diinput *form* tambah data *supplier*. Adapun tampilan halaman tabel barang masuk tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.25 tampilan data *supplier*.

Data Supplier

Show 10 entries Search:

No	Kode Supplier	Nama Supplier	Alamat	Telepon	Pengaturan
1	SUP-1219001	toko aan maju	Pangkalan Balai	08453246789	Ubah Hapus
2	SUP-1219002	Toko Maju Sejahtera	Betung	081234654678	Ubah Hapus

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous 1 Next

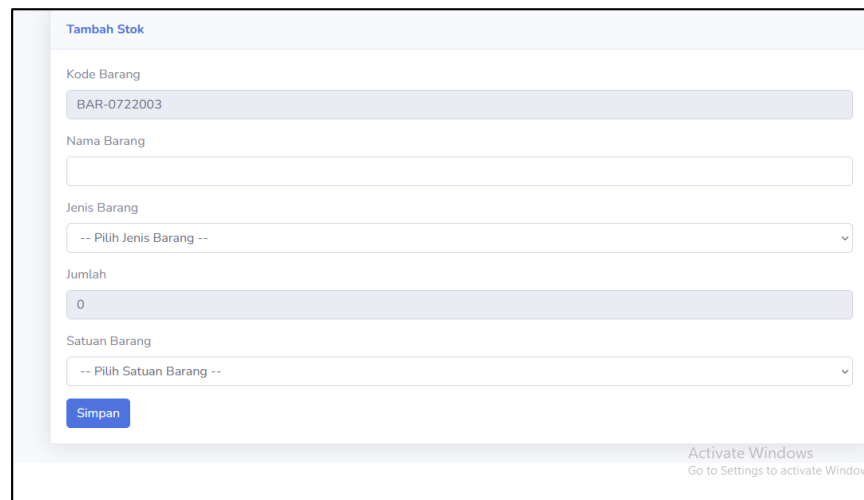
Tambah

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 3. 25 Tampilan Data Supplier

5. Halaman Tambah Stok Gudang

Halaman ini menunjukkan *form* penginputan data stok yang terdiri dari nama barang, jenis barang, satuan barang(pcs,pack,kg dll). Adapun tampilan halaman tabel barang masuk tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.26 tambah stok gudang.



Gambar 3. 26 Tambah Stok Gudang

6. Halaman Stok Gudang

Halaman ini menunjukkan tampilan data stok gudang yang sudah diinput dari *form* tambah stok gudang. Adapun tampilan halaman tabel barang masuk tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.27 stok gudang.

Stok Gudang

Show 10 entries Search:

No	Kode Barang	Nama Barang	Jenis Barang	Jumlah Barang	Satuan	Pengaturan
1	BAR-0722002	kopi	Minuman	10	Kg	<input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous 1 Next

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 3. 27 Stok Gudang

7. Halaman Tambah Barang Masuk

Halaman ini menunjukkan tampilan *form* barang masuk terdiri dari id transaksi, tanggal masuk, barang, jumlah, total stok yang otomatis dan *supplier*. Adapun tampilan halaman tabel barang masuk tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.28 .

Tambah Barang Masuk

Id Transaksi
TRM-0722003

Tanggal Masuk
07/12/2022

Barang
-- Pilih Barang --

Jumlah

Total Stok

Supplier
-- Pilih Supplier --

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 3. 28 Tambah Barang Masuk

8. Halaman Barang Masuk

Halaman ini menunjukkan tampilan barang masuk setelah menginput data dari form barang masuk Adapun tampilan halaman

barang masuk tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.29 barang masuk.

No	Id Transaksi	Tanggal Masuk	Kode Barang	Nama Barang	Pengirim	Jumlah Masuk	Satuan Barang	Pengaturan
1	TRM-0722001	2022-07-12	BAR-0722001	Beras	toko aan maju	10	Kg	Hapus
2	TRM-0722002	2022-07-12	BAR-0722002	kopi	Toko Dewi Sri	20	Kg	Hapus

Gambar 3. 29 Barang Masuk

9. Halaman Tambah Barang Keluar

Halaman ini menunjukkan *form* pengisian barang keluar yang terdiri dari id transaksi, tanggal keluar, barang, jumlah, total stok, tujuan/penerima. Adapun tampilan halaman barang masuk tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.30

Gambar 3. 30 Tambah Barang Keluar

10. Halaman Barang Keluar

Halaman ini menunjukkan tampilan barang yang dikeluarkan setelah setelah menginput data dari *form* barang keluar. Adapun tampilan halaman barang keluar tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.31 barang keluar.

No	Id Transaksi	Tanggal Keluar	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Keluar	Satuan	Tujuan	Pengaturan
1	TRK-0722003	2022-07-12	BAR-0722001	Beras	2	Kg	henfy	Hapus
2	TRK-0722004	2022-07-12	BAR-0722002	kopi	10	Kg	rohida	Hapus

Showing 1 to 2 of 2 entries

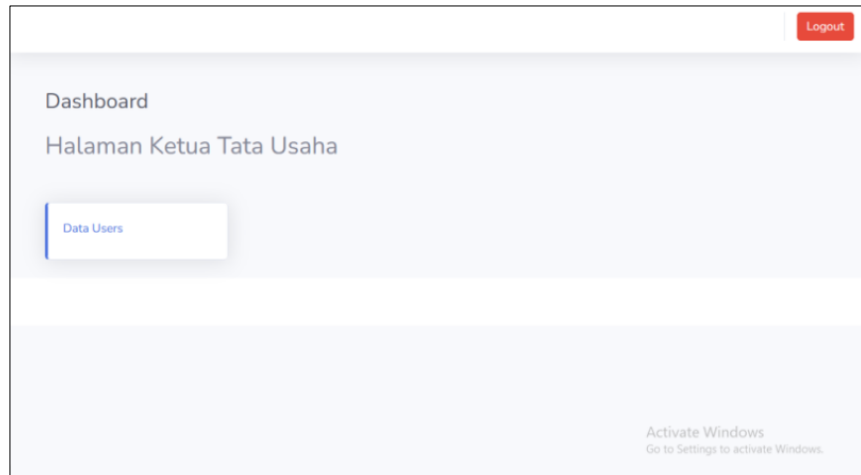
Tambah Previous 1 Next

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 3. 31 Barang Keluar

11. Halaman *Dashboard* Ketua Tata Usaha

Halaman *dashboard* ketua tata usaha tampil pada saat admin telah menyelesaikan proses *login* dimana ketua tata usaha. Adapun tampilan halaman *Dashboard* ketua tata usaha tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.32 *Dashboard* ketua tata usaha.



Gambar 3. 32 Dashboard Ketua Tata Usaha

12. Halaman Laporan Barang Masuk

Halaman Laporan barang masuk merupakan tampilan aplikasi *admin* dan Ketua tata usaha . Dimana laporan barang masuk ini sebagai bukti pemasukan barang yang telah diolah setiap bulan. Adapun tampilan halaman laporan barang masuk pada Gambar 3.33

No	Id Transaksi	Tanggal Masuk	Kode Barang	Nama Barang	Pengirim	Jumlah Masuk	Satuan Barang
1	TRM-0722001	2022-07-12	BAR-0722001	Beras	toko aan maju	10	Kg
2	TRM-0722002	2022-07-12	BAR-0722002	kopi	Toko Dewi Sri	20	Kg

Gambar 3. 33 Halaman Laporan Barang Masuk

13. Halaman Laporan Barang Keluar

Halaman Laporan barang keluar masuk merupakan tampilan aplikasi *admin* dan Ketua tata usaha . Dimana laporan barang keluar ini sebagai bukti pengeluaran barang yang telah diolah setiap bulan. Maka akan tampil seperti gambar 3.34

Barang Keluar

LAPORAN PERBULAN DAN PERTAHUN

July 2022 Export to Excel

July 2022 Tampilkan

Show 10 entries Search:

No	Id Transaksi	Tanggal Keluar	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Keluar	Tujuan
1	TRK-0722003	2022-07-12	BAR-0722001	Beras	2	henfy
2	TRK-0722004	2022-07-12	BAR-0722002	kopi	10	rohida

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous 1 Next

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 3. 34 Halaman Laporan Barang Keluar

14. Halaman Ekspor Excel Barang Masuk

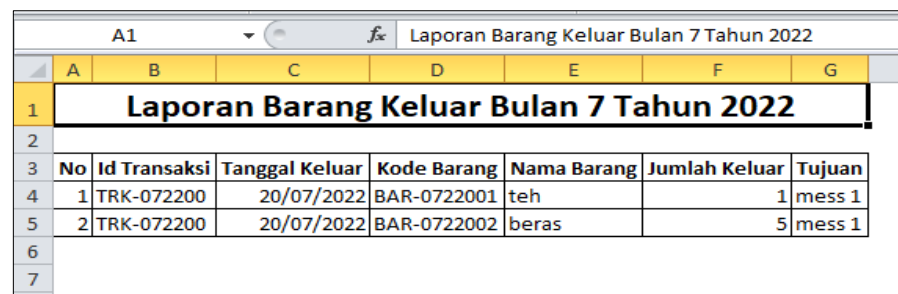
Halaman *ekspor excel* barang masuk merupakan tampilan aplikasi admin dan ketua tata usaha. Dimana sebelum mengeksport barang masuk harus menentukan bulan dan tahun nya lalu klik *ekspor to excel*, maka akan tampil seperti pada gambar 3.35

No	Id Transaksi	Tanggal Masuk	Kode Barang	Nama Barang	Pengirim	Jumlah Masuk	Satuan Barang
1	TRM-0722001	17/07/2022	BAR-0722001	teh	Toko Dewi Sri	10	Pack
2	TRM-0722003	20/07/2022	BAR-0722003	tapioka	Toko Dewi Sri	10	Kg
3	TRM-0722004	20/07/2022	BAR-0722004	gula	Toko Dewi Sri	10	Kg

Gambar 3. 35 Halaman Ekspor Excel Barang Masuk

15. Halaman Ekspor *Excel* Barang Keluar

Halaman ekspor *excel* barang keluar merupakan tampilan aplikasi admin dan ketua tata usaha. Dimana sebelum mengekspor barang keluar harus menentukan bulan dan tahunnya lalu klik *ekspor to excel*, maka akan tampil seperti pada gambar 3.36



Laporan Barang Keluar Bulan 7 Tahun 2022						
No	Id Transaksi	Tanggal Keluar	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Keluar	Tujuan
1	TRK-072200	20/07/2022	BAR-0722001	teh	1	mess 1
2	TRK-072200	20/07/2022	BAR-0722002	beras	5	mess 1

Gambar 3. 36 Halaman Ekspor Excel Barang Keluar

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan dalam Aplikasi *inventory* stok gudang koperasi pada PT. CITRA SEMBAWA, maka saya (penulis) menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan dibangunnya Aplikasi ini dapat memberikan kemudahan semua Departemen untuk melakukan pengecekan stok barang yang ada.
2. Memberikan kemudahan kepada pengguna (*user*) dalam melaksanakan pengelolaan data dalam waktu yang bersamaan karena dibuatkan sistem *Database*.
3. Mempercepat pembuatan laporan stok barang, tambah barang masuk dan tambah barang keluar tanpa merekap ulang data.

4.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulisan berikan dalam pengembangan aplikasi kedepannya, sebagai berikut :

1. Aplikasi ini masih belum lengkap, sehingga perlu penambahan fitur seperti harga satuan barang, no antrian, sistem gaji.
2. Melakukan *training* terhadap karyawan yang akan mengoperasikan sistem agar sistem dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Erliana, Prasetyo, dan Karim. (2020). *Sistem Informasi Pelayanan dan Keluhan Pelanggan di PT. PLN*. Sefa Bumi Persada : Aceh
- Anthony, Anggrawan. (2018). *Algoritma & Pemograman*. Penerbit Andi.: Yogyakarta
- Firdaus, dan Saputra, Ade. (2018). *Sistem Informasi Manajemen Pendistribusian Barang Bekas Pada UD. Yuli Mutiara Dengan Bahasa Pemograman PHP Dan Database MySQL*. Majalah Ilmiah, 25 (2) 180-188.
- Guslan, dan Rodianto. (2019). *Sistem Informasi Inventory Data Barang Pada UD. Mutiara Meubel*. Jurnal Teknik Informatika, 19-28.
- Huda, Nurul., dan Amalia, Rahayu. (2020). *Implementasi Sistem Informasi Inventaris Barang* . Jurnal Sistem Informasi Komputer, 13-19.
- Putri, Novia, Andika. (2020). *Sistem Informasi Pelayanan Pelanggan Berbasis Website* . 1-8.
- Tersiana, Andra. (2018). *Metodologi Penelitian*. Anak Hebat Indonesia: Yogyakarta
- Lontoh,. Sambul, dan Wowor. (2021). *Aplikasi Inventory Obat-Obatan Berbasis Web Di Pusat Kesehatan Masyarakat*. Jurnal Teknik Informatika 16(4):437–448.
- Putra, Furqaan, dan Fachruddin, Rudy. (2020). “*Perancangan Sistem Informasi Database Pembelian*.” 5 (2):193–99.

HALAMAN LAMPIRAN