

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI PERSEDIAAN PUPUK PADA
PT. MUSI BANYUASIN INDAH SUNGAI JARUM
BERBASIS WEB**



Diajukan oleh:

DARIANTO

021190124

**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 PERSEDIAAN PUPUK PADA

PT. MUSI BANYUASIN INDAH SUNGAI JARUM

BERBASIS WEB



Diajukan oleh:

DARIANTO

021190124

**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 : DARIANTO
NOMOR POKOK : 021190124
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : APLIKASI PERSEDIAAN PUPUK PADA PT.
MUSI BANYUASIN INDAH SUNGAI JARUM**

Tanggal : 06 Juli 2022

Pembimbing

Mengetahui,

Rektor

M. Ridho Ardiansyah, S.Kom., M.Kom.

NIDN :0208088801

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 : DARIANTO
NOMOR POKOK : 021190124
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : APLIKASI PERSEDIAAN PUPUK PADA PT.
MUSI BANYUASIN INDAH SUNGAI JARUM**

Tanggal : 28 Juli 2022

Tanggal : 27 Juli 2022

Penguji 1

Penguji 2

Guntoro Barovich, S.Kom., M.Kom.

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

NIDN : 0201048601

NIDN : 0223059302

Menyetujui,

Rektor

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

NIP : 09.PCT.13

MOTO & PERSEMBAHAN

Motto :

“Disetiap kesulitan pasti ada kemudahan dan Menyerah hanyalah untuk orang orang yang kalah.”

Kupersembahkan kepada :

“Keluarga tercinta terutama ibu dan ayah, Dosen pembimbing, Bapak M. Ridho Ardiansyah, S.Kom., M.Kom yang selalu memberikan arahan dan penjelasan dengan sabar dan Teman teman senasip dan seperjuangan.”

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan baik. Laporan Praktik Kerja Lapangan ini diberi judul “Aplikasi Persediaan pupuk PT. Musi Banyuasin Indah sungai jarum Berbasis Web”

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini disusun dalam memenuhi penyusunan laporan tugas akhir. Dalam penulisan laporan praktik kerja lapangan ini, penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak, baik dari pihak akademik, keluarga, maupun teman seperjuangan. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih yang tulus serta do’a dan harapan semoga semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan berkat ALLAH SWT, aamiin.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., selaku Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech. Ibu Adelin, ST., M.Kom. selaku Wakil Rektor I. Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech. Bapak M. Ridho Ardiansyah, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing PKL. Bapak, Ibu yang selalu memberikan do’a serta pihak terkait dari PT. Musi Banyuasin Indah Sungai Jarum dan semua pihak yang telah membantu.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri. Semoga ALLAH SWT, melimpahkan rahmat dan karunianya kepada kita semua , Aamiin.

Palembang, Juli 2022

Dariantanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR.. <u>.....</u>	<u>iv</u>
MOTO DAN PERSEMBAHAN .. <u>.....</u>	<u>v</u>
DAFTAR ISI..... <u>.....</u>	<u>vi</u>
DAFTAR GAMBAR..... <u>.....</u>	<u>ix</u>
DAFTAR TABEL .. <u>.....</u>	<u>xii</u>
DAFTAR LAMPIRAN..... <u>.....</u>	<u>xiii</u>
BAB I <u>PENDAHULUAN</u>	
1.1 Latar Belakang	<u>1</u>
1.2 Ruang Lingkup	<u>2</u>
1.3 Tujuan dan manfaat	<u>2</u>
1.3.1. Tujuan	<u>2</u>
1.3.2. Manfaat.....	<u>2</u>
1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa.....	2
1.3.2.2 Manfaat Bagi PT.Musi Banyuasin Indah	3
1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik.....	3
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan.....	<u>3</u>
1.4.1 Tempat PKL	<u>3</u>
1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL.....	<u>3</u>
1.5 Teknik Pengumpulan Data	<u>4</u>
1.5.1 <i>Observasi</i>	<u>4</u>
1.5.2 Wawancara	<u>4</u>

1.5.3 Dokumentasi	4
1.5.4 Studi Pustaka	5
BAB II <u>TINJAUAN PUSTAKA</u>	
2.1 Landasan teori	6
2.1.1. <i>Website</i>	6
2.1.2. <i>Aplikasi Web</i>	6
2.1.3. <i>Database</i>	7
2.1.4. <i>Hypertext Preprocessor(PHP)</i>	7
2.2.5. <i>Flowchart</i>	7
2.1.6. <i>Data Flow Diagram(DFD)</i>	9
2.1.7. <i>Entity Relationship Diagram(ERD)</i>	10
2.2 Gambaran Umum Perusahaan	11
2.2.1 Sejarah Perusahaan	11
2.2.2. Visi dan misi perusahaan	12
2.2.2.1. Visi	12
2.2.2.2. Misi	12
2.3. Struktur Organisasi pada PT. Musi Banyuasin Indah.....	13
2.3.1 Uraian Tugas dan Wewenang	14
2.3.2 Uraian Kegiatan	17
BAB III <u>PEMBAHASAN</u>	
3.1 Hasil Pengamatan.....	19
3.1.1 Prosedur Berjalan penerimaan pupuk	19
3.1.2 Prosedur Berjalan pengeluaran pupuk	19
3.1.3 Prosedur Yang Diusulkan bagian admin	20
3.1.4 Prosedur Yang Diusulkan bagian pimpinan	22

3.1.5 <i>Data Flow Diagram</i>	23
3.1.6 DFD (<i>Data FlowDiagram</i>) Level 0	23
3.1.7 DFD (<i>Data FlowDiagram</i>) Level 1	25
3.1.8 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	26
3.2 Desain <i>interface</i>	30
3.2.1 Rancangan untuk bagian <i>admin</i>	30
3.2.2 Rancangan untuk bagian Pimpinan.....	38
3.3 <i>Implementation</i>	40
BAB IV PENUTUP	
4.1 Kesimpulan	52
4.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	xiv
HALAMAN LAMPIRAN	xvi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Pada PT. Musi Banyuasin Indah.....	13
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Berjalan Penerimaan Pupuk.....	19
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Berjalan Pengeluaran Pupuk.....	20
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> yang diusulkan bagian admin.....	21
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> yang diusulkan bagian pimpinan.....	22
Gambar 3.5 <i>Data Flow Diagram</i>	23
Gambar 3.6 <i>Diagram level 0</i>	24
Gambar 3.7 <i>Diagram level 1</i>	25
Gambar 3.8 <i>Entity Relationship Diagram</i>	26
Gambar 3.9 Rancangan tampilan <i>menu login</i>	30
Gambar 3.10 Rancangan menu tampilan <i>dashboard</i>	31
Gambar 3.11 Rancangan Menu tampilan menu <i>Supplier</i>	31
Gambar 3.12 Rancangan Gambar Tampilan <i>Input Data Supplier</i>	32
Gambar 3.13 Rancangan Gambar Tampilan Menu Data satuan Pupuk.....	32
Gambar 3.14 Rancangan Gambar Tampilan Menu jenis Pupuk.....	33
Gambar 3.15 Rancangan Gambar Tampilan <i>Input Data Jenis Pupuk</i>	33
Gambar 3.16 Rancangan Gambar Tampilan Menu Data Pupuk.....	33
Gambar 3.17 Rancangan Gambar Tampilan <i>Input Data Pupuk</i>	34
Gambar 3.18 Rancangan Gambar Tampilan Menu Data Pupuk Masuk.....	34
Gambar 3.19 Rancangan Gambar Tampilan <i>Input Data Pupuk Masuk</i>	35
Gambar 3.20 Rancangan Gambar Tampilan Menu Data Pupuk Keluar.....	35
Gambar 3.21 Rancangan Gambar Tampilan <i>Input Data Pupuk Keluar</i>	36
Gambar 3.22 Rancangan Gambar Tampilan Menu Laporan Pupuk Masuk....	36

Gambar 3.23 Tampilan Menu Laporan Pupuk Keluar.....	37
Gambar 3.24 Tampilan Menu Pengguna Sistem.....	37
Gambar 3.25 Tampilan Menu Input Data Pengguna.....	38
Gambar 3.26 Tampilan Menu <i>Dashboard</i>	38
Gambar 3.27 Tampilan Menu Laporan Pupuk Masuk.....	39
Gambar 3.28 Tampilan Menu Laporan Pupuk Keluar.....	39
Gambar 3.29 Tampilan <i>Form Login</i>	40
Gambar 3.30 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	41
Gambar 3.31 Tampilan <i>Supplier</i>	41
Gambar 3.32 Tampilan <i>Input Data Supplier</i>	42
Gambar 3.33 Tampilan Menu Data Satuan.....	42
Gambar 3.34 Tampilan Menu <i>Input Data Satuan Pupuk</i>	43
Gambar 3.35 Tampilan Menu Data Jenis Pupuk.....	43
Gambar 3.36 Tampilan Menu <i>Input Data Jenis Pupuk</i>	44
Gambar 3.37 Tampilan Menu Data Pupuk.....	44
Gambar 3.38 Tampilan Menu <i>Input Data Pupuk</i>	45
Gambar 3.39 Tampilan Menu Data Pupuk Masuk.....	45
Gambar 3.40 Tampilan Menu <i>Input Data Pupuk Masuk</i>	46
Gambar 3.41 Tampilan Menu Data Pupuk Keluar.....	46
Gambar 3.42 Tampilan Menu <i>Input Data Pupuk keluar</i>	47
Gambar 3.43 Tampilan Menu Cetak Laporan Pupuk Masuk.....	47
Gambar 3.44 Tampilan Menu Cetak Laporan Pupuk Keluar.....	48
Gambar 3.45 Tampilan Menu Data Pengguna.....	48
Gambar 3.46 Tampilan Menu <i>Input Data Pengguna</i>	49
Gambar 3.47 Tampilan Hasil Cetak Laporan Pupuk Masuk.....	49

Gambar 3.48 Tampilan Hasil Cetak Laporan Pupuk Keluar.....	50
Gambar 3.49 Tampilan Menu <i>Dashboard</i> bagian Pimpinan.....	50
Gambar 3.50 Tampilan Menu Cetak Laporan Pupuk Masuk.....	51
Gambar 3.51 Tampilan Menu Cetak Laporan Pupuk Keluar.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	8
Tabel 2.2 Simbol-Simbol <i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	10
Tabel 2.3 Simbol-Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	11
Tabel 3.1 <i>Admin</i>	27
Tabel 3.2 Data Barang	28
Tabel 3.3 Jenis Barang.....	28
Tabel 3.4 Data Satuan.....	28
Tabel 3.5 <i>Supplier</i>	29
Tabel 3.6 Barang Keluar.....	29
Tabel 3.7 Barang Masuk.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat mempengaruhi peradaban saat ini yang memungkinkan pekerjaan-pekerjaan dalam suatu organisasi dapat diselesaikan secara cepat, akurat dan efisien. Salah satu contohnya adalah aplikasi persediaan barang berbasis *website*. Jika kita mengikuti perkembangan, tentunya banyak sekali contoh perkembangan teknologi yang akan di temui, Salah satu contoh dari perkembangan teknologi adalah *website* atau aplikasi. *Website* bersifat statis apabila isi informasi bersifat tetap, jarang berubah dan isi informasi searah hanya dari pemilik *website*. *Website* bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*.

PT. Musi Banyuasin indah sungai jarum adalah Perkebunan kelapa sawit mempunyai satu gudang pupuk yang berfungsi untuk menampung semua persediaan pupuk yang dibutuhkan untuk pemupukan kelapa sawit. Kendala yang dihadapi PT. Musi Banyuasin Indah Sungai Jarum yaitu dalam penginputan data pupuk masuk, pengurangan persediaan pupuk, pencarian data pupuk dan laporan bulanan masih menggunakan cara konvensional yaitu masih menggunakan media kertas seperti buku agenda untuk mencatat pupuk masuk, pupuk keluar, untuk pencarian data pupuk masuk maupun pupuk keluar yaitu dengan cara mencari secara manual di tiap lembar buku besar pencatatan pupuk dan laporan bulanan masih menggunakan media lembaran kertas untuk diserahkan ke pimpinan, sehingga memerlukan waktu lama untuk proses penginputan data pupuk, pengurangan stok pupuk, pencarian data pupuk dan laporan bulanan.

Berdasarkan permasalahan diatas tersebut maka dibutuhkan aplikasi yang dapat membantu pekerjaan Karyawan PT.Musi Banyuasin Indah Sungai Jarum dalam mengolah data pupuk. Maka dengan ini penulis mengambil judul Laporan Praktik Kerja Lapangan dengan judul "**Aplikasi persediaan pupuk pada PT. Musi Banyuasin Indah Sungai Jarum Berbasis Web**".

1.2. Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan aplikasi persediaan pupuk pada PT. Musi Banyuasin Indah sungai jarum ditetapkan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Aplikasi persediaan pupuk pada PT. Musi Banyuasin Indah Sungai Jarum dapat mengelola berupa data pupuk, data stok, data *Supplier*, data pupuk masuk, data pupuk keluar dan laporan pupuk masuk, pupuk keluar serta persediaan yang ada.
2. Hak akses aplikasi ini hanya untuk admin gudang dan pimpinan.
3. Alat perancangan sistem menggunakan flowchart, DFD (*Data Flow Diagram*) dan ERD (*Entity Relationship Diagram*).
4. Dalam pembuatan aplikasi berbasis *website* ini menggunakan Bahasa pemrograman *PHP*, *database MYSQL* sebagai database dan Visual Studio Code sebagai *web editor*.

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan

Tujuan dari penyusunan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini adalah membangun sebuah aplikasi persediaan pupuk pada PT. Musi Banyuasin indah sungai jarum yang dapat membantu dalam pengolahan data persediaan pupuk.

1.3.2. Manfaat

1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Dapat menambah wawasan serta pengalaman didalam dunia kerja.
2. Penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah di dapat selama mengikuti perkuliahan.

1.3.2.2. Manfaat Bagi PT. Musi Banyuasin Indah Sungai Jarum

1. Mempermudah admin gudang dalam mengelola data pupuk, data stok, data *Supplier*, data pupuk masuk, data pupuk keluar dan laporan pupuk masuk serta pupuk keluar
2. Membantu atasan supaya mudah dalam mengontrol data-data pupuk masuk dan keluar

1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik

Manfaat bagi akademik adalah dapat di jadikan sebagai referensi bagi mahasiswa dan mahasiswi selanjutnya.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

1.4.1. Tempat PKL

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan bertempat di PT. Musi Banyuasin Indah Sungai Jarum yang beralamatkan di kelurahan supat, kecamatan sungai lilin kabupaten, Musi Banyuasin, Sumatera Selatan – 30137

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan selama satu bulan terhitung tanggal 21 Februari 2022 - 21 Maret 2022

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan bertempat di PT. Musi Banyuasin Indah Sungai Jarum, dilaksanakan dari hari senin sampai jumat pukul 08.00 sampai dengan pukul 16.00.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

1.5.1. Observasi

Menurut Rizq et al (2017: 2), Observasi merupakan salah satu cara pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti untuk memperoleh gambaran mengenai sistem yang berjalan atau prosedur yang ada pada objek penelitian tersebut.

Dalam hal ini penulis melakukan penelitian dan pengamatan secara langsung pada proses penginputan data pupuk masuk, pupuk keluar dan pengurangan stok pupuk pada gudang pupuk di PT. Musi Banyuasin Indah sungai jarum.

1.5.2. Wawancara

Menurut Pratiwi (2017: 212), Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara langsung dengan Bapak Rizwan selaku admin gudang pupuk pada PT. Musi Banyuasin Indah sungai jarum. Data yang didapat dari hasil wawancara berupa struktur organisasi, visi dan misi, alur sistem yang berjalan.

1.5.3. Dokumentasi

Menurut Pratiwi (2017: 213), Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Data yang diperoleh dari tempat penelitian berupa laporan kegiatan, foto, film dokumenter, dan data yang lain. Dalam penelitian ini penulis

memperoleh dokumentasi dari admin gudang dalam bentuk dokumentasi berupa foto yang berkaitan dengan sistem informasi yang akan di bangun.

1.5.4. Studi Pustaka

Menurut Rizani (2017: 8), studi pustaka adalah yang memuat teori-teori pendukung dari metode yang diusulkan untuk pemecahan suatu masalah dan atau pengembangan dari metode tersebut, yang didasarkan dari referensi yang jelas (buku, jurnal, prosiding dan artikel ilmiah lainnya).

Menurut Rizq et al (2017: 2), Studi Literatur merupakan pengumpulan data dan informasi dengan cara menggali pengetahuan atau ilmu dari sumber-sumber seperti buku, karya tulis, diktat catatan kuliah, serta beberapa sumber lainnya yang ada hubungannya dengan objek penelitian

Dari pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa studi pustaka dan studi literatur adalah metode yang di gunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang dapat digunakan penulis untuk bahan dalam menulis laporan penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan teori

2.1.1. Website

Menurut Elsera (2018: 36), *Website* adalah fasilitas *hypertext* untuk menampilkan data berupa teks, gambar, bunyi, animasi, dan data multi media lainnya, yang di antara data tersebut saling berhubungan satu sama lainnya. *Website* merupakan tempat penyimpanan data dan informasi dengan topik tertentu sebuah *website* harus dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mencari sebuah informasi.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan kesimpulan bahwa *website* merupakan situs berupa halaman – halaman yang berisi informasi text, gambar, bunyi, animasi yang bersifat dinamis dan saling terkait.

2.1.2. Aplikasi Web

Menurut Arifin (2017), Aplikasi web merupakan aplikasi yang di akses menggunakan web browser melalui jaringan internet atau intranet. Aplikasi web juga merupakan suatu perangkat lunak komputer yang dikodekan dalam bahasa pemrograman yang mendukung perangkat lunak berbasis *web* seperti *HTML, JavaScript, CSS, Ruby, Python, Php Java* dan bahasa pemrograman lainnya.

Dari pendapat diatas maka ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *web* adalah sebuah program antarmuka yang dijalankan melalui media perantara *web browser* dengan kemampuan untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu.

2.1.3. Database

Menurut Ayu dan Permatasari (2018: 17), Database adalah suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa mengatap satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa database adalah sekumpulan data yang disimpan secara terkomputerisasi.



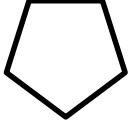


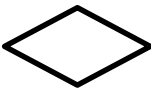



2.1.4. Hypertext Preprocessor (PHP)

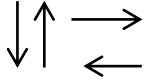






Menurut Wahyuni dan Irawan (2018: 22), PHP adalah sebuah bahasa pemrograman scripting untuk membuat halaman web yang dinamis. Walaupun dikenal sebagai bahasa untuk membuat halaman web, PHP sebenarnya juga dapat digunakan untuk membuat aplikasi command line dan GUI.

2.1.5. Flowchart

Menurut Santoso dan Nurmalina (2017: 86), *Flowchart* adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan flowchart akan memudahkan pengguna melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah, disamping itu flowchart juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek.

Tabel 2.1
Simbol-Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
1		<i>Terminator symbol</i> Yaitu simbol untuk Permulaan/akhir dari suatu kegiatan
2		<i>Connector symbol</i> Yaitu simbol untuk keluar masuk atau penyambungan proses dalam lembar / halaman yang berbeda .
3		<i>Connector Symbol</i> Yaitu simbol untuk keluar-masuk atau penyambungan proses pada lembar / halaman yang berbeda
4		<i>Processing Symbol</i> Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh computer.
5		<i>Symbol Manual Operation</i> Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer
6		<i>Symbol Decision</i> Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada
7		<i>Symbol Input-Output</i> Simbol yang menyatakan proses <i>input</i> dan <i>output</i> .
8		<i>Symbol Manual Input</i> Simbol untuk pemasukan data secara <i>manual on-line keyboard</i> .
9		<i>Symbol Preparation</i> Simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang

		akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam <i>storage</i> .
10		Flow Direction Symbol Yaitu simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang lain. Simbol ini disebut juga juga <i>conneting line</i> .
11		Symbol Predefine Procces Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (<i>sub-program</i>) / <i>Prosedure</i> .
12		Symbol Display Simbol yang menyatakan peralatan <i>output</i> yang digunakan yaitu layar, <i>plotter</i> , <i>Printer</i> dan sebagainya.
13		Symbol Disk and On-line Storage Simbol yang menyatakan <i>input</i> yang berasal dari <i>disk</i> atau disimpan ke <i>disk</i> .
14		Symbol Magnetik Tape Unit Simbol yang menyatakan <i>input</i> berasal dari pita magnetik atau <i>output</i> disimpan ke pita magnetik
15		Symbol Purch Card Simbol yang menyatakan bahwa <i>input</i> berasal dari kartu atau <i>output</i> ditulis ke kartu.
16		Symbol Document Simbol yang menyatakan <i>input</i> berasal dari dokumen dalam bentuk atau <i>output</i> dicetak ke kertas.


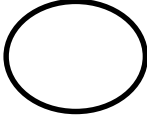


Sumber (*Sistem Informasi Manajemen Bisnis 2021*)

2.1.6. Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Meisak (2017: 864), DFD adalah suatu diagram yang menggunakan notasi – notasi untuk menggambarkan arus dari data pada suatu sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas. Diagram ini digunakan alat bantu

dalam menggambarkan atau menjelaskan proses kerja suatu sistem. Berikut simbol-simbol yang digunakan pada DFD.

Tabel 2.2
Simbol-Simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

Simbol	Fungsi
	Eksternal entity, Simbol ini berupa orang/unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi di luar sistem.
	Peroses adalah orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi.
	Aliran data, dengan arah khusus dari sumber ke tujuan.
	Data <i>Store</i> Penyimpanan data atas tempat data di refer oleh proses





Sumber :(Santoso & Nurmalina 2017)

2.1.7. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut Rizani (2017: 90), ERD adalah gambaran data yang dimodelkan dalam suatu diagram yang digunakan untuk mendokumentasikan basis data relasion. Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada ERD:

Tabel 2.3

Simbol-Simbol ERD(*Entity Relationship Diagram*)

Nama	Simbol	Keterangan
Entitas		Persegi panjang menyatakan himpunan entitas adalah orang, kejadian, atau berada dimana data akan dikumpulkan.
Atribut		Atribut merupakan informasi yang diambil tentang sebuah entitas
Relasi		Belah ketupat menyatakan himpunan relasi merupakan hubungan antar entitas
Link		Garis sebagai penghubung antar himpunan, relasi, dan himpunan entitas dengan atributnya

Sumber : (Santoso & Nurmalina 2017)

2.2. Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1. Sejarah Perusahaan

PT. Musi Banyuasin Indah yang di bangun pada area seluas +- 15,000 ha. PT ini berdiri pada 10 agustus 1984, kapasitas produksi untuk buah kelapa sawit dapat mencapai +- 3000 ton perbulannya yang berada di daerah desa supat.

PT. Musi Banyuasin Indah Sungai Jarum di bidang penyuplai buah kelapa sawit yang dikirim ke PT. Inti Sei Selabu yang berada di desa Saut, kecamatan Sungai Lilin, Kabupaten Musi Banyuasin, Provinsi Sumatera Selatan.

PT. Musi Banyuasin Indah Sungai Jarum mengirim hasil rata-rata produksi perhari 70-100 ton yang dikirim ke PT. Inti Sei Selabu yang mengolah buah kelapa sawit menjadi Crude Palm Oil (CPO).

2.2.2. Visi dan Misi Perusahaan

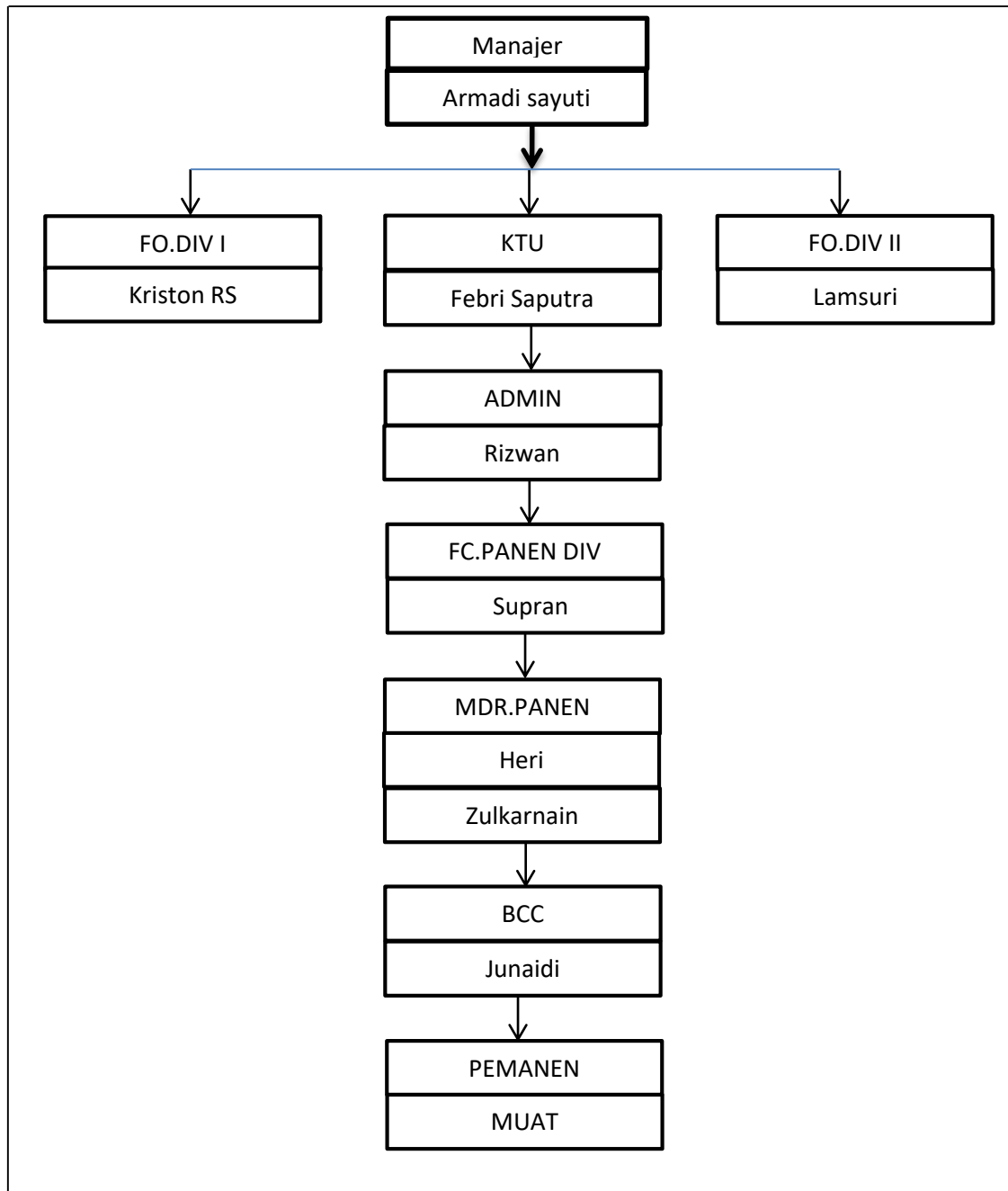
2.2.2.1. Visi

Menjadi perusahaan berwawasan nasional yang membangun Indonesia, hebat dan sukses di perkebunan kelapa sawit yang bereputasi dan berkontribusi meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

2.2.2.2. Misi

1. Menyediakan produk kelapa sawit dan turunannya yang berkualitas dan berwawasan lingkungan.
2. Menjadi perusahaan yang hebat dengan cara membangun sistem jalur ganda dalam organisasi orang yang tepat dan sistem yang baik.
3. Membangun budaya disiplin dan sumber daya manusia pembelajar untuk memaksimalkan kekuatan karyawan dan organisasi.
4. Memiliki kekuatan seperti perusahaan multinasional namun dengan kelincahan seperti sebuah perusahaan kecil.
5. Menjunjung tinggi nilai - nilai profesionalisme dan tata kelola perusahaan yang baik.
6. Secara konsisten memberikan keuntungan di atas standar pasar atas dana pemegang saham.

2.2. Struktur Organisasi pada Gudang PT. Musi Banyuasin Indah



Gambar 2.1 Struktur organisasi pada Gudang PT. Musi Banyuasin Indah

Sumber PT. Musi Banyuasin indahh sungai jarum

2.3.1. Uraian Tugas dan Wewenang

1. Manager

- a. Merumuskan strategi, teknis dan kebijakan di Pabrik untuk menunjang strategi dan kebijakan umum perusahaan.
- b. Memahami prinsip-prinsip dan teknis pengolahan pabrik kelapa sawit.
- c. Mengarahkan dan mengkoordinasikan setiap bagian / divisi yang ada di pabrik agar memenuhi prosedur dan target yang ditetapkan perusahaan.
- d. Mampu menyediakan produk secara mutu (kualitas) dan tepat waktu sesuai target dan budget yang ditetapkan.
- e. Mampu menyusun dan melaksanakan kegiatan preventive maintenance di pabrik kelapa sawit.
- f. Mampu membuat dan mengevaluasi budget operasional pabrik kelapa sawit.

2. Kepala Tata Usaha (KTU)

- a. Melaksanakan pekerjaan yang diinstruksikan oleh pengurus kebun.
- b. Bertanggung jawab terhadap pelaksanaan laporan keuangan kebun terdiri dari neraca, tata buku, perkiraan transitoris, compte capital, cost analysis, cost center.
- c. Membuat laporan permintaan uang bulanan.
- d. Membuat laporan penerimaan dan pengeluaran uang cash flow kebun.
- e. Bertanggung jawab terhadap buku kas kebun beserta bukti-bukti pendukung kas.

3. Foning Officer Divivi (FO DIV)

- a. Mengatur dan merencanakan pembagian kerja petugas panen, petugas pemeliharaan dengan cepat, efektif dan efisien untuk merealisasikan target produksi.
- b. Merencanakan dan merealisasikan strategi pemeliharaan tanaman yang sesuai dengan medan perkebunan.
- c. Menyusun rencana kerja tahunan, bulanan dan harian dan merealisasikannya sesuai anggaran yang ditetapkan perusahaan.
- d. Mengevaluasi hasil pekerjaan lapangan yang telah dilakukan dan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada.
- e. Mengeksekusi seluruh rencana kerja dan membuat laporan kepada manajer kebun.

4. Admin

- a. Mencatat barang atau pupuk yang di terima.
- b. Mengklasifikasikan barang atau pupuk sesuai jenisnya.
- c. Membandingkan data dengan jumlah stok fisik yang tersedia.
- d. Melakukan pengecekan stok barang atau pupuk di gudang.
- e. Mencatat penggunaan atau orderan pupuk yang keluar dari gudang.

5. MDR.PANEN (Mandor Panen)

- a. Melakukan apel pagi dan memberikan arahan-arahan seputar areal dan ancah masing-masing anggota panen.
- b. Mengawasi pekerjaan di lapangan secara langsung dan memberi instruksi kepada pekerja panen.
- c. Mengecek kesiapan peralatan panen di lapangan
- d. Mendisiplinkan anggota-anggota yang sulit diatur
- e. Memastikan tidak ada buah yang tertinggal di lapangan, buah tidak terpanen, brondolan tidak dikutip, buah mentah dan sebagainya

6. FC.PANEN DIV (Mandor Pemeliharaan divisi)

- a. Membawahi pekerja pemeliharaan secara langsung yang melakukan pekerjaan pemeliharaan seperti pemotongan lalang/rumput, pembersihan piringan tanaman, membat gawangan, pemangkasan (pruning).
- b. Mengarahkan anggota pemeliharaan ke areal untuk memperbaiki jalan yang rusak
- c. Mengarahkan anggota pemeliharaan ke TPH (tempat pengumpulan hasil) dan memastikan jalan-jalan bisa diakses dengan baik.
- d. Mengarahkan anggota pemeliharaan untuk melakukan pemupukan tanaman dan pemberantasan hama.

7. BCC (Mandor Teknik Traksi)

- a. Mengurus dan memastikan semua kendaraan telah memiliki STNK dan KIR
- b. Memastikan semua kendaraan dalam kondisi baik dan layak pakai
- c. Mengawasi pemeliharaan alat berat, mesin, dan kendaraan sesuai dengan program kerja
- d. Membuat dan mengatur jadwal keluar masuk kendaraan dan supirnya
- e. Mengarahkan alat berat ke areal-areal yang sulit di lalui kendaraan
- f. Membuat laporan perjalanan kendaraan

8. Pemanen/Muat

Pemanen:

- a. Melakukan pemanenan buah kelapa sawit sesuai dengan target/basis yang diberikan mandor panen.
- b. Memastikan hasil panen tidak ada tertinggal/sisa di pohon
- c. Menyelesaikan target ancak yang telah di tentukan mandor panen.
- d. Mengutip brondolan yang lepas dari tandan buah kelapa sawit

- e. Menyusun buah hasil panen di areal TPH (Tempat Pengumpulan Hasil)

Pemuat:

- a. Memuat buah dari TPH ke kendaraan/truk kelapa sawit
- b. Mengutip brondolan sisa yang terserak di areal TPH
- c. Memastikan semua buah dapat terangkut sampai selesai pada hari itu juga

2.3.2. Uraian kegiatan

Penulis ditempatkan di kantor PT. Musi Banyuasin Indah sungai Jarum yang bertugas membantu di bagian jembatan timbang dalam membuat surat jalan untuk pengiriman buah kelapa sawit dan di bagian Admin kantor dalam menginput jam kerja karyawan kebun. Selain itu penulis menemukan kekurangan dalam pengolahan data pupuk pada gudang pupuk PT. Musi Banyuasin Indah Sungai jarum.

BAB III

PEMBAHASAN

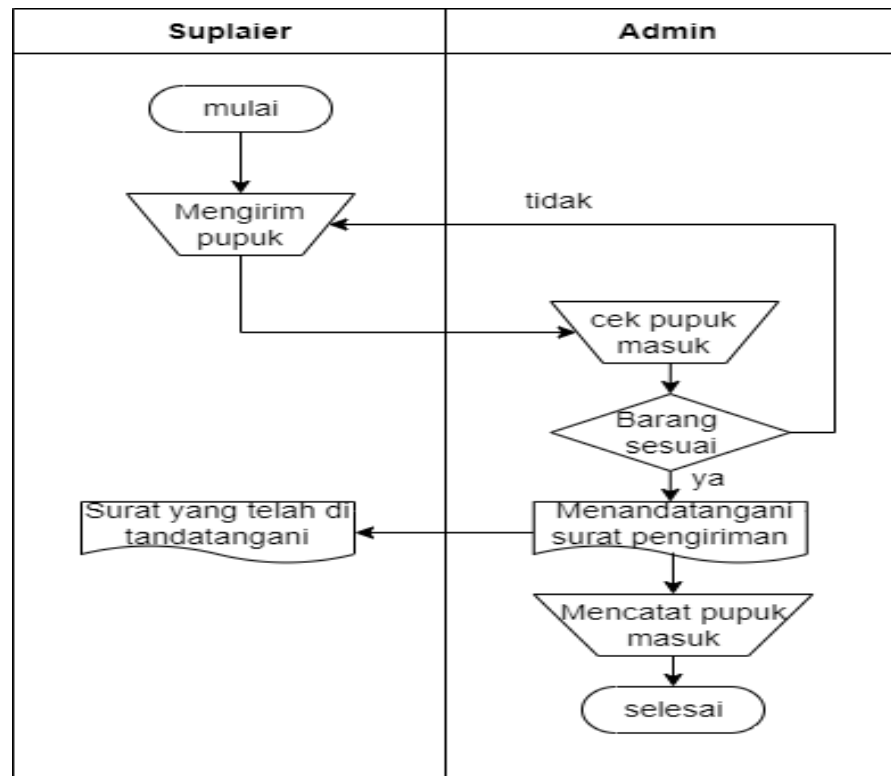
3.1. Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan dalam pelaksanaan PKL maka penulis mengajukan suatu Aplikasi persediaan pupuk pada PT. Musi Banyuasin Indah Sungai Jarum, sehingga dapat membantu meningkatkan pelayanan bagi perusahaan serta mempermudah bagian admin dalam memproses suatu laporan data pupuk karena PT. Musi Banyuasin Indah Sungai jarum belum mempunyai aplikasi persediaan pupuk dan masih menggunakan sistem manual.

3.1.1. Prosedur berjalan penerimaan pupuk

Adapun *flowchart* prosedur yang berjalan untuk penerimaan pupuk pada gudang PT.Musi Banyuasin Indah dapat di lihat sebagai berikut:

- a) Suplier melakukan proses pengiriman pupuk
- b) Admin mengecek pupuk masuk jika sesuai maka akan menandatangani surat pengantaran pupuk, jika tidak sesuai admin akan mengembalikan pupuk yang masuk.
- c) Setelah sesuai admin akan mencatat data pupuk masuk ke dalam buku.

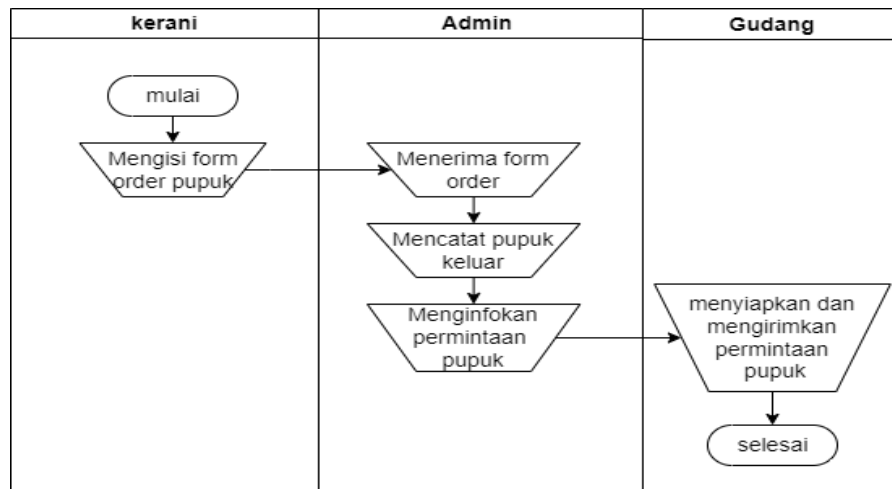


Gambar 3.1 Flowchart yang berjaan penerimaan pupuk

3.1.2. Prosedur yang berjalan pengeluaran pupuk

Adapun *flowchart* prosedur yang berjalan untuk pengeluaran pupuk pada gudang PT.Musi Banyuasin Indah dapat di lihat sebagai berikut:

- a) Kerani mengisi *form* order pupuk
- b) Admin menerima *form* order
- c) Admin mencatat pupuk yang di order/pupuk keluar dan menginfokan permintaan barang pada bagian gudang
- d) Bagian gudang menyiapkan permintaan dan mengirimkan permintaan

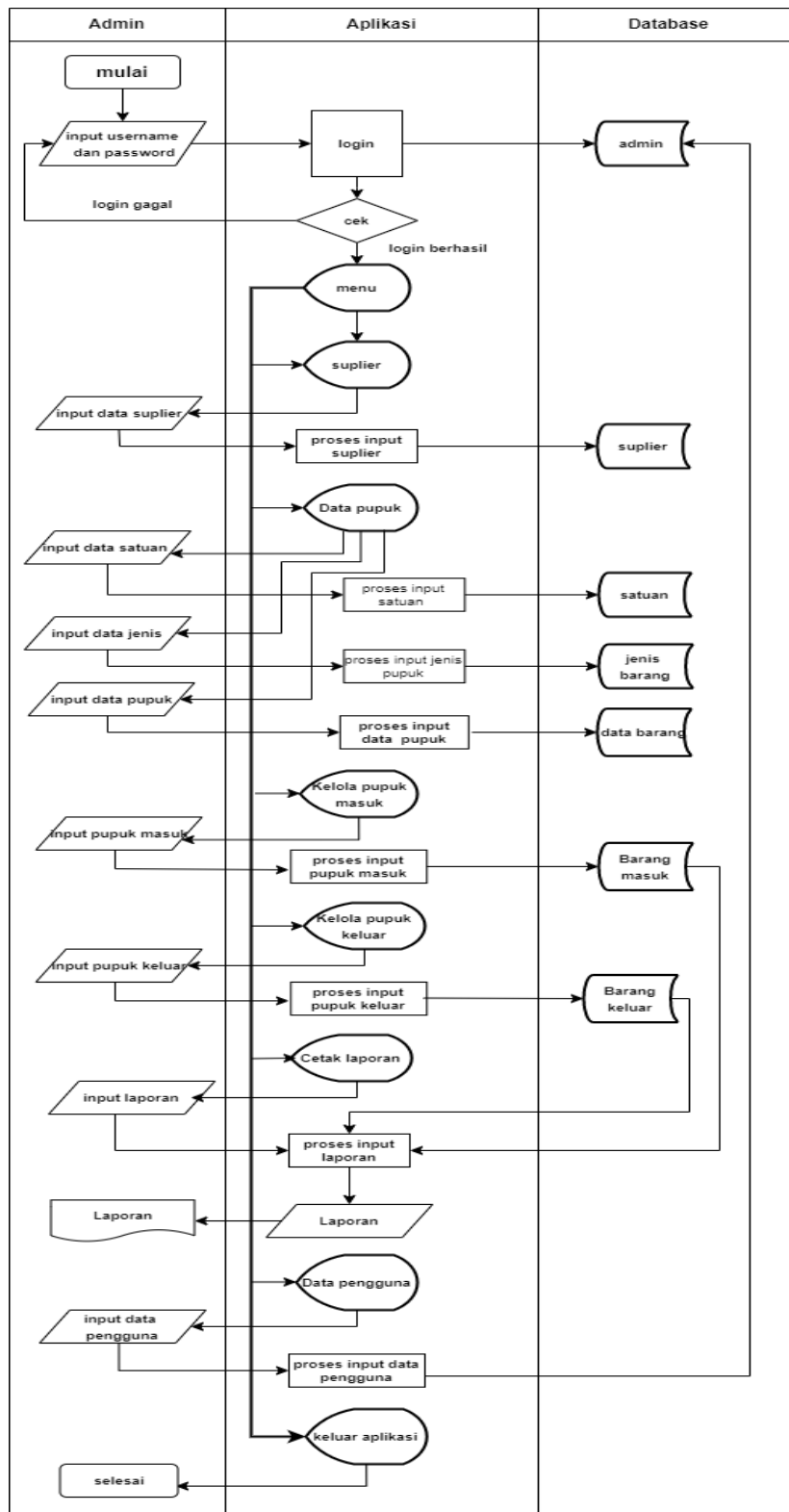


Gambar 3.2 Flowchart yang berjaan pengeluaran pupuk

2.1.3. Prosedur yang diusulkan bagian admin

Adapun *flowchart* prosedur yang diusulkan pada gudang PT.Musi Banyuasin Indah dapat di lihat sebagai berikut:

- a) Mulai
- b) *Admin* melakukan login dengan menginput username dan *password* jika berhasil akan di alihkan ke tampilan dasbosard, jika gagal akan kembali ke halaman *login*.
- c) *Admin* masuk ke halaman dashboard yang menampilkan beberapa tampilan menu seperti menu *Supplier*, menu data pupuk meliputi satuan pupuk, jenis pupuk dan data pupuk, menu kelola pupuk masuk, menu kelola pupuk keluar, menu cetak laporan meliputi laporan pupuk masuk dan pupuk keluar, dan menu data pengguna.
- d) *Admin* melakukan input data *Supplier*.
- e) *Admin* menginput data pupuk, data satuan, dan jenis pupuk.
- f) *Admin* melakukan input data pupuk masuk.
- g) *Admin* melakukan input pupuk keluar.
- h) *Admin* melakukan input untuk mencetak laporan baik pupuk masuk dan pupuk keluar.
- i) *Admin* melalukan input data pengguna.
- j) selesai

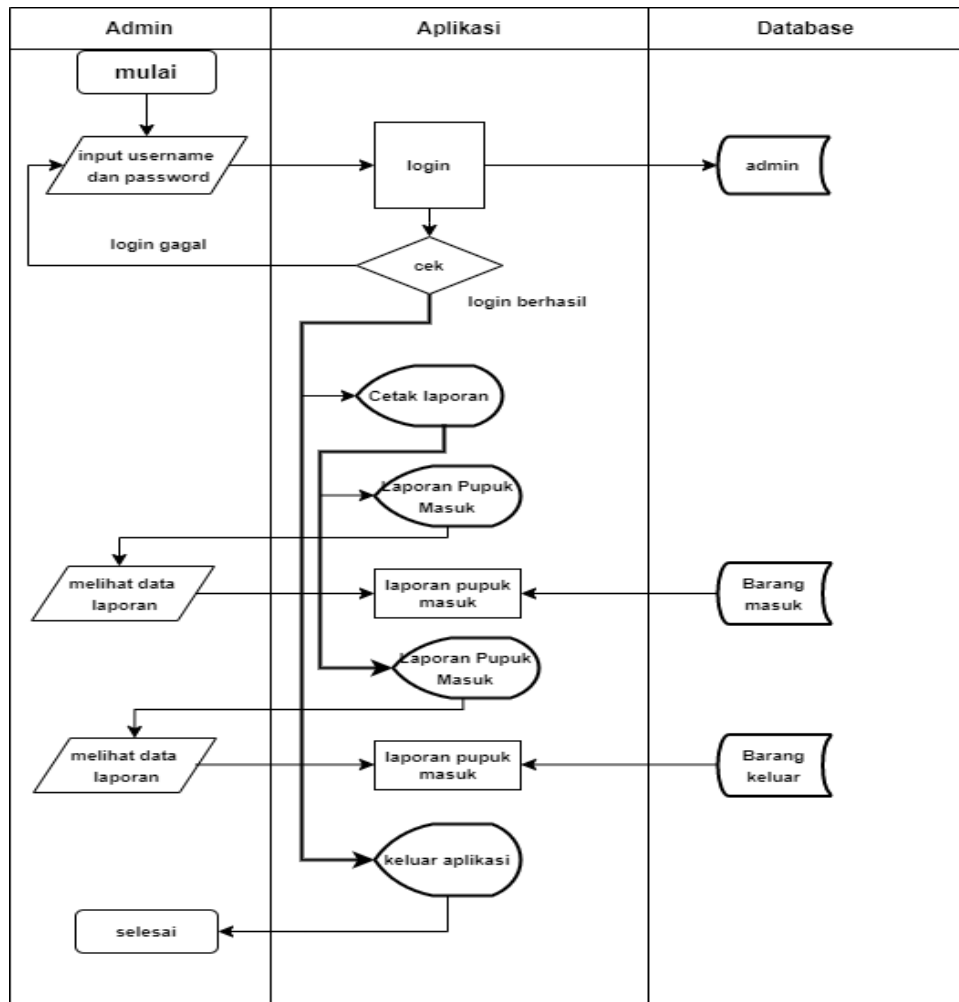


Gambar 3.3 Flowchart yang diusulkan bagian admin

2.1.4. Prosedur yang diusulkan untuk bagian pimpinan

Adapun *flowchart* prosedur yang diusulkan pada gudang PT.Musi Banyuasin Indah dapat di lihat sebagai berikut:

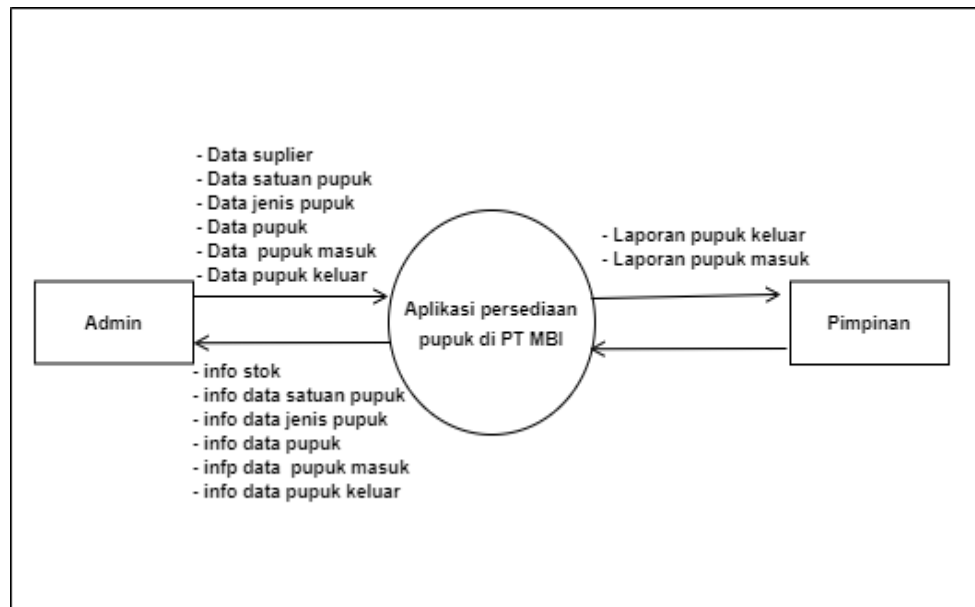
- a) Mulai
- b) Pimpinan melakukan *login* dengan menginput *username* dan *password* jika berhasil akan dialihkan ke tampilan *dasborad*, jika gagalakan kembali ke halaman *login*.
- c) Pimpinan masuk ke halaman dashboard yang terdapat menu cetak laporan
- d) Pimpinan melihat data laporan pupuk masuk dan pupuk keluar



Gambar 3.4 *flowchart* yang diusulkan bagian pimpinan

2.1.5. *Data Flow Diagram*(DFD)

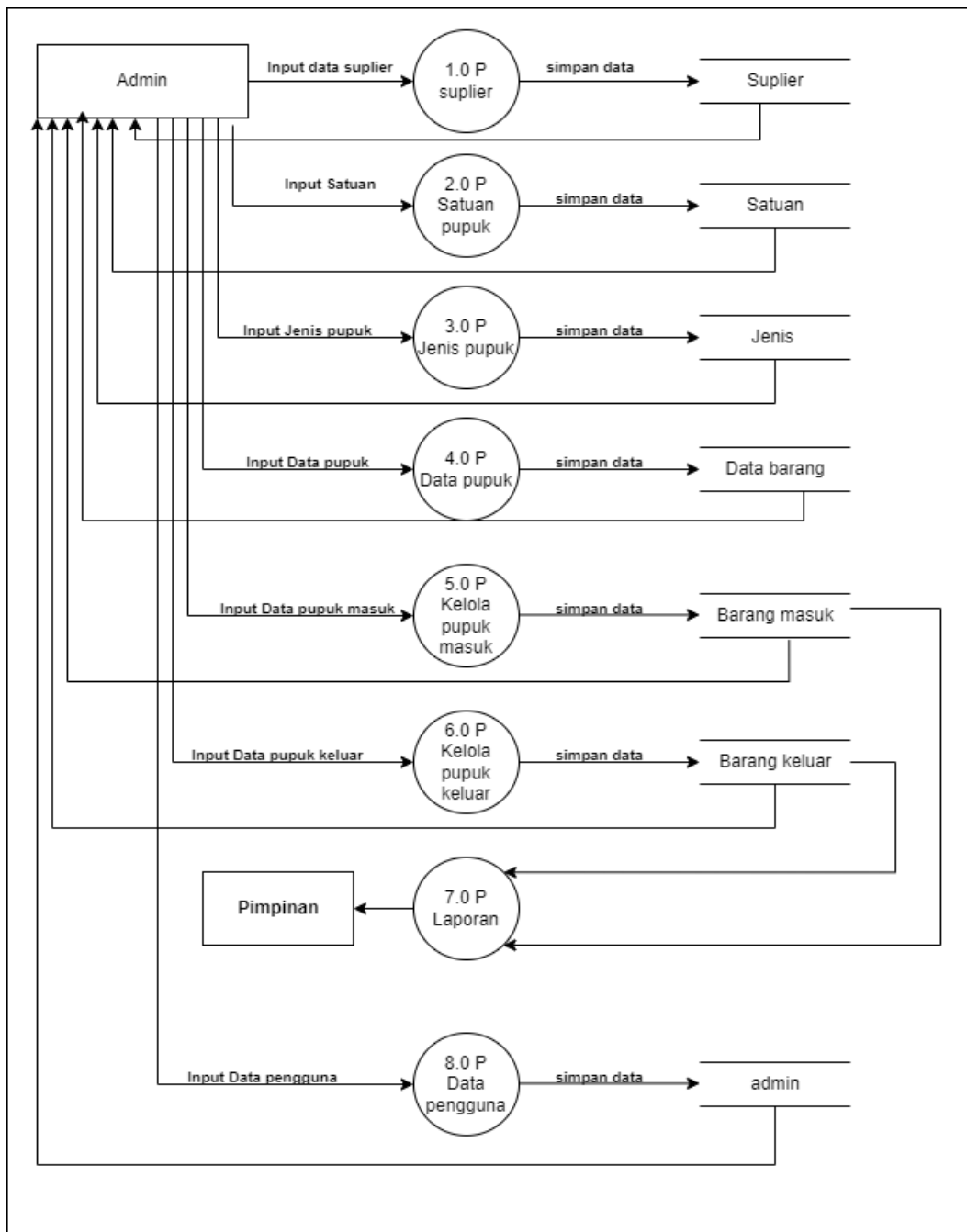
Data flow Diagram (DFD) adalah diagram yang menggambarkan bagian arus data suatu sistem yang telah ada atau baru dengan terstruktur dan jelas. Dibawah ini diagram DFD pada PT Musi Banyuasin Indah Sungai Jarum dapat dilihat pada gambar 3.4.



Gambar 3.5 *Data Flow Diagram*

2.1.6. *DFD (Daftar Flow Diagram) Level 0*

Diagram Level 0 adalah diagram yang menunjukkan semua proses utama yang mrnyusun keseluruhan sistem, diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 diagram level 0

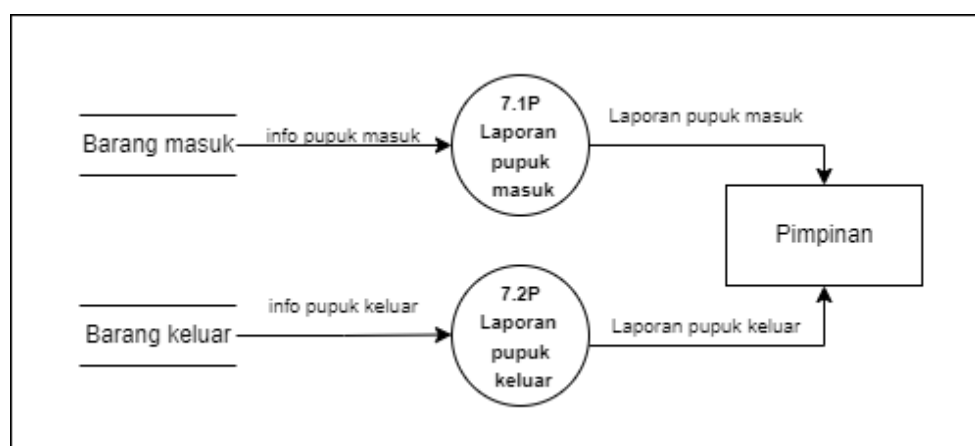
Dari gambar 3.5 DFD (*Data flow Diagram*) level 0 diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Proses 1.0P *Admin* melakukan *input* data suplaier penyuplai pupuk kemudian disimpan di tabel *suplier*.

2. Proses 2.0P *Admin* melakukan *input* data satuan pupuk kemudian di simpan di tabel satuan.
3. Proses 3.0P *Admin* melakukan *input* jenis pupuk kemudian di simpan di tabel jenis pupuk.
4. Proses 4.0P *Admin* melakukan *input* Data pupuk kemudian di simpan di tabel data barang.
5. Proses 5.0P *Admin* mengelola pupuk yang masuk kemudian di simpan di tabel barang masuk.
6. Proses 6.0P *Admin* mengelola pupuk yang keluar kemudian di simpan di tabel keluar.
7. Proses 7.0P pimpinan menerima laporan pupuk masuk dan pupuk keluar.
8. Proses 6.0P *Admin* menginput data pengguna kemudian di simpan di tabel *admin*.

2.1.7. DFD (*Data Flow Diagram*) level 1

DFD (*Data Flow Diagram*) level 1 dihasilkan dari setiap proses utama dari level 0. Level ini menunjukkan proses-proses utama utama dalam level 0. Diagram ini dapat di lihat pada gambar 3.7:



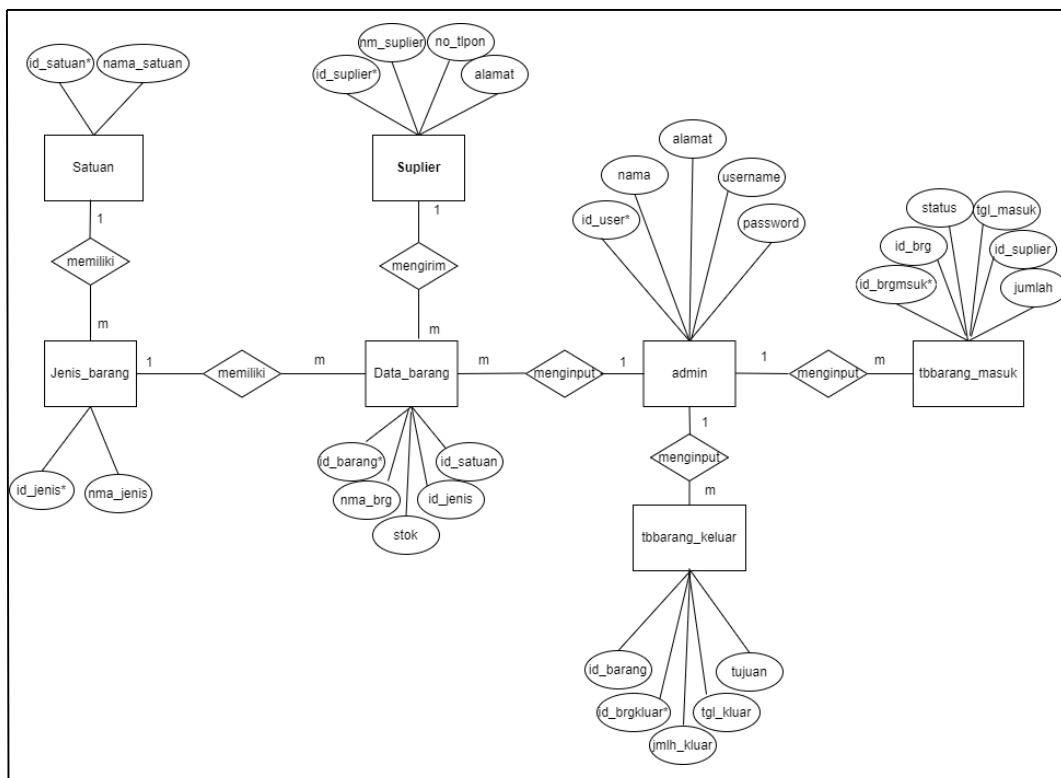
Gambar 3.7 diagram level 1

Dari gambar 3.6 diagram level 1 diatas dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. Pimpinan menerima laporan data pupuk masuk proses 7.1P data di ambil dari tabel barang masuk .
2. Pimpinan menerima laporan pupuk keluar masuk proses 7.2P data di ambil dari tabel barang keluar .

2.1.8. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Berikut adalah gambar *Entity Relationship Diagram*(ERD) yang berisi komponen-komponen himpunan relasi yang masing-masing di lengkapi atribut. *Entity Relationship Diagram* ini dapat dilihat pada gambar 3.8



Gambar 3.8 Entity Relationship Diagram

Dari gambar ERD diatas dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. Tabel satuan memiliki relasi *one to many* terhadap tabel jenis Barang.

2. Tabel jenis memiliki relasi *one to many* terhadap tabel Data Barang.
3. Tabel *supplier* memiliki relasi *one to many* terhadap tabel Data Barang.
4. Tabel Data Barang memiliki relasi *one to many* terhadap tabel tbarang keluar.
5. Tabel Data Barang memiliki relasi *many to one* terhadap tabel *Admin*.
6. Tabel admin memiliki relasi *one to many* terhadap tabel tbarang masuk.
7. Tabel admin memiliki relasi *one to many* terhadap tabel tbarang keluar.

3.3.1. Struktur Tabel

Berikut merupakan struktur tabel yang telah di buat. Struktur ini di buat sesuai pada tabel ERD sebelumnya:

1. Tabel *admin*

Tabel admin digunakan untuk menampung data pengguna yang dapat mengakses aplikasi. Struktur tabel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Admin

No	Nama field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Id_user	Varvhar	10	<i>Primary key</i>
2	Nama	Varchar	25	Identitas pengguna
3	Alamat	Varchar	50	Alamat pengguna
4	Username	Varchar	50	Username pengguna untuk login
5	Password	Varchar	55	Kunci untuk login

2. Tabel Data Barang

Tabel data barang digunakan untuk menampung data barang yang di inputkan ke aplikasi. Struktur tabel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Data Barang

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Id_barang	Varchar	25	<i>Primary key</i>
2	Nama_barang	Varchar	55	Nama barang
3	Stok	Varchar	25	Stok barang
4	Id_jenis	Varchar	25	<i>Foregin key</i>
5	Id_satuan	varchar	55	<i>Foregin key</i>

3. Tabel Jenis Barang

Tabel jenis barang digunakan untuk menampung data jenis barang yang di inputkan ke aplikasi. Struktur tabel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Jenis Barang

No	Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
1	Id_jenis	Int	11	<i>Primary key</i>
2	Nama_jenis	Varchar	55	Nama jenis barang

4. Tabel Data Satuan

Tabel data satuan digunakan untuk menampung data satuan yang di inputkan ke aplikasi.

Tabel 3.4 Data Satuan

No	Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
1	Id_satuan	Int	11	<i>Primary key</i>
2	Nama_satuan	Varchar	55	Nama satuan

5. Tabel *Supplier*

Tabel *supplier* digunakan untuk menampung data supplier yang di inputkan ke aplikasi. Struktur tabel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 *Supplier*

No	Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
1	Id_supplier	Varchar	12	<i>Primary key</i>
2	Nama_supplier	Varchar	55	Nama <i>supplier</i>
3	No_telp	Varchar	55	No telp <i>supplier</i>
4	Alamat	Varchar	55	Alamat <i>supplier</i>

6. Tabel Barang Keluar

Tabel barang keluar digunakan untuk menampung data barang keluar yang di inputkan ke aplikasi. Struktur tabel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Barang Keluar

No	Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
1	Id_brgkeluar	Varchar	55	<i>Primary key</i>
2	id_barang	Varchar	25	<i>Foregin key</i>
3	Jumlah_keluar	Date		Jumlah keluar
4	Tgl_keluar	Varchar	55	Tgl keluar
5	Tujuan	Varchar	55	Tujuan keluar

7. Tabel Barang Masuk

Tabel barang masuk digunakan untuk menampung data barang masuk yang di inputkan ke aplikasi. Struktur tabel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Barang masuk

No	Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
1	Id_brgmasuk	Varchar	55	Primary key
2	id_barang	Varchar	25	Foregin key
3	Id_supplier	Varchar	55	Foregin key
4	Jumlah	Varchar	29	Jumlah keluar
5	Tgl_masuk	Date		Tangl masuk
6	Status	Varchar	55	Status barang

3.2. Desain interface

Desain interface merupakan rancangan tampilan input dan output yang terdapat pada aplikasi persediaan pupuk pada PT. Musi Banyuasin Indah sungai jarum

3.2.1. Rancangan untuk bagian *admin*

1. *Desain interface login.*

Desain interface login berisi *form username, password* dan tombol *login*, dapat dilihat pada gambar 3.9 berikut:

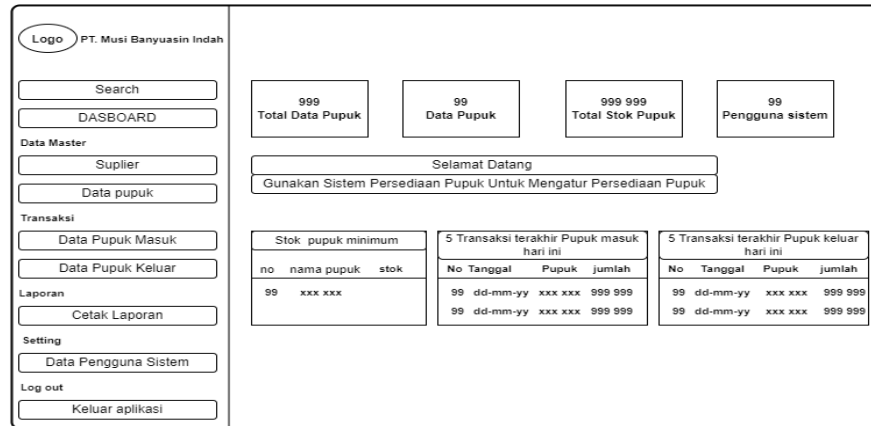
The diagram shows a login form with the following elements:

- Title: LOG IN SISTEM PERSEDIAAN PUPUK
- Username field: XXX XXX
- Password field: XXX XXX
- Login button: Login

Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Menu *Login*

2. *Desain interface Dashboard.*

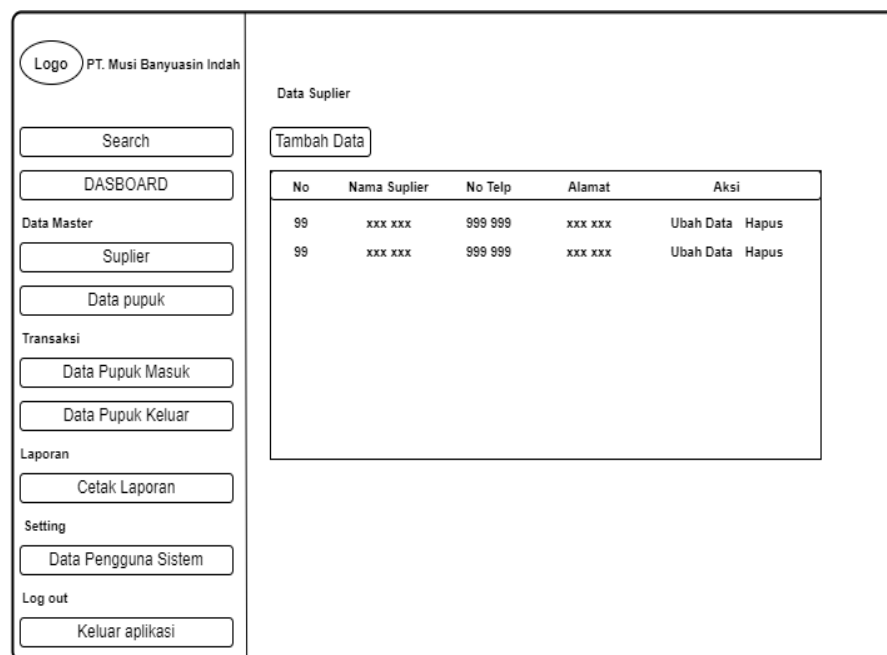
Desain interface dashboard adalah tampilan awal setelah *login*, dapat dilihat pada gambar 3.10 berikut:



Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Menu *Dashboard*

2. *Desain interface Supplier*

Desain interface Supplier adalah halaman untuk menginputkan data *Supplier* pupuk yang menyuplai ke gudang dapat di lihat pada gambar 3.11 berikut:



Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Menu *Supplier*

Desain interface input Data Supplier

Gambar 3.12 Rancangan input data Supplier

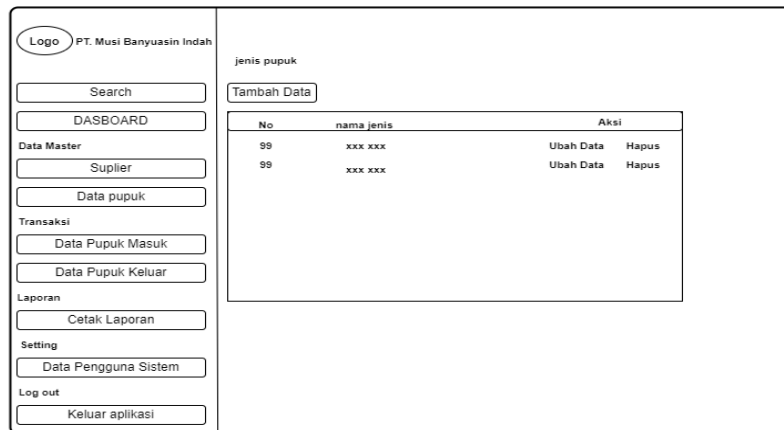
3. Desain interface menu data satuan pupuk

Di dalam data Pupuk terdapat 3 tampilan menu yaitu menu satuan pupuk, menu jenis pupuk dan menu data pupuk. Untuk desain interface menu satuan pupuk dapat dilihat pada gambar 3.13 berikut:

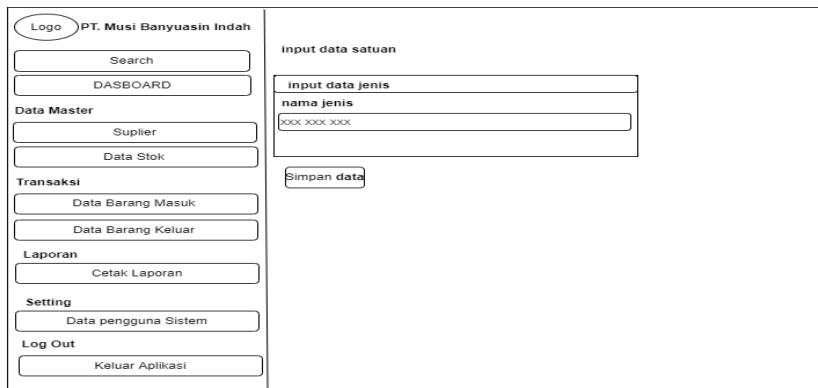
No	nama Satuan	Aksi
99	xxx xxx	Ubah Data Hapus
99	xxx xxx	Ubah Data Hapus

Gambar 3.13 Rancangan Tampilan menu Data Satuan

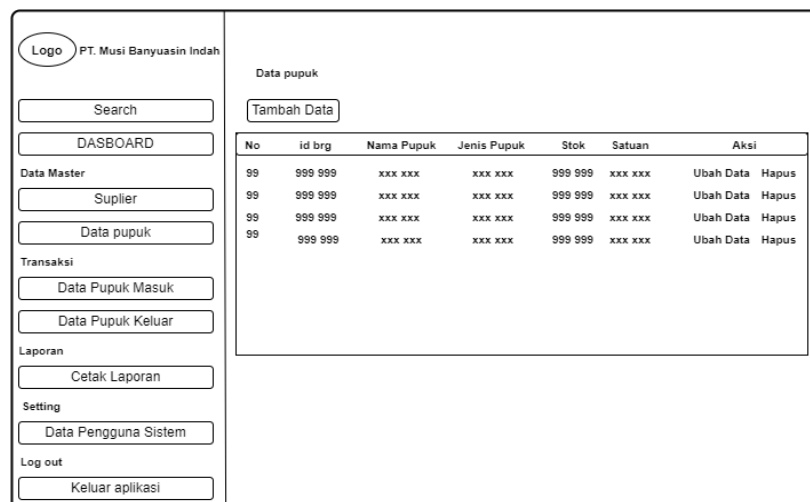
Untuk desain interface menu jenis pupuk dapat dilihat pada gambar 3.14 berikut:



Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Menu jenis pupuk
Desain interface input data jenis pupuk



Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Menu jenis pupuk
 Untuk menu data Pupuk *desain interfacenya* dapat dilihat pada gambar 3.16 berikut:



Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Menu data Pupuk

Desain interface input data pupuk

Gambar 3.17 Rancangan Tampilan input data Pupuk

4. *Desain interface menu data pupuk masuk*

Desain interface menu data pupuk masuk yaitu tampilan untuk menginput data pupuk yang masuk dapat di lihat pada gambar 3.18 berikut:

No	id Transaksi	Tanggal masuk	Suplier	nama pupuk	jumlah masuk	Aksi
99	999 999	dd-mm-yy	xxx xxx	xxx xxx	999 999	Ubah Data Hapus
99	999 999	dd-mm-yy	xxx xxx	xxx xxx	999 999	Ubah Data Hapus
99	999 999	dd-mm-yy	xxx xxx	xxx xxx	999 999	Ubah Data Hapus
99	999 999	dd-mm-yy	xxx xxx	xxx xxx	999 999	Ubah Data Hapus

Gambar 3.18 Rancangan Tampilan menu Data Pupuk Masuk

Desain interface menu input data pupuk masuk

input transaksi pupuk masuk

input data

id transaksi
999 999 999

tanggal masuk
dd_mm_yy

supplier
xxx xxx xxx

nama pupuk
xxx xxx xxx

jumlah
999 999 999

Simpan data

Gambar 3.19 Rancangan Tampilan input Data Pupuk Masuk

5. *Desain interface* menu data pupuk keluar

Desain interface menu data pupuk keluar yaitu tampilan untuk menginput data pupuk yang keluar dapat di lihat pada gambar 3.20 berikut:

Riwayat Data pupuk Keluar

Tambah Data cetak

No	no Transaksi	Tanggal keluar	nama pupuk	jumlah Keluar	Aksi
99	999 999	dd-mm-yy	xxx xxx	999 999	Ubah Data Hapus
99	999 999	dd-mm-yy	xxx xxx	999 999	Ubah Data Hapus
99	999 999	dd-mm-yy	xxx xxx	999 999	Ubah Data Hapus
99	999 999	dd-mm-yy	xxx xxx	999 999	Ubah Data Hapus

Gambar 3.20 Rancangan Tampilan Menu Data Pupuk Keluar

Desain interface tampilan menu *input* data pupuk keluar

Gambar 3.21 Rancangan Tampilan *input* Data Pupuk Keluar

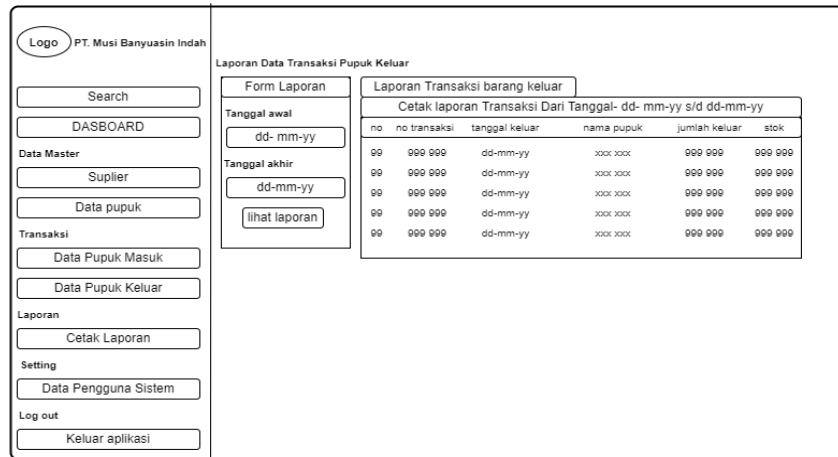
6. *Desain interface* cetak laporan

Dalam cetak laporan terdapat 2 menu yaitu menu laporan pupuk masuk dan menu laporan pupuk keluar. Untuk *desain interface* menu laporan pupuk masuk yaitu untuk menampilkan semua data pupuk yang masuk, dapat dilihat pada gambar 3.22 berikut:

Cetak laporan Transaksi Dari Tanggal- dd- mm-yy s/d dd-mm-yy						
no	no transaksi	tanggal masuk	suplier	nama pupuk	jumlah masuk	stok
00	000 000	dd-mm-yy	xxxx xxxx	xxxx xxxx	000 000	000 000
00	000 000	dd-mm-yy	xxxx xxxx	xxxx xxxx	000 000	000 000
00	000 000	dd-mm-yy	xxxx xxxx	xxxx xxxx	000 000	000 000
00	000 000	dd-mm-yy	xxxx xxxx	xxxx xxxx	000 000	000 000
00	000 000	dd-mm-yy	xxxx xxxx	xxxx xxxx	000 000	000 000

Gambar 3.22 Rancangan Tampilan Menu Laporan Pupuk Masok

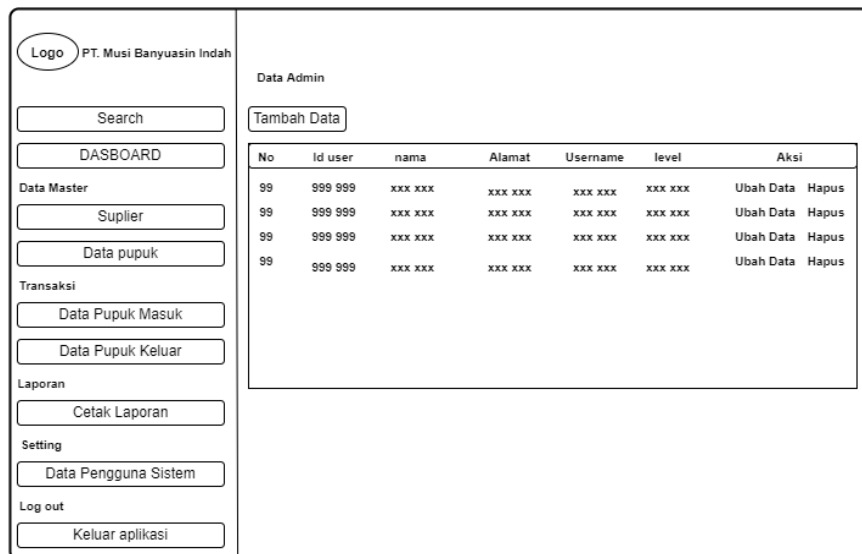
Untuk *desain interface* menu laporan pupuk keluar dapat dilihat pada gambar 3.23 berikut:



Gambar 3.23 Rancangan Tampilan Menu Laporan Pupuk Keluar

7. *Desain Interface Data Pengguna Sistem*

Desain Interface Data Pengguna Sistem yaitu tampilan yang di gunakan untuk menginput atau menambah admin yang bisa login ke sistem, untuk tampilanya dapat di lihat pada gambar 3.24 berikut:



Gambar 3.24 Rancangan Tampilan Menu Data Pengguna Sistem

Desain interface tampilan menu *input* data pengguna sistem.

Gambar 3.25 Rancangan Tampilan Menu input Pengguna Sistem

3.2.2. Rancangan untuk bagian pimpinan

1. Rancangan halaman *Dashboard*

Desain interface *dashboard* adalah tampilan awal setelah *login*, dapat dilihat pada gambar 3.26 berikut:

Gambar 3.26 Rancangan Tampilan Menu *Dashboard*

2. Rancangan Menu Laporan Pupuk Masuk

Dalam cetak laporan terdapat 2 menu yaitu menu laporan pupuk masuk dan menu laporan pupuk keluar. Untuk desain interface menu laporan pupuk masuk yaitu untuk menampilkan semua data pupuk yang masuk, dapat dilihat pada gambar 3.27 berikut:

No	no Transaksi	tanggal masuk	Suplier	Nama Pupuk	Jumlah Pupuk	stok
99	999 999	dd-mm-yy	xxxx xxxx	xxxx xxxx	999 999	99 999

Gambar 3.27 Rancangan Tampilan Menu laporan pupuk masuk

Untuk *desain interface* menu laporan pupuk keluar dapat dilihat pada gambar 3.28 berikut:

No	no Transaksi	tanggal keluar	Suplier	Nama Pupuk	Jumlah Pupuk	stok
99	999 999	dd-mm-yy	xxxx xxxx	xxxx xxxx	999 999	99 999

Gambar 3.28 Rancangan Tampilan Menu laporan pupuk keluar

3.3. *Implementation (Pelaksanaan)*

1. Tampilan *login*

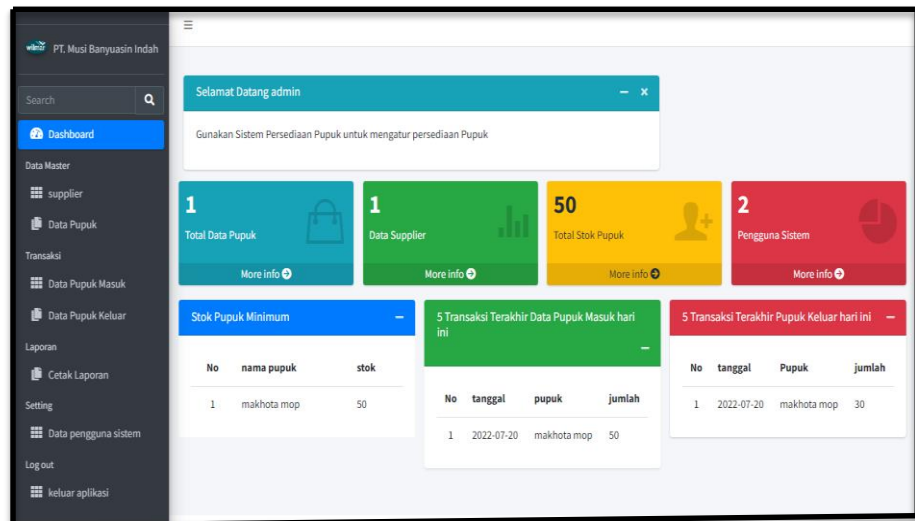
Tampilan ini berisikan *form login* untuk masuk kedalam *dashboard*. Dengan cara mengisi field *username* dan *password* lalu lalu menekan tombol *login* yang terdapat pada tampilan *form*. Adapun tampilan form login seperti gambar 3.29 berikut



Gambar 3.29 Tampilan *form Login*

2. Tampilan Menu *Dashboard*

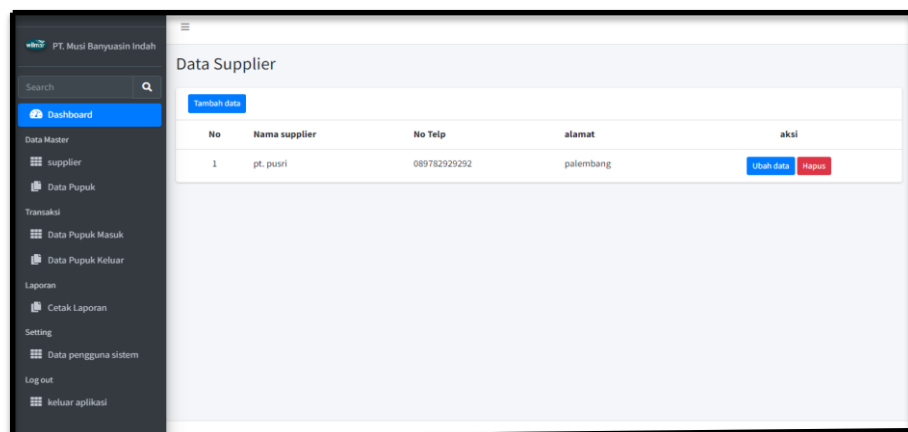
Tampilan menu *Dashboard* yang merupakan tampilan dari program setelah melakukan login. Adapun tampilan menu *Dashboard* dapat dilihat pada gambar 3.30 berikut:



Gambar 3.30 Tampilan halaman *Dasboard*

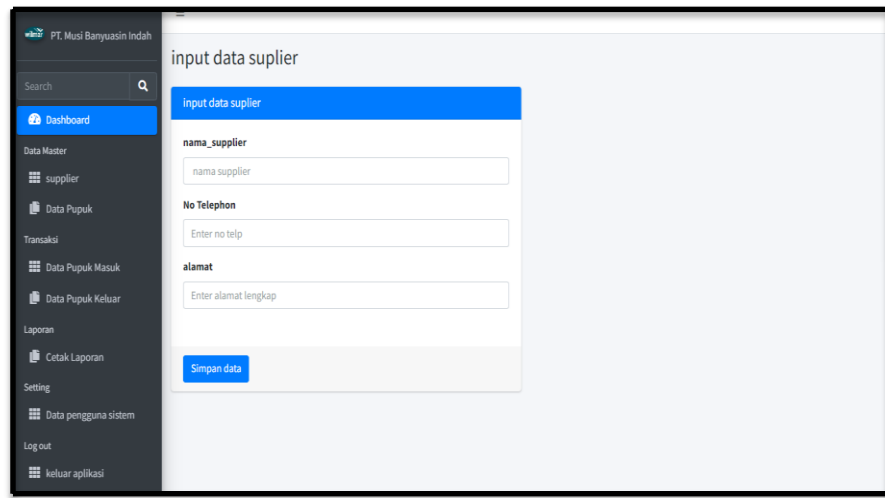
3. Tampilan Menu *Supplier*

Tampilan menu *Supplier* yang merupakan halaman untuk menginputkan data *Supplier*. adapun tampilan menu *Supplier* dapat dilihat pada gambar 3.31 berikut:



Gambar 3.31 tampilan menu *Supplier*

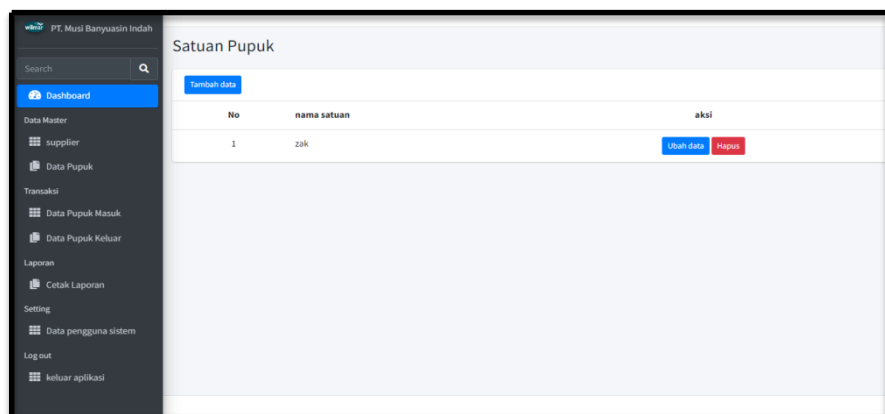
Tampilan menu *input data Supplier*



Gambar 3.32 tampilan menu *input Supplier*

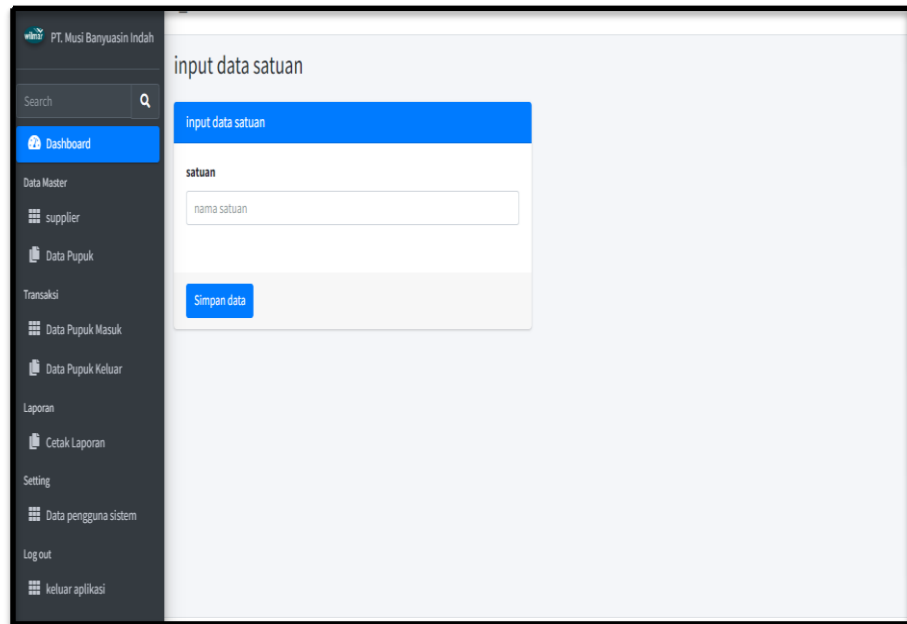
4. Tampilan Menu data satuan

Tampilan menu data satuan merupakan tampilan untuk menginputkan data satuan pupuk. Adapun tampilan menu data satuan dapat di lihat pada gambar 3.33 berikut



Gambar 3.33 Tampilan Menu Data Satuan Pupuk

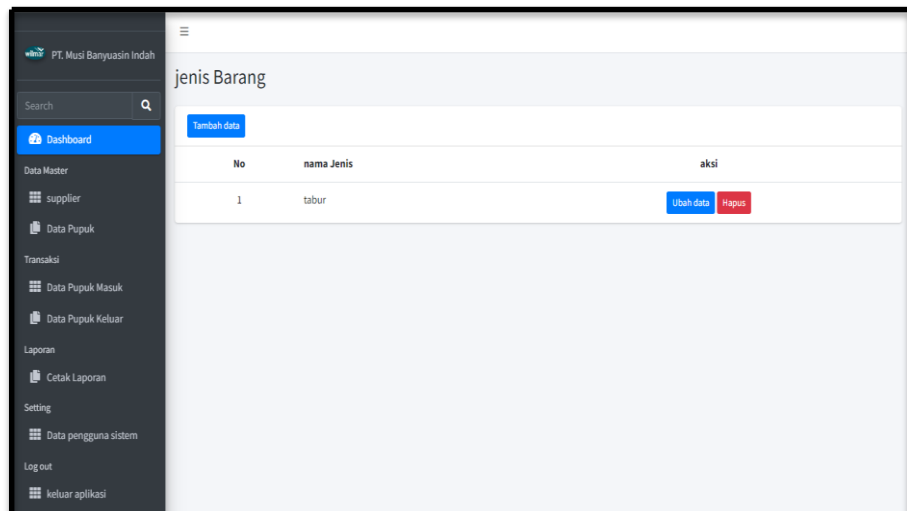
Tampilan Menu *Input* Data Satuan Pupuk



Gambar 3.34 Tampilan Menu *input* Data Satuan Pupuk

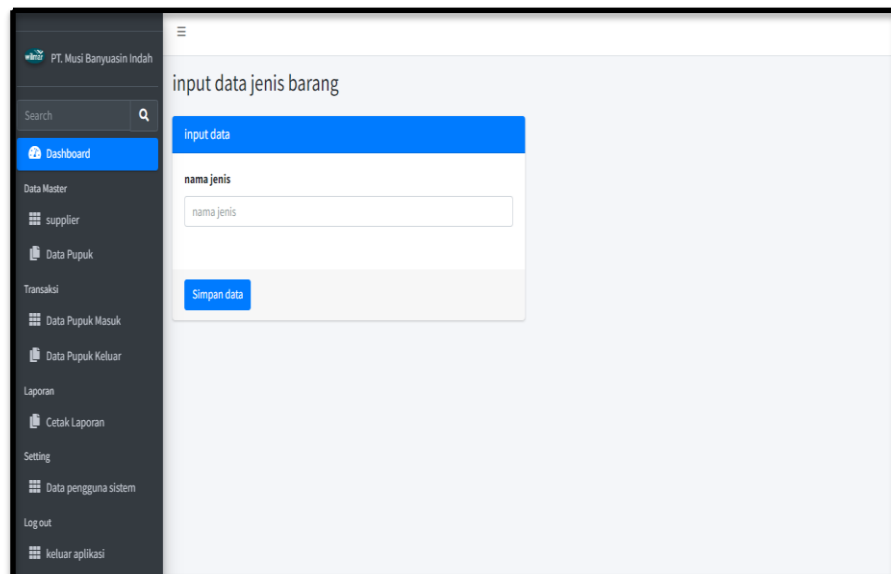
5. Tampilan Menu Data jenis Pupuk

Tampilan menu data jenis pupuk merupakan tampilan untuk menginputkan data jenis pupuk. Adapun tampilan menu data satuan dapat di lihat pada gambar 3.35 berikut:



Gambar 3.35 Tampilan Menu Data jenis Pupuk

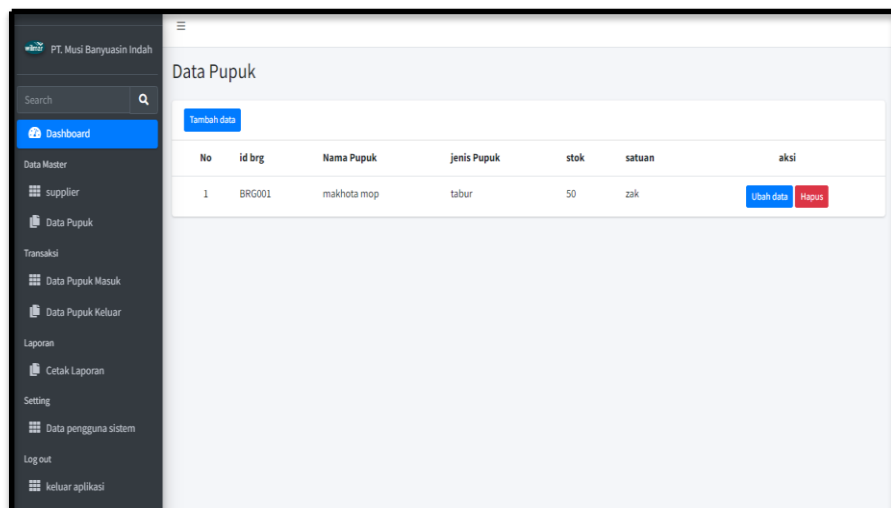
Tampilan Menu *Input Data Jenis Pupuk*



Gambar 3.36 Tampilan Menu *Input Data jenis Pupuk*

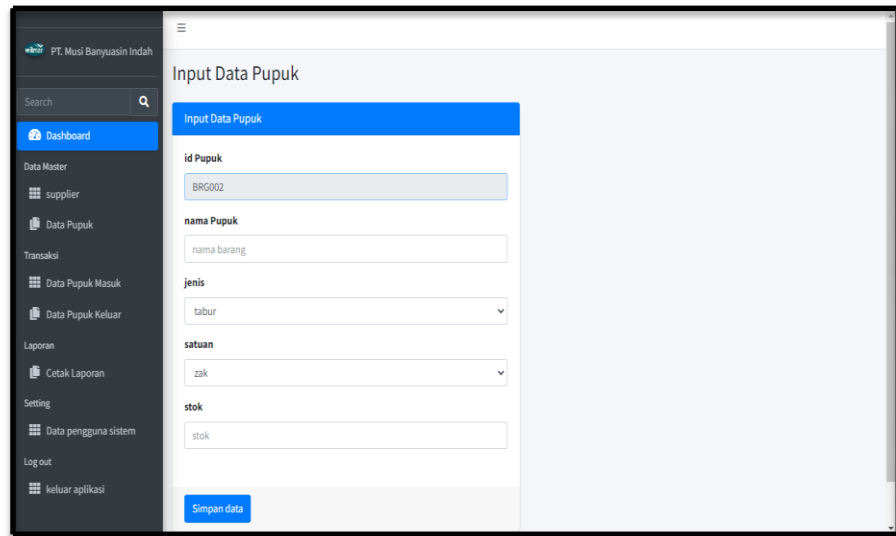
6. Tampilan Menu Data Pupuk

Tampilan menu data merupakan tampilan untuk menginputkan data pupuk. Adapun tampilan menu data Pupuk dapat di lihat pada gambar 3.37 berikut:



Gambar 3.37 Tampilan Menu Data pupuk

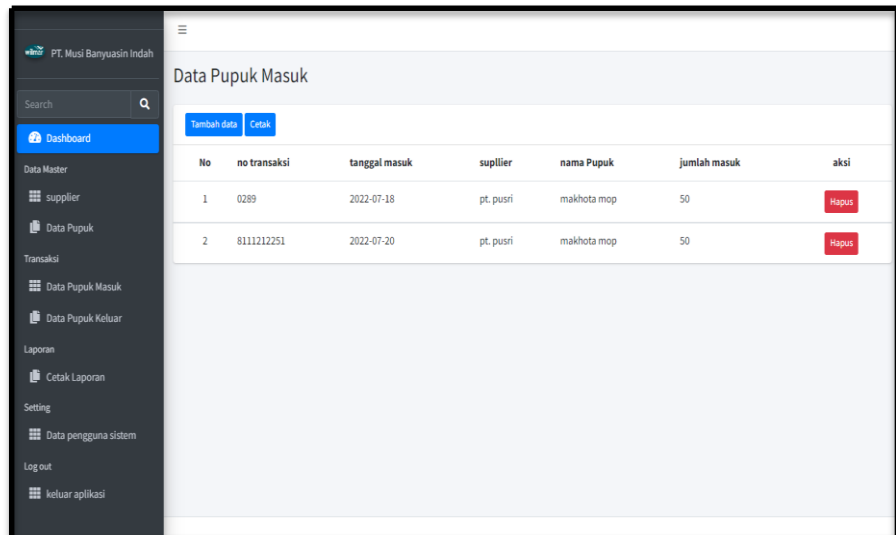
Tampilan Menu *Input* Data Pupuk



Gambar 3.38 Tampilan Menu *Input* Data pupuk

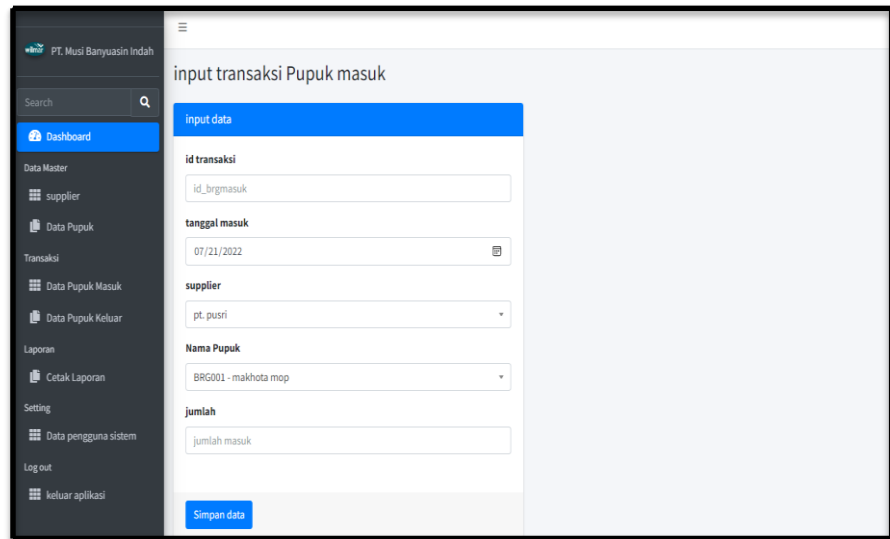
7. Tampilan Menu Data Pupuk Masuk

Tampilan menu data Pupuk Masuk merupakan tampilan untuk menginputkan data Pupuk yang masuk. Adapun tampilan menu data Pupuk Masuk dapat di lihat pada gambar 3.39 berikut:



Gambar 3.39 Tampilan Menu Data Pupuk Masuk

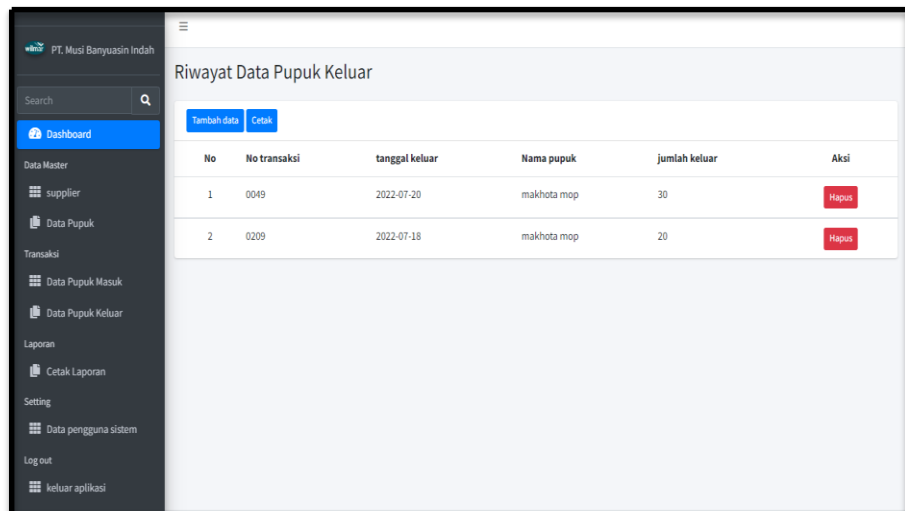
Tampilan Menu *Input* Data Pupuk Masuk



Gambar 3.40 Tampilan Menu *Input* Data Pupuk Masuk

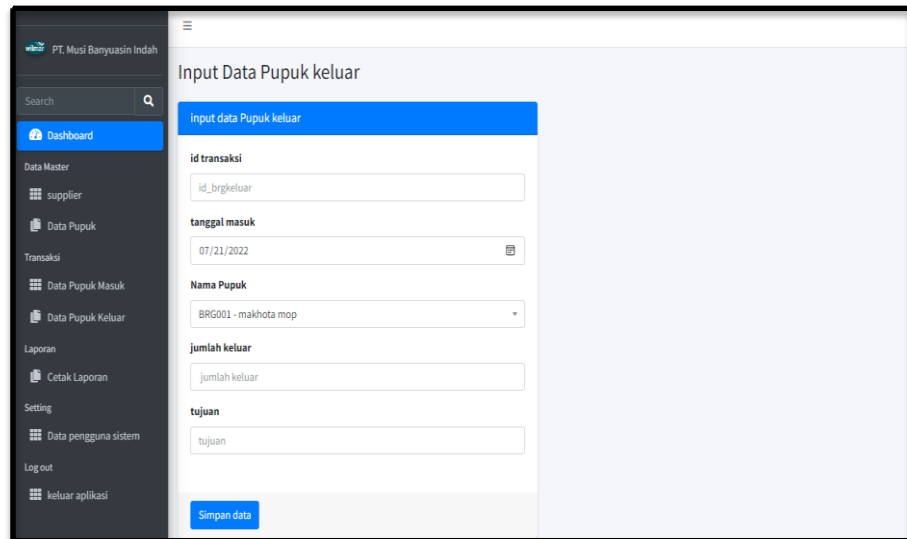
8. Tampilan Menu Data Pupuk Keluar

Tampilan menu data pupuk keluar merupakan tampilan untuk menginputkan data pupuk yang keluar. Adapun tampilan menu data pupuk keluar dapat di lihat pada gambar 3.41 berikut:



Gambar 3.41 Tampilan Menu Data Pupuk Keluar

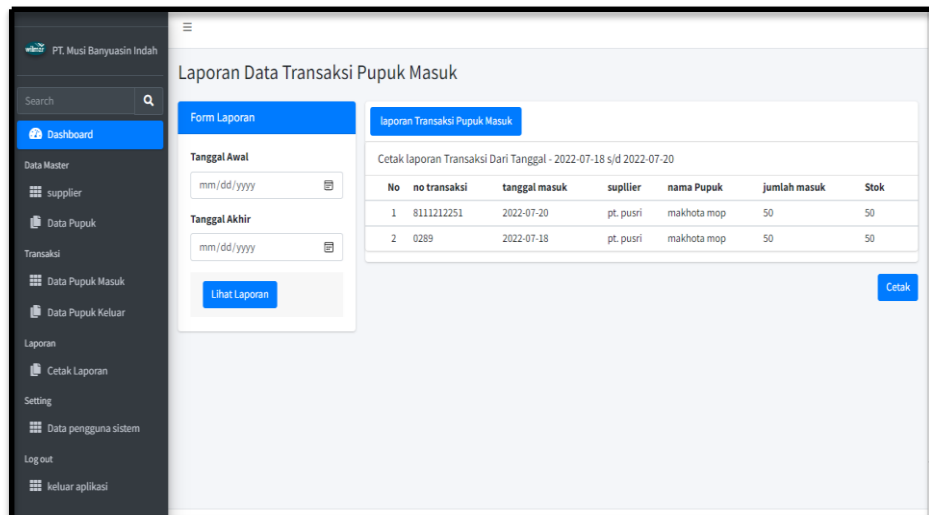
Tampilan Menu *Input* Data Pupuk Keluar



Gambar 3.42 Tampilan Menu *input* Data Pupuk Keluar

9. Tampilan Menu Cetak Laporan Pupuk Masuk

Tampilan menu cetak laporan pupuk masuk merupakan tampilan untuk menampilkan data pupuk masuk. Adapun tampilan menu cetak laporan masuk dapat di lihat pada gambar 3.43 berikut:

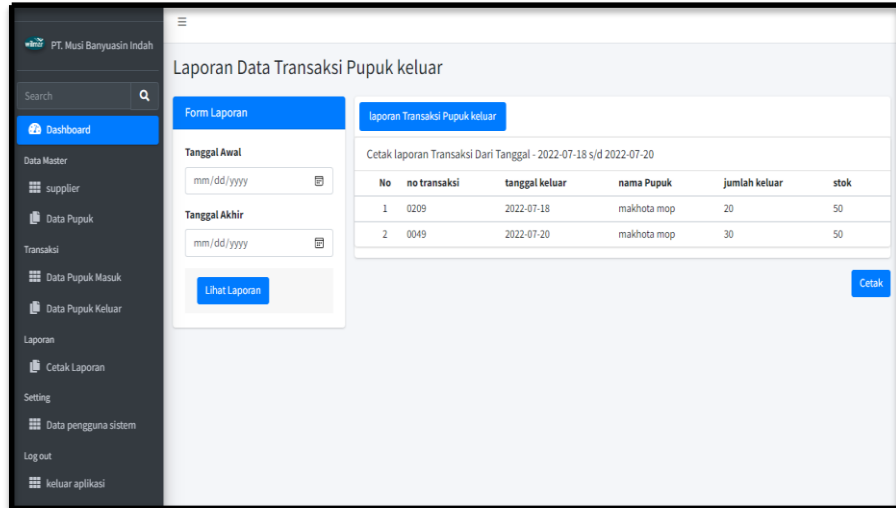


Gambar 3.43 Tampilan Menu Cetak Laporan Pupuk Masuk

10. Tampilan Menu Cetak Laporan Pupuk Keluar

Tampilan menu cetak laporan pupuk keluar merupakan tampilan untuk menampilkan laporan pupuk keluar. Adapun

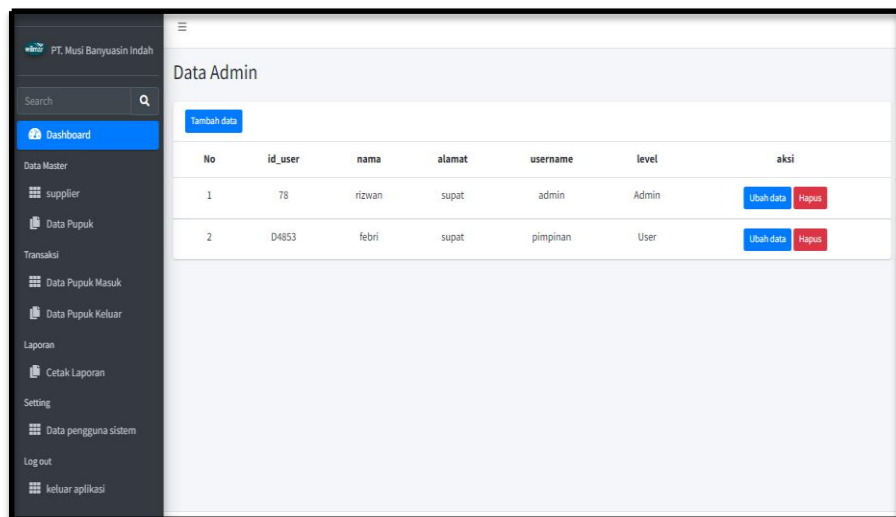
tampilan menu laporan pupuk keluar dapat di lihat pada gambar 3.44 berikut:



Gambar 3.44 Tampilan Menu Cetak Laporan keluar

11. Tampilan Menu Data Pengguna

Tampilan menu data pengguna merupakan menu yang dapat menginput, menghapus dan mengubah data admin. Adapun tampilan menu data admin dapat dilihat pada gambar 2.45 berikut:



Gambar 3.45 Tampilan Menu Data Pengguna

Tampilan Menu *Input* Data Pengguna

The screenshot shows a web application interface for 'PT. Musi Banyuwasin Indah'. The main content area is titled 'input data barang'. It contains a form with the following fields: 'id Admin' (text input with value 'D3414'), 'Nama' (text input), 'Alamat' (text input), 'username' (text input), 'password' (text input), and 'level' (dropdown menu with 'Admin' selected). A blue 'Simpan data' button is located at the bottom of the form. The left sidebar contains a navigation menu with items: Dashboard, Data Master, supplier, Data Pupuk, Transaksi, Data Pupuk Masuk, Data Pupuk Keluar, Laporan, Cetak Laporan, Setting, Data pengguna sistem, Log out, and keluar aplikasi.

Gambar 3.46 Tampilan Menu *input* Data Pengguna

12. Tampilan cetak laporan pupuk masuk

Tampilan cetak laporan masuk merupakan menu yang menampilkan laporan pupuk masuk dengan periode tanggal yang diinput. Adapun tampilan untuk cetak laporan pupuk masuk dapat dilihat pada gambar 2.47. berikut:

The screenshot shows a printed report titled 'Laporan Transaksi barang Masuk'. The report includes the following information: 'Tanggal Cetak : 27-06-2022', 'Dari Tgl : 2022-06-21', and 'Sampai Tgl : 2022-06-21'. Below this is a table with 6 columns: 'No', 'no transaksi', 'tanggal masuk', 'supplier', 'nama barang', and 'jumlah masuk'. The table contains two rows of data.

No	no transaksi	tanggal masuk	supplier	nama barang	jumlah masuk
1	8111212251	2022-06-21	pt pusri	mahkota MOP	50
2	0032	2022-06-21	pt pusri	mahkota MOP	50

Gambar 2.47 Tampilan hasil cetak laporan pupuk masuk

13. Tampilan cetak laporan pupuk keluar

Tampilan cetak laporan keluar merupakan menu yang menampilkan laporan pupuk keluar dengan periode tanggal yang diinput. Adapun tampilan untuk cetak laporan pupuk keluar dapat dilihat pada gambar 2.48. berikut:

6/28/22, 1:48 AM

Laporan Transaksi Barang Keluar

Laporan Transaksi Barang Keluar

Tanggal Cetak : 27-06-2022

Dari Tgl : 2022-06-21
Sampai Tgl : 2022-06-22

No	no transaksi	tanggal keluar	nama barang	jumlah keluar
1	0045	2022-06-21	mahkota MOP	30

Gambar 3.48 Tampilan hasil cetak laporan pupuk keluar

14. Tampilan *Dashboard* bagian pimpinan

Tampilan menu *Dasboard* yang merupakan tampilan dari program setelah melakukan *login*. Adapun tampilan menu *Dasboard* di lihat pada gambar 3.49 berikut:

PT Musi Banyuasin Indah

Search

Dashboard

Laporan

Cetak Laporan

Log out

keluar aplikasi

Dashboard

Selamat Datang pimpinan

Gunakan sistem untuk mengatur persediaan pupuk

1 Data Supplier

50 Total Stok Pupuk

2 Pengguna Sistem

Stok Pupuk Minimum

No	nama pupuk	stok
1	mahkota mop	50

5 Transaksi Terakhir Data Pupuk Masuk hari ini

No	tanggal	Pupuk	jumlah
1	2022-07-20	mahkota mop	50

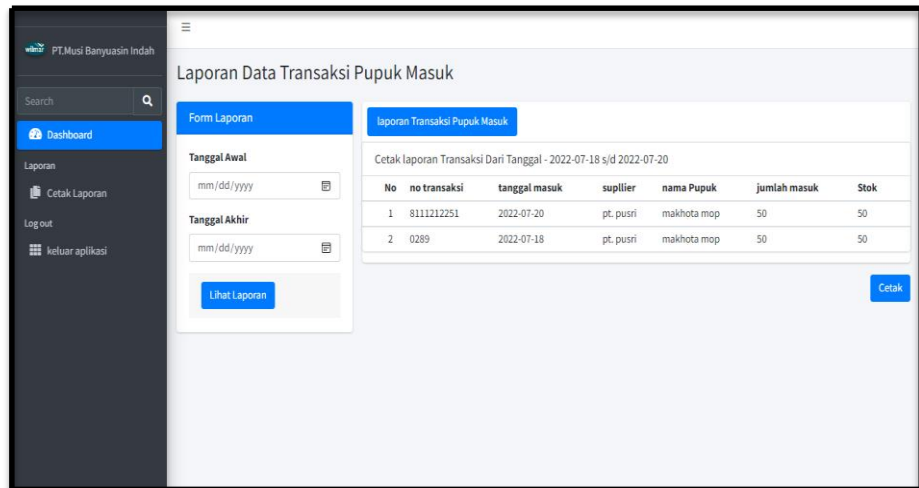
5 Transaksi Terakhir Pupuk Keluar hari ini

No	tanggal	Pupuk	jumlah
1	2022-07-20	mahkota mop	30

Gambar 3.49 Tampilan Menu *Dasboard*

15. Tampilan Menu Cetak Laporan Pupuk Masuk pimpinan

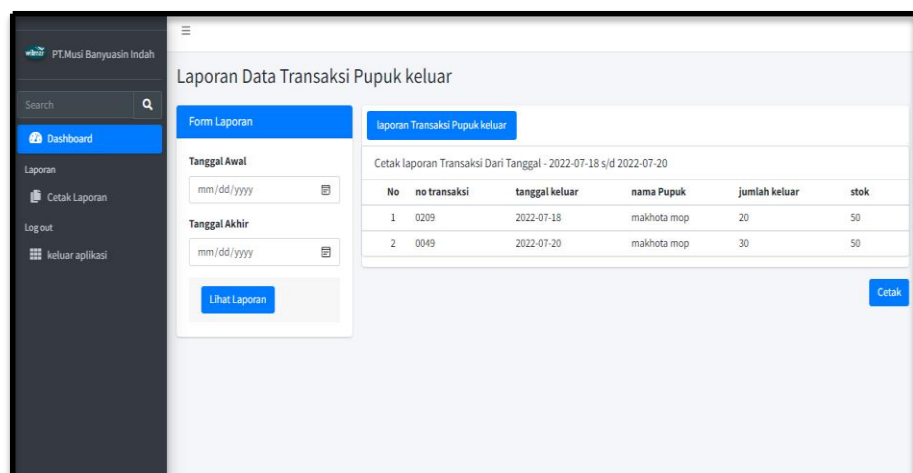
Tampilan menu cetak laporan pupuk masuk merupakan tampilan untuk menampilkan data pupuk masuk. Adapun tampilan menu cetak laporan masuk dapat di lihat pada gambar 3.50 berikut:



Gambar 3.50 Tampilan Menu Cetak Laporan Masuk

16. Tampilan Menu Cetak Laporan Pupuk Keluar pimpinan

Tampilan menu cetak laporan pupuk keluar merupakan tampilan untuk menampilkan laporan pupuk keluar. Adapun tampilan menu laporan pupuk keluar dapat di lihat pada gambar 3.51 berikut:



Gambar 3.51 Tampilan Menu Cetak Laporan keluar

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis selama kurang lebih 2 bulan maka dihasilkan sebuah aplikasi berbasis *website* yakni berupa aplikasi pengolahan data pupuk yang di gunakan sebagai program pengolahan data.

Perancangan aplikasi ini telah menampilkan beberapa informasi sebagai berikut:

1. Sistem menghasilkan Aplikasi persediaan Pupuk PT. Musi Banyuasin Indah Sungai Jarum yang memudahkan bagian admin dalam mengolah data yang ada.
2. Sistem dapat menghasilkan laporan data pupuk masuk, data pupuk keluar dan persediaan pupuk.

4.2. Saran

Dari hasil kesimpulan yang penulis utarakan aplikasi persediaan pupuk ini memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan menjadi lebih baik lagi dan lebih lengkap, oleh karena itu saran dari penulis yaitu:

1. Dalam tahap pengembangan selanjutnya, disarankan bagi siapa saja yang akan meneruskan sistem persediaan pupuk ini dapat menambahkan fasilitas-fasilitas ataupun suatu alat yang sekiranya menunjang untuk kelancaran dalam proses informasi, seperti penambahan fasilitas program yang memadai.
2. Perlu adanya pengembangan dan pemeliharaan yang lebih baik lagi terhadap sistem yang telah dibuat, sehingga sistem dapat dipergunakan sesuai dengan kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, F., & Permatasari, N. 2018. *Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Praktek Kerja Lapangan (PKL) Pada Devisi Humas PT. Pengadaian*. Jurnal Intra-Tech Volume 2, No.2. 12-26 .Pekanbaru.
- Arifin. 2017. *Aplikasi Web Dengan Simulasi Kredit Menggunakan Condeigniter Framework Pada Toko Langgeng Elektronik*. Jurnal Mahasiswa STEKOM. Semarang.
- Elseira, M. 2018 *Portal Publikasi Jurnal Karya Ilmiah Program Studi Sistem Informasi FTK Universitas Harapan Berbasis Web Dengan Metode FAST (Framework For The Aplplication Of Systems Thinking)*. Buletin Utama Teknik Vol. 14, No. 1. 35-40. Medan.
- Meisak, D. 2017 *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Menggunakan Metode FIFO Pada PT. Shukaku Jambi*. MEDIASISFO Vol. 11, No. 2. 862-875. Jambi
- Negara, E .S., Romindo., Heryani N., Jamaludin, Tnjung, R., Simarmata, J., dan Purba, B. 2021. *Sistem Informasi Manajemen Bisnis* .Yayasan Kita Menulis. Medan.
- Pratiwi, N. I. 2017 *Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi*. Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial Volume 1, Nomor 2. 202-224. Denpasar.
- Rizani, Muhammad, R. 2017 *Perancangan Aplikasi Quick Count Untuk Pemilihan Kepala Daerah Berbasis Web*. Jurnal Sains dan Informatika p-ISSN: 2460-173X Volume 3,Nomor 2. 89-93. Pontianak.
- Rizq, Z., Dewi, A. T., Ahmadi, C., & Suardika, I. G. 2017. *Dashboard Executive Information System Pada Banjar Berbasis Web*. STIKOM BALI. 1-9. Denpasar.
- Santoso & Nurmalina, R. 2017. *Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut)*. Jurnal Integrasi Vol. 9 No. 1. 84-91. Pekanbaru.

Sari, Ani, O., & Nuari, E. 2017 *Rancang Bangun Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Dengan Metode Fast (Framework for the Applications)*. Jurnal PILAR Nusa Mandiri Vol. 13, No. 2. 262-266 Jakarta.

Wahyuni, R., & Irawan, Y. 2020. *Aplikasi E-Book Untuk Aturan Kerja Berbasis Web Di Pengadilan Negri Muara Bulian Kelas II Jambi*. JIK. 2020;9 (1):20 - 26. Jambi.