

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**APLIKASI PENCATATAN PENJUALAN BARANG**

**PADA PT SHUKAKU INDONESIA**

**CABANG PALEMBANG**



**Di ajukan Oleh :**

**FRANSEN PANGESTU**

**021190003**

**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 PENCATATAN PENJUALAN BARANG**

**PADA PT SHUKAKU INDONESIA**

**CABANG PALEMBANG**



**Di ajukan Oleh :**

**FRANSEN PANGESTU**

**021190003**

**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 PKL**

**NAMA : FRANSEN PANGESTU**

**NOMOR POKOK : 021190003**

**PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI**

**JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)**

**JUDUL LAPORAN : APLIKASI PENCATATAN PENJUALAN  
BARANG PADA PT SHUKAKU INDONESIA  
CABANG PALEMBANG**

**Tanggal : 12 Juli 2022**

**Mengetahui**

**Pembimbing,**

**Rektor**

**Hendra Effendi, S.Kom, M.Kom.**

**NIDN : 0217108001**

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

**NIP : 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJIAN PKL**

**NAMA : FRANSEN PANGESTU**

**NOMOR POKOK : 021190003**

**PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI**

**JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)**

**JUDUL LAPORAN : APLIKASI PENCATATAN PENJUALAN  
BARANG PADA PT SHUKAKU INDONESIA  
CABANG PALEMBANG**

**Tanggal : 03 Agustus 2022**

**Tanggal : 03 Agustus 2022**

**Penguji 1**

**Penguji 2**

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

**NIDN : 0208088801**

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

**NIDN : 0208098703**

**Mengetahui,**

**Rektor**

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

**NIP : 09.PCT.13**

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



## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

**Motto :**

“life is not easy, but life is full of fun”

( Fransen Pangestu )

**Kupersembahkan Kepada :**

- Keluarga tercinta atas segala doa dan dukungannya
- Para Dosen dan Staff Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech
- Teman-teman yang kusayangi yang setia membantu
- Dosen Pembimbing Bapak Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom yang telah membantu dan memberikan penjelasan kepada saya dengan sabar

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini yang berjudul “Aplikasi Pencatatan Penjualan Barang Pada PT Shukaku Indonesia Cabang Palembang”. Penulisan karya ilmiah ini, mendapatkan bantuan, bimbingan, dorongan serta pengarahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., sebagai Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
2. Ibu Adelin, S.T., M.Kom., sebagai Pembantu Ketua I Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
3. Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom., sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
4. Bapak Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom., sebagai Dosen Pembimbing PKL yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, motivasi dan waktunya kepada penulis.

Akhir kata, besar harapan penulis semoga laporan praktik kerja lapangan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, dengan kesadaran bahwa laporan praktik kerja lapangan masih banyak kekurangan sehingga membutuhkan saran dan kritik yang membangun agar dapat menjadi lebih baik lagi. Terima kasih.

Palembang, 12 Juli 2022

Penulis

Fransen Pangestu



## DAFTAR ISI

<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PKL</b> .....	ivi
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJIAN PKL</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Ruang Lingkup.....	2
1.3. Tujuan Dan Manfaat .....	3
1.4. Tempat Dan Pelaksanaan PKL .....	4
1.4.1. Tempat .....	4
1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL .....	4
1.5. Teknik Pengumpulan Data .....	4

1.5.1 Observasi .....	4
1.5.2 Wawancara .....	4
1.5.3 Studi Pustaka .....	5

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1. Landasan Teori.....	6
2.1.1. <i>Website</i> .....	6
2.1.2. MySQL .....	6
2.1.3. <i>Database</i> .....	7
2.1.4. <i>Flowchart</i> .....	7
2.1.5. <i>Data Flow Diagram (DFD)</i> .....	9
2.1.6 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	10
2.2. Gambaran Umum.....	11
2.2.1. Sejarah PT Shukaku.....	11
2.2.2. Visi Dan Misi PT Shukaku .....	11
2.2.3. Struktur Organisasi .....	13
2.2.4. Tugas Dan Wewenang .....	13
2.2.6. Uraian Kegiatan .....	15

## **BAB III PEMBAHASAN**

3.1. Hasil Pengamatan.....	16
3.1.1.    Prosedur Pendataan yang Berjalan .....	16

3.1.2.	Prosedur Yang Diusulkan Admin.....	18
3.1.3.	Prosedur Yang Diusulkan Sales .....	21
3.1.4.	Prosedur Yang Diusulkan Gudang .....	22
3.1.5.	Prosedur Yang Diusulkan Kepala Cabang .....	24
3.2.	Evaluasi Dan Pembahasan .....	26
3.2.1.	Evaluasi .....	26
3.2.2.	Pembahasan .....	27
3.2.2.1.	Diagram Aliran Data .....	27
 <b>BAB IV PENUTUP</b>		
4.1.	Simpulan .....	69
4.2.	Saran.....	69
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>xvi</b>
 <b>HALAMAN LAMPIRAN.....</b>		<b>xvii</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi.....	13
Gambar 3. 1 Flowchart Prosedur Yang Berjalan .....	17
Gambar 3. 2 Flowchart Yang Diusulkan Untuk Admin .....	19
Gambar 3. 3 Flowchart Yang Diusulkan Untuk Sales .....	21
Gambar 3. 4 Flowchart Yang Diusulkan Untuk Gudang.....	23
Gambar 3. 5 Flowchart Yang Diusulkan Untuk Kepala Cabang.....	25
Gambar 3. 6 Diagram Konteks.....	27
Gambar 3. 7 Diagram <i>Level 0</i> .....	29
Gambar 3. 8 Entity Relationship Diagram.....	31
Gambar 3. 9 Desain <i>Input Login</i> .....	37
Gambar 3. 10 Desain Tambah <i>User</i> .....	37
Gambar 3. 11 Desain Edit Halaman Data <i>User</i> .....	38
Gambar 3. 12 Desain Tambah Data Barang.....	38
Gambar 3. 13 Desain Edit Data Barang.....	39
Gambar 3. 14 Desain Tambah Data <i>Customer</i> .....	39
Gambar 3. 15 Desain Edit Data <i>Customer</i> .....	40
Gambar 3. 16 Desain Tambah Data Barang Masuk.....	40
Gambar 3. 17 Desain Edit Data Barang Masuk .....	41
Gambar 3. 18 Desain Halaman <i>Dahsboard</i> .....	41
Gambar 3. 19 Desain Halaman <i>User</i> .....	42
Gambar 3. 20 Desain Halaman Data Barang .....	42
Gambar 3. 21 Desain Halaman Data <i>Customer</i> .....	43

Gambar 3. 22 Desain Halaman Data Pesanan.....	43
Gambar 3. 23 Desain Halaman Data Pembayaran .....	44
Gambar 3. 24 Desain Halaman <i>Dashboard</i> Sales .....	44
Gambar 3. 25 Desain Halaman Data Profil Sales .....	45
Gambar 3. 26 Desain Halaman Data Pesanan Sales .....	45
Gambar 3. 27 Desain Halaman Transaksi Sales .....	46
Gambar 3. 28 Desain Halaman <i>Dashboard</i> Gudang.....	46
Gambar 3. 29 Desain Halaman Data Barang Gudang.....	47
Gambar 3. 30 Desain Halaman Data Barang Masuk .....	47
Gambar 3. 31 Desain Halaman Data Barang Keluar .....	48
Gambar 3. 32 Desain Halaman Data Transaksi Gudang.....	48
Gambar 3. 33 Desain Halaman <i>Dashboard</i> Kepala Cabang.....	49
Gambar 3. 34 Desain Halaman Data <i>Customer</i> Kepala Cabang.....	49
Gambar 3. 35 Desain Halaman Data <i>User</i> Kepala Cabang.....	50
Gambar 3. 36 Desain Halaman Data Barang Kepala Cabang.....	50
Gambar 3. 37 Desain Halaman Transaksi Kepala Cabang .....	51
Gambar 3. 38 Desain Halaman Barang Masuk Kepala Cabang .....	51
Gambar 3. 39 Desain Halaman Barang Keluar Kepala Cabang .....	52
Gambar 3. 40 Hasil Desain <i>Interface Input Data Login</i> .....	52
Gambar 3. 41 Hasil Desain <i>Interface Dashboard</i> .....	53
Gambar 3. 42 Hasil Desain <i>Interface Halaman User</i> .....	53
Gambar 3. 43 Hasil Desain <i>Interface Halaman Data Barang</i> .....	54
Gambar 3. 44 Hasil Desain <i>Interface Halaman Data Customer</i> .....	54

Gambar 3. 45 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman Data Pesanan.....	55
Gambar 3. 46 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman Transaksi Belum Lunas.....	55
Gambar 3. 47 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman Transaksi Lunas .....	56
Gambar 3. 48 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman Data Pembayaran .....	56
Gambar 3. 49 Hasil Desain <i>Interface Dashboard</i> Sales.....	57
Gambar 3. 50 Hasil Desain <i>Interface</i> Data Profil Sales.....	57
Gambar 3. 51 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman Data Pesanan Sales .....	58
Gambar 3. 52 Hasil Desain <i>Interface</i> Transaksi Sales .....	58
Gambar 3. 53 Hasil Desain Halaman Laporan Transaksi Admin Dan Sales.....	59
Gambar 3. 54 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i> Gudang.....	59
Gambar 3. 55 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman Data Barang Gudang.....	60
Gambar 3. 56 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman Data Barang Masuk.....	60
Gambar 3. 57 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman Data Barang Keluar.....	61
Gambar 3. 58 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman Transaksi Gudang .....	61
Gambar 3. 59 Hasil Desain Halaman Laporan Barang Masuk .....	62
Gambar 3. 60 Hasil Desain Halaman Laporan Barang Keluar .....	62
Gambar 3. 61 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i> Kepala Cabang .....	63
Gambar 3. 62 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman Data <i>Customer</i> Kepala Cabang..	63
Gambar 3. 63 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman Data <i>User</i> Kepala Cabang.....	64
Gambar 3. 64 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman Data Barang Kepala Cabang.....	64
Gambar 3. 65 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman Data Transaksi Kepala Cabang..	65
Gambar 3. 66 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman Barang Masuk Kepala Cabang ..	65
Gambar 3. 67 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman Barang Keluar Kepala Cabang .	66

Gambar 3. 68 Hasil Hasil Desain Halaman Laporan Data <i>Customer</i> .....	66
Gambar 3. 69 Hasil Desain Halaman Laporan Data <i>User</i> .....	67
Gambar 3. 70 Hasil Desain Halaman Laporan Data Barang .....	67
Gambar 3. 71 Hasil Desain Halaman Laporan Barang Masuk .....	68
Gambar 3. 72 Hasil Desain Halaman Laporan Barang Keluar .....	68

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i> .....	8
Tabel 2. 2 Simbol-Simbol Data <i>Flow</i> Diagram .....	9
Tabel 2. 3 Simbol-Simbol <i>Entity Relationship</i> Diagram .....	10
Tabel 3. 1 Tabel <i>User</i> .....	32
Tabel 3. 2 Tabel Data Barang .....	33
Tabel 3. 3 Tabel <i>Cart</i> .....	33
Tabel 3. 4 Tabel Transaksi.....	34
Tabel 3. 5 Tabel Detail Transaksi .....	35
Tabel 3. 6 Tabel Barang Masuk .....	35
Tabel 3. 7 Tabel Barang Keluar .....	36



## DAFTAR LAMPIRAN

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



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat berkembang pesat contohnya dengan maraknya penggunaan *smartphone* sebagai alat untuk bertransaksi dan bertukar informasi. Selain melibatkan *smartphone*, perangkat lunak (*software*) juga berperan penting pada perkembangan teknologi informasi dimasa sekarang. Menurut (Utami Asnawi, 2015), “Perangkat lunak (*software*) merupakan program yang berisi kumpulan instruksi untuk melakukan proses pengolahan data”.

PT Shukaku Indonesia cabang Palembang adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang industri lampu dan peralatan listrik. PT Shukaku Indonesia mengawali langkah besarnya dengan menyuplai alat kelistrikan terutama lampu, ke pasar dalam negeri. PT Shukaku Indonesia merupakan pionir yang merintis produk asli Indonesia di industri lampu dan alat kelistrikan. Kini, dalam hitungan satu dekade lebih PT Shukaku Indonesia telah menjadi pemain penting pada skala nasional dan telah mampu merambah pangsa pasar yang luas di seluruh Indonesia.

PT Shukaku Indonesia cabang Palembang adalah perusahaan yang membutuhkan teknologi informasi. Hal tersebut dibuktikan dengan belum adanya sistem aplikasi pencatatan transaksi barang, selama ini masih menggunakan buku fisik, pada proses ini terkadang menjadi hambatan yang

membuat terjadinya keterlambatan penjualan barang dan penerimaan pembayaran dari pelanggan dan membuat perputaran transaksi perusahaan menjadi terhambat, sehingga harus melakukan pengecekan transaksi satu persatu dikarenakan tidak adanya pemberitahuan piutang yang sudah jatuh tempo.

Hal ini yang menjadi alasan penulis bahwa PT Shukaku Indonesia cabang Palembang membutuhkan sebuah sistem aplikasi yang dapat membantu setiap transaksi pencatatan dan penjualan barang dengan mudah dan dapat memberikan informasi yang akurat untuk perusahaan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk membuat sebuah sistem aplikasi yang berbasis web berjudul “**Aplikasi Pencatatan Penjualan Barang Pada PT Shukaku Indonesia Cabang Palembang**”.

## 1.2. Ruang Lingkup

Berdasarkan Latar Belakang masalah yang ada pada *Website* PT Shukaku Indonesia cabang Palembang maka ruang lingkup meliputi:

1. Dalam pembuatan *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP *database* MySQL.
2. Halaman *website* terdiri dari halaman dashboard, halaman data user, halaman barang, halaman pesanan, halaman transaksi, dan halaman laporan dan hak akses terdiri dari admin, sales, gudang, dan kepala cabang.
3. Alat perancangan *system* yang digunakan meliputi *Flowchart*, *Data Flow Diagram* dan *Entity Relationship Diagram*

### **1.3. Tujuan Dan Manfaat**

#### **1.3.1. Tujuan**

Pembuatan laporan Praktik Kerja Lapangan ini memiliki tujuan yaitu membangun *website* pencatatan penjualan untuk memudahkan PT Shukaku Indonesia cabang Palembang dalam proses penjualan barang.

#### **1.3.2. Manfaat**

##### **1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa**

- 1) Mahasiswa dapat mempraktekkan keterampilan yang dimiliki dan ilmu yang didapat dari bangku kuliah dalam dunia kerja di sebuah perusahaan.
- 2) Mahasiswa mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dunia kerja yang sesungguhnya.

##### **1.3.2.2. Manfaat Bagi Tempat PKL**

Mempermudah PT Shukaku Indonesia dapat melihat laporan Penjualan secara detail, dan mudah dimengerti sehingga dapat membantu dalam pengambilan keputusan kedepannya.

##### **1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik**

Manfaat yang diperoleh bagi akademik yaitu dapat memperluas pengenalan jurusan S1 Sistem Informasi serta mempererat kerjasama antara akademik dengan perusahaan atau instansi yang terkait.

## **1.4. Tempat Dan Pelaksanaan PKL**

### **1.4.1. Tempat**

Pelaksanaan praktek kerja lapangan dilaksanakan di PT Shukaku Cabang Palembang, Jl. Bypass Alang-Alang Lebar, Talang Klp., Kec. Alang-Alang Lebar, Kota Palembang.

### **1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL**

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan dilakukan selama satu bulan pada tanggal 21 Febuari 2022 sampai 20 Maret 2022 di PT Shukaku Cabang Palembang

## **1.5. Teknik Pengumpulan Data**

### **1.5.1 Observasi**

Menurut Dicky dan Indah (2019:11) observasi merupakan proses yang dilakukan dalam penelitian dengan melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan masalah yang diambil, yaitu perancangan sistem informasi pendaftaran peserta didik baru berbasis web. Hasil dari pengamatan tersebut kemudian dicatat dan dianalisa.

Peneliti melakukan pengamatan langsung pada PT Shukaku Indonesia untuk mengetahui bagaimana proses kerja dan meninjau langsung sesuai dengan permasalahan yang di ambil.

### **1.5.2 Wawancara**

Menurut Anisa dan Asyuti.(2018:2) data dikumpulkan dengan menggunakan wawancara kepada narasumber secara langsung untuk

mengetahui proses sistem yang berjalan dan dokumen-dokumen yang digunakan dalam sistem yang berjalan.

Peneliti telah melakukan wawancara dengan Ibu Indrawati yang merupakan koordinator lapangan di PT. Shukaku Indonesia, untuk mendapatkan informasi-informasi yang di butuhkan secara akurat.

### **1.5.3 Studi Pustaka**

Menurut Masse dan Dewi (2018:4) studi pustaka yaitu mempelajari berbagai laporan hasil penelitian serta buku literatur dan artikel yang berhubungan dengan penelitian ini sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian agar hasil yang optimal.

Penulis melakukan studi pustaka dengan mengutip jurnal dan buku yang berkaitan dengan penelitian.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Landasan Teori**

##### **2.1.1. Website**

Menurut Muhdar Abdurahman (2017:20) *Website* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*.

##### **2.1.2. MySQL**

Menurut Mertayasa dan Yambese (2017:53) *Structure Query Language (SQL)* adalah suatu bahasa standar yang telah lama digunakan untuk mengakses *database*. Setiap orang yang tertarik dengan bidang pemrograman *database* pasti tidak asing mendengar nama *SQL*. Bahasa ini bahkan disebut-sebut oleh banyak orang sebagai bahasa generasi keempat dalam akses data dan telah banyak digunakan untuk berbagai kepentingan pemrograman.



### **2.1.3. Database**

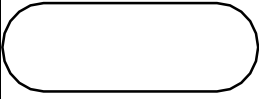

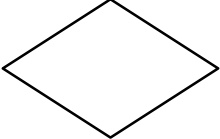
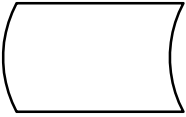
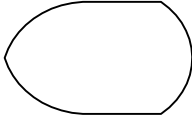



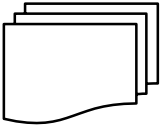
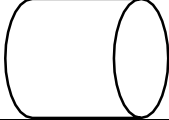

Menurut Santoso dan Nurmalina (2017:85) *Database* adalah susunan *record* data operasional lengkap dari suatu organisasi atau perusahaan, yang diorganisir dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu sehingga mampu memenuhi informasi yang optimal yang dibutuhkan oleh para pengguna.

### **2.1.4. Flowchart**

Menurut Rosa A.S (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.

Dapat disimpulkan bahwa *flowchart* merupakan gambaran proses yang dinyatakan dalam simbol tertentu yang dihubungkan dengan garis yang menunjukkan urutan program. Adapun simbol-simbol *flowchart* adalah sebagai berikut :

**Tabel 2. 1 Simbol-Simbol Flowchart**

No	Simbol	Fungsi
1		Permulaan/akhir program
2		Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer
3		Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada
4		Simbol yang menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk
5		Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer dan sebagainya
6		Proses input/output data
7		Arah aliran program
8		Simbol dokumen elektronik/kertas.
9		Simbol document yang digunakan lebih dari satu dokumen
10		Simbol database tempat penyimpanan data dari computer yang disimpan di database
11		Simbol manual operasi berfungsi sebagai operasi pemrosesan yang dilakukan secara manual

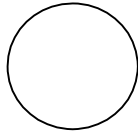

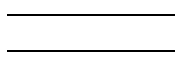
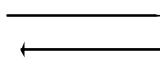
**Sumber: Rosa A.S (2018:86)**

### 2.1.5. Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Rosa A.S (2018:86), Data Flow Diagram (DFD) merupakan suatu diagram yang menggambarkan alir data dalam suatu entitas ke sistem atau sistem ke entitas. DFD juga dapat diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dari *input* atau masukan menuju keluaran atau *output*.

Simbol-simbol DFD yang digunakan dapat dilihat pada tabel 2.2 sebagai berikut :

**Tabel 2. 2 Simbol-Simbol Data Flow Diagram**

No	Simbol	Keterangan
1		Proses menunjukkan transformasi dari masukan menjadi keluaran, dalam hal ini sejumlah masukan dapat menjadi hanya satu keluaran atau pun sebaliknya
2		Terminator mewakili entitas luar dimana sistem berkomunikasi
3		Penyimpanan untuk memodelkan kumpulan data/paket data
4		Aliran menggambarkan gerakan paket data atau informasi dari suatu bagian lain dari sistem di mana sistem penyimpanan mewakili lokasi penyimpanan data

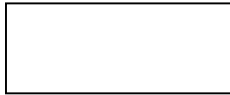
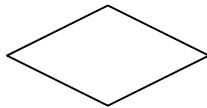

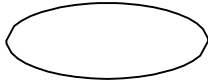
**Sumber : Rosa A.S (2018:86)**

### 2.1.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Rosa A.S (2018:87), *Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah gambar atau *diagram* yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis.

Simbol - simbol *ERD* yang digunakan dapat dilihat pada tabel 2.3 sebagai berikut:

**Tabel 2. 3 Simbol-Simbol Entity Relationship Diagram**

No	Simbol	Keterangan
1		Data entitas segala sesuatu baik yang nyata maupun abstrak yang datanya akan direkam
2		Relasi menunjukkan adanya hubungan antar sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas berbeda
3		Aliran data menyatakan penghubung antar relasi dengan data entitas dan data entitas dengan atribut
4		Atribut data yang dimiliki oleh tiap entitas yang nantinya akan menjadi <i>field</i> data

**Sumber : Rosa A.S (2018:87)**

## **2.2. Gambaran Umum**

### **2.2.1. Sejarah PT Shukaku**

Shukaku merupakan merek lampu asli dari Indonesia yang berkembang secara signifikan dalam waktu yang relatif singkat.

Diluncurkan pada Januari 2003, Shukaku mengawali langkah besarnya dengan menyuplai alat kelistrikan, terutama lampu, ke pasar dalam negeri. Shukaku merupakan pionir yang merintis produk asli Indonesia di industri lampu dan alat kelistrikan. Kini, dalam hitungan satu dekade lebih, Shukaku telah menjadi pemain penting pada skala nasional dan telah mampu merambah pangsa pasar yang luas di seluruh Indonesia.

Sebagai produsen lampu dan alat kelistrikan yang menjunjung tinggi kualitas, Shukaku dikenal sebagai merek premium dengan harga terjangkau. Produk Shukaku memiliki kualitas berstandar internasional dan telah menerapkan sistem produksi yang sesuai dengan ISO 2001:9008. Produk-produk hemat energi Shukaku juga telah mengantongi Sertifikat SNI dan CE yang membuatnya mampu bersaing tidak hanya dalam skala nasional, tapi juga internasional.

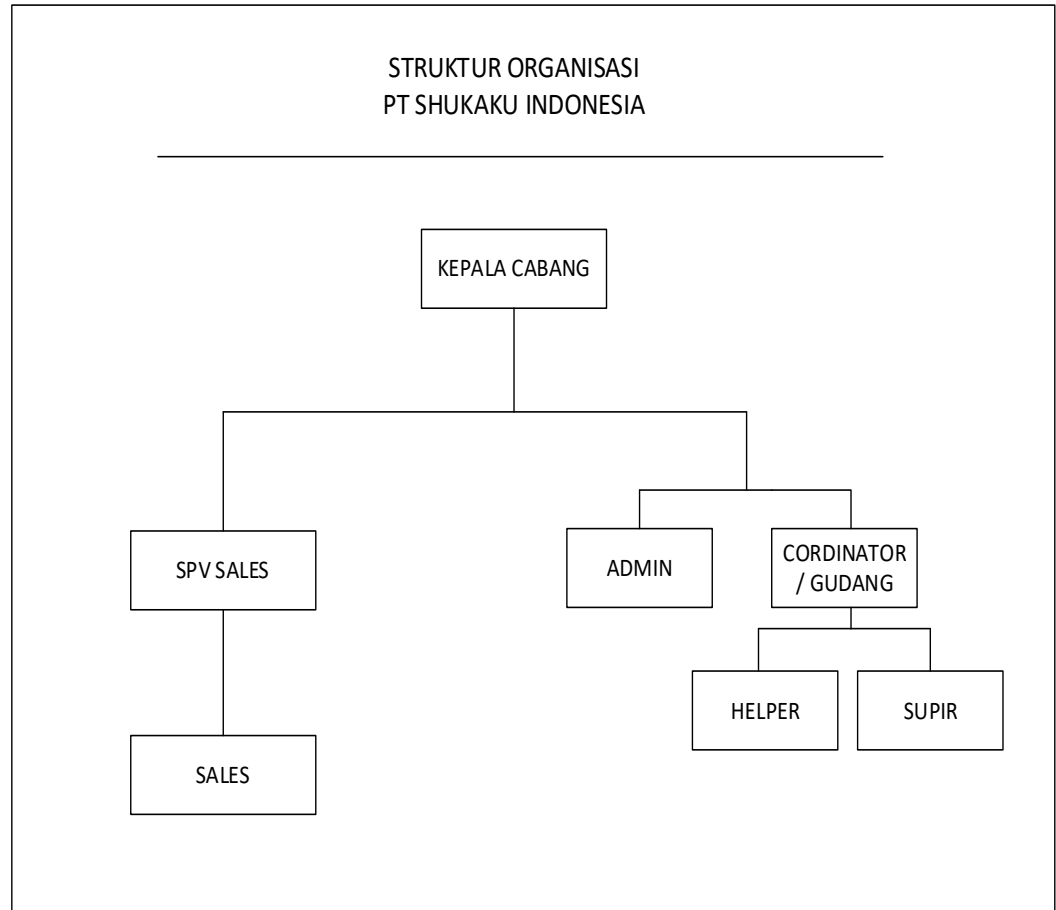
### **2.2.2. Visi Misi PT Shukaku**

Dengan sumber daya alam yang kaya dan sumber daya manusia yang besar, Shukaku percaya sebuah brand kelistrikan dari Indonesia dapat menjadi tuan rumah di negerinya sendiri. Karena itu pula

Shukaku terus-menerus berkarya untuk menjadi salah satu merek terbaik dari Indonesia di bidang alat-alat kelistrikan.

Sebagai produk asli Indonesia, Shukaku membuktikan kelasnya yang mampu bersaing dengan produk-produk asing. Dalam persaingan ketat yang sehat, Shukaku terus membuktikan diri untuk dapat menjadi produk dalam negeri terdepan yang mampu bersanding dengan produk-produk ternama dari luar negeri. Persaingan yang dinamis ini juga telah mendorong Shukaku untuk menginjak tahap penting lainnya, yaitu tidak saja menguasai penjualan dalam negeri, tapi juga mulai merambah ke bisnis ekspor.

### 2.2.3. Struktur Organisasi



*Sumber : PT Shukaku Indonesia*

**Gambar 2. 1 Struktur Organisasi**

### 2.2.4. Tugas Dan Wewenang

#### 2.2.4.1. Kepala Cabang

1. Mengawasi serta melakukan koordinasi dari kegiatan operasional.
2. Memimpin kegiatan pemasaran dalam kantor cabang.

3. Memonitor segala kegiatan operasional perusahaan (lingkup kantor cabang)
4. Memantau prosedur operasional manajemen risiko.
5. Melakukan pengembangan kegiatan operasional

#### **2.2.4.2. Supervisor Finance**

1. Memastikan laporan keuangan tersedia
2. Memastikan kinerja para admin dan pegawai lain yang secara hierarki berada dibawahnya benar benar terkordinir dengan baik.
3. Memastikan pendataan terkait informasi finance lainnya seperti, *invoice*, *account receivable* dan *account payable*, serta *petty cash* dan lain-lain tersedia dengan baik.

#### **2.2.4.3. Sales**

1. Mencari pasar.
2. Mengenalkan produk ke masyarakat.
3. Mencapai target penjualan.
4. Menjaga hubungan baik dengan pelanggan dan menjaga nama baik perusahaan.
5. Memastikan semua proses berjalan lancar.

#### **2.2.4.4. Admin**

1. Merapikan data.



2. Membuat penyimpanan arsip.
3. Membuat jadwal.
4. Melayani pelanggan.
5. Memproses barang penjualan

#### **2.2.4.5. Kordinator / Gudang**

1. Mengatur aktifitas di malam hari: fungsi ini secara tidak langsung sebagai pengganti Head (Supervisor/ Manager) Gudang yang harus bertanggungjawab atas kelancaran semua aktifitas gudang di malam hari
2. Berfungsi sebagai alokator yang harus memilah dan mengalokasi semua *invoice* sesuai rute pengiriman yang terbaik, menentukan jumlah mobil dan menghitung konsumsi BBM yang akan dipakai keesokan harinya
3. Mengatur dan mengkoordinir team pada saat melakukan persiapan dan *loading* barang di malam hari

#### **2.2.6. Uraian Kegiatan**

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT Shukaku Indonesia cabang Palembang, penulis ditempatkan bersama dengan pembimbing lapangan yang bernama Ibu Indrawati, yang dilakukan penulis yaitu mengikuti kegiatan yang biasa dilakukan pekerja disana seperti memeriksa sales *order*, memeriksa surat jalan dan menyiapkan nota yang baru ke sales.

## **BAB III**

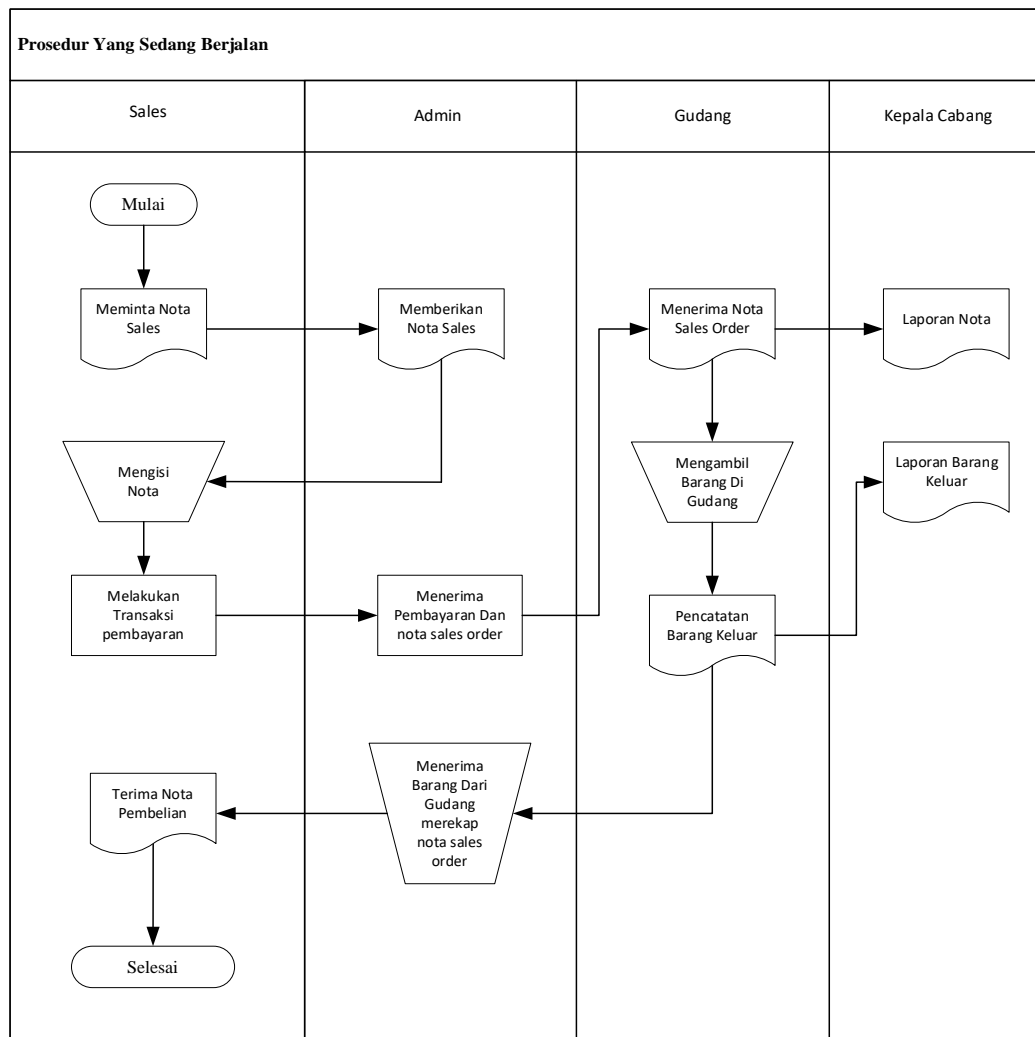
### **PEMBAHASAN**

#### **3.1. Hasil Pengamatan**

Setelah melakukan Praktik Kerja Lapangan di PT Shukaku Indonesia Cabang Palembang, mendapati bahwa alur pencatatan penjualan produk yang berjalan selama ini dirasakan masih kurang optimal dikarenakan belum tersedianya media yang dapat mencatat setiap transaksi dan penjualan barang.

##### **3.1.1. Prosedur Pendataan yang Berjalan**

Berikut adalah prosedur yang berjalan pada PT Shukaku dalam proses pencatatan penjualan barang yang digambarkan dalam bentuk *flowchart* yang ditunjukkan pada gambar 3.1.



**Gambar 3.1 Flowchart Prosedur Yang Berjalan**

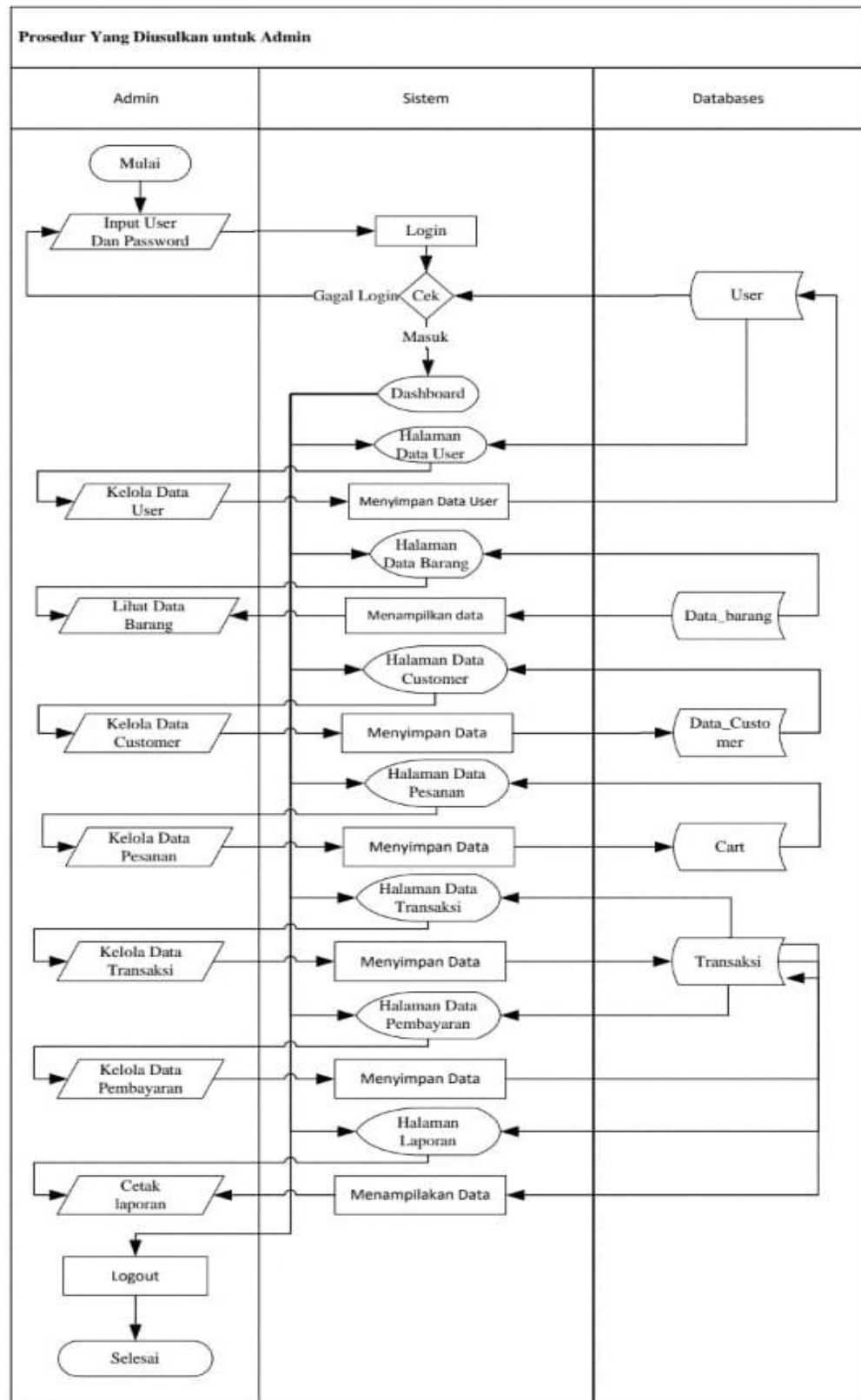
Berdasarkan gambar 3.1 *flowchart* yang sedang berjalan di PT Shukaku Indonesia Cabang Palembang.

1. Mulai.
2. Sales meminta nota pembelian kepada admin
3. Admin memberikan nota pembelian kepada sales
4. Sales mengisi nota pembelian

5. Sales melakukan pembayaran dan menyerahkan nota
6. Admin menerima pembayaran dan nota sales *order* lalu diberikan kepada gudang
7. Gudang mengambil barang dan melakukan pencatatan barang keluar lalu barang diberikan kepada admin
8. Admin menerima barang lalu merekap nota
9. Sales menerima nota pembelian.
10. Kepala cabang menerima laporan nota dan laporan barang keluar
11. Selesai

### **3.1.2. Prosedur Yang Diusulkan Admin**

Prosedur sistem yang diusulkan merupakan prosedur sistem yang diusulkan oleh penulis untuk merubah sistem yang berjalan menjadi sistem yang terkomputerisasi. Di dalam sistem diusulkan ini ada beberapa tahapan seperti menentukan aliran data dan sebagainya. Adapun *flowchart* prosedur yang diusulkan admin di PT Shukaku Indonesia yang dapat dilihat gambar 3.2.



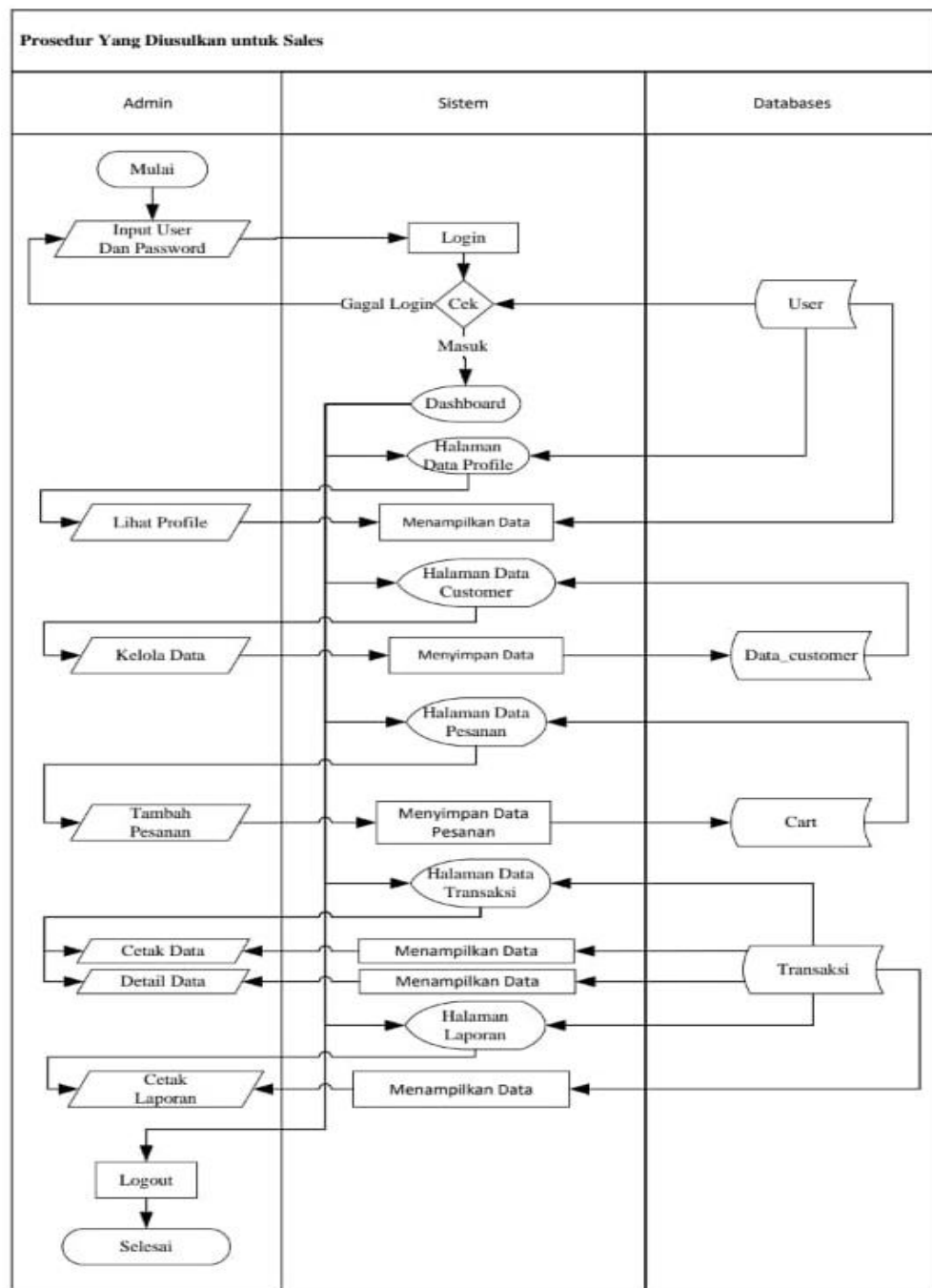
**Gambar 3. 2 Flowchart Yang Diusulkan Untuk Admin**

Berdasarkan gambar 3.2 prosedur yang diusulkan untuk pencatatan penjualan PT Shukaku:

1. Admin melakukan *login*, jika berhasil *login* maka akan masuk pada *dashboard* dan jika gagal akan kembali pada proses *login*.
2. Admin dapat mengelola menu data *user*, mulai dari menambahkan *user*, mengedit *user* maupun menghapus data *user*.
3. Admin dapat melihat menu data barang.
4. Admin dapat mengelola menu data *customer*, mulai dari menambahkan *customer*, mengedit *customer* maupun menghapus data *customer*.
5. Admin dapat mengelola menu data pesanan, mulai dari menambahkan pesanan, mengedit pesanan maupun menghapus data pesanan.
6. Admin dapat melihat dan mengelola menu data transaksi, mulai dari mencetak transaksi, melihat *detail* transaksi, serta melakukan validasi transaksi.
7. Admin dapat mengelola menu data pembayaran, mulai dari melakukan validasi lunas / belum lunas.
8. Admin dapat melihat laporan perbulan pada transaksi yang telah dilakukan.
9. Admin *logout*.

### 3.1.3. Prosedur Yang Diusulkan Sales

*Flowchart* sistem yang diusulkan pada gambar 3.3. *flowchart* yang diusulkan pada sales



Gambar 3.3 *Flowchart* Yang Diusulkan Untuk Sales

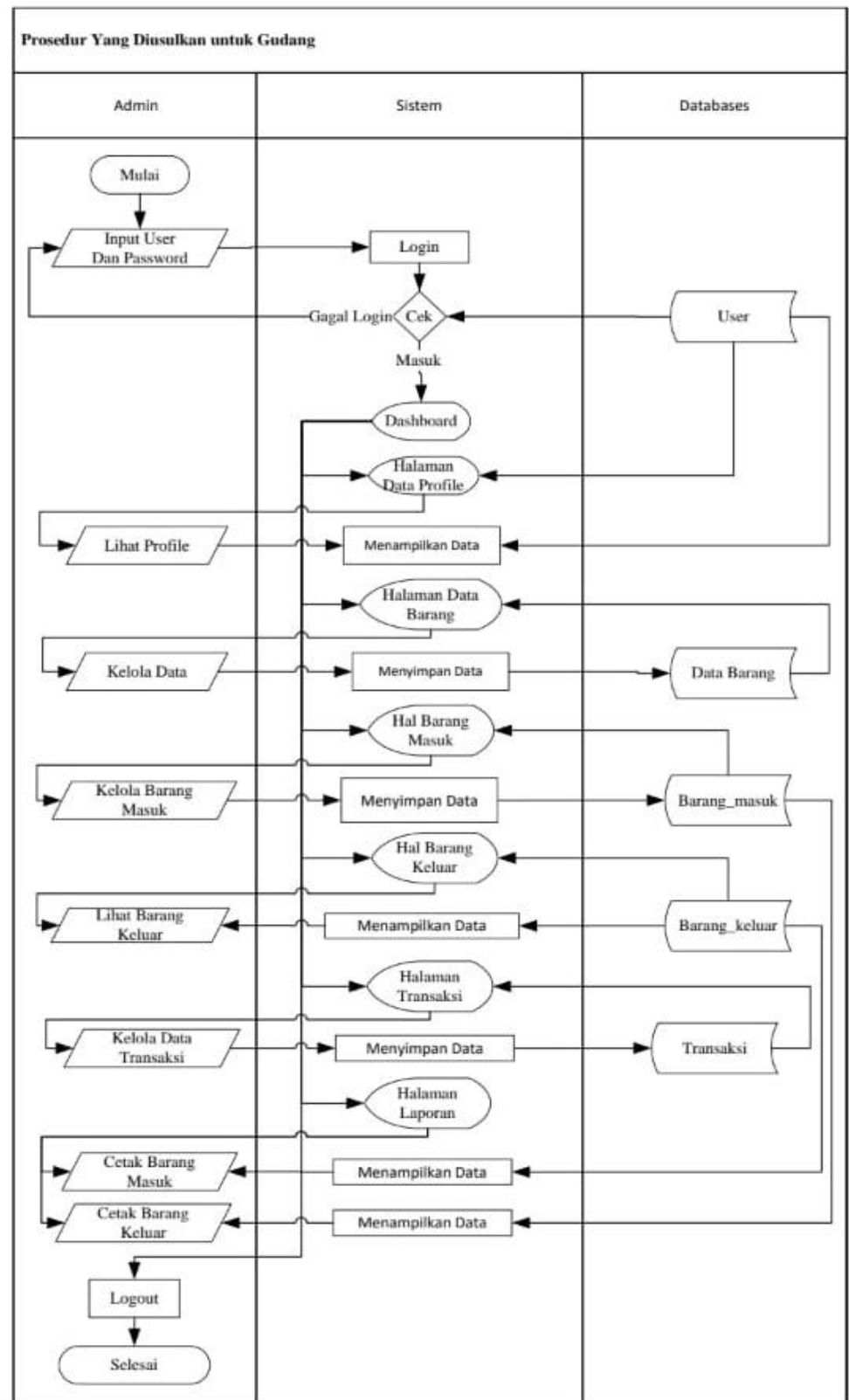
Berdasarkan gambar 3.3 prosedur yang diusulkan untuk sales sebagai berikut:

1. Sales melakukan *login*, jika berhasil *login* maka akan masuk pada *dashboard* dan jika gagal akan kembali pada proses *login*.
2. Sales dapat melihat profil.
3. Sales dapat mengelola menu data *customer*, mulai dari menambahkan *customer*, mengedit *customer* maupun menghapus data *customer*.
4. Sales dapat mengelola menu data pesanan barang, mulai dari menambahkan pesanan, mengedit pesanan maupun menghapus data pesanan.
5. Sales dapat mengelola menu data transaksi, mulai dari melihat *detail* transaksi, mencetak transaksi.
6. Sales dapat mengelola menu laporan transaksi.
7. Sales *logout*.

#### **3.1.4. Prosedur Yang Diusulkan Gudang**

*Flowchart* sistem yang diusulkan pada gambar 3.4. *flowchart* yang diusulkan pada Gudang





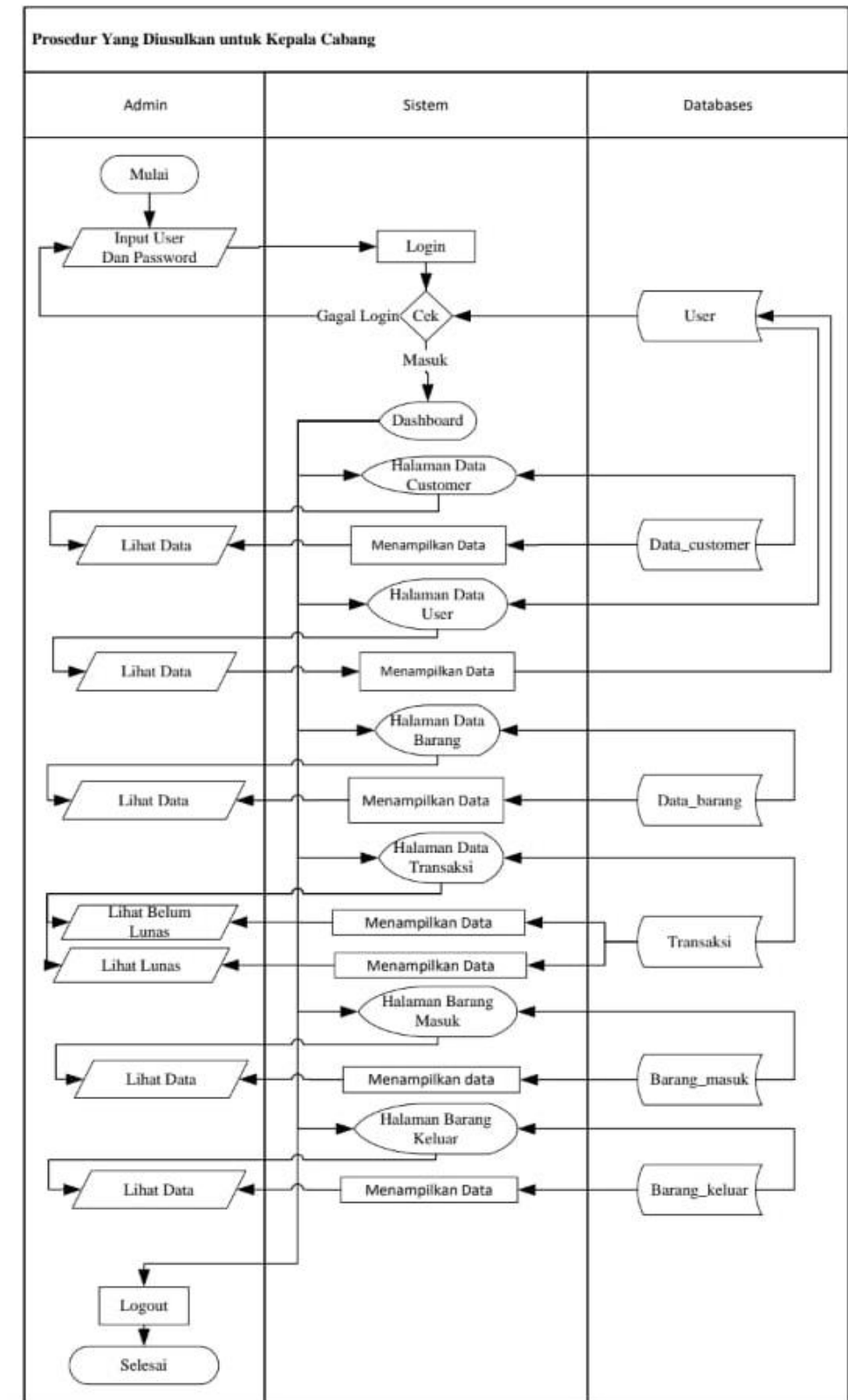
**Gambar 3.4** *Flowchart* Yang Diusulkan Untuk Gudang

Berdasarkan gambar 3.4 prosedur yang diusulkan untuk gudang sebagai berikut:

1. Gudang melakukan *login*, jika berhasil *login* maka akan masuk pada *dashboard* dan jika gagal akan kembali pada proses *login*.
2. Gudang dapat melihat profil.
3. Gudang dapat mengelola menu data barang, mulai dari menambahkan barang, mengedit barang maupun menghapus data barang.
4. Gudang dapat mengelola menu data barang masuk, mulai dari menambahkan barang masuk, mengedit barang masuk maupun menghapus data barang masuk.
5. Gudang dapat melihat data barang keluar dan melihat *detail* barang keluar.
6. Gudang dapat mengelola menu laporan barang masuk dan barang keluar.
7. Gudang *logout*.

### **3.1.5. Prosedur Yang Diusulkan Kepala Cabang**

*Flowchart* sistem yang diusulkan pada gambar 3.5. *flowchart* yang diusulkan pada kepala cabang.



**Gambar 3.5 Flowchart Yang Diusulkan Untuk Kepala Cabang**

Berdasarkan gambar 3.5 prosedur yang diusulkan untuk kepala cabang sebagai berikut:

1. Kepala cabang melakukan *login*, jika berhasil *login* maka akan masuk pada *dashboard* dan jika gagal akan kembali pada proses *login*.
2. Kepala cabang dapat melihat data *customer* dan mencetak data *customer*.
3. Kepala cabang dapat melihat data *user* dan mencetak data *user*.
4. Kepala cabang dapat melihat data barang dan mencetak data barang.
5. Kepala cabang dapat melihat data transaksi dan mencetak data transaksi.
6. Kepala cabang dapat melihat menu data barang masuk dan data barang keluar serta dapat mencetak laporan barang masuk dan barang keluar
7. Kepala cabang *logout*

## **3.2. Evaluasi Dan Pembahasan**

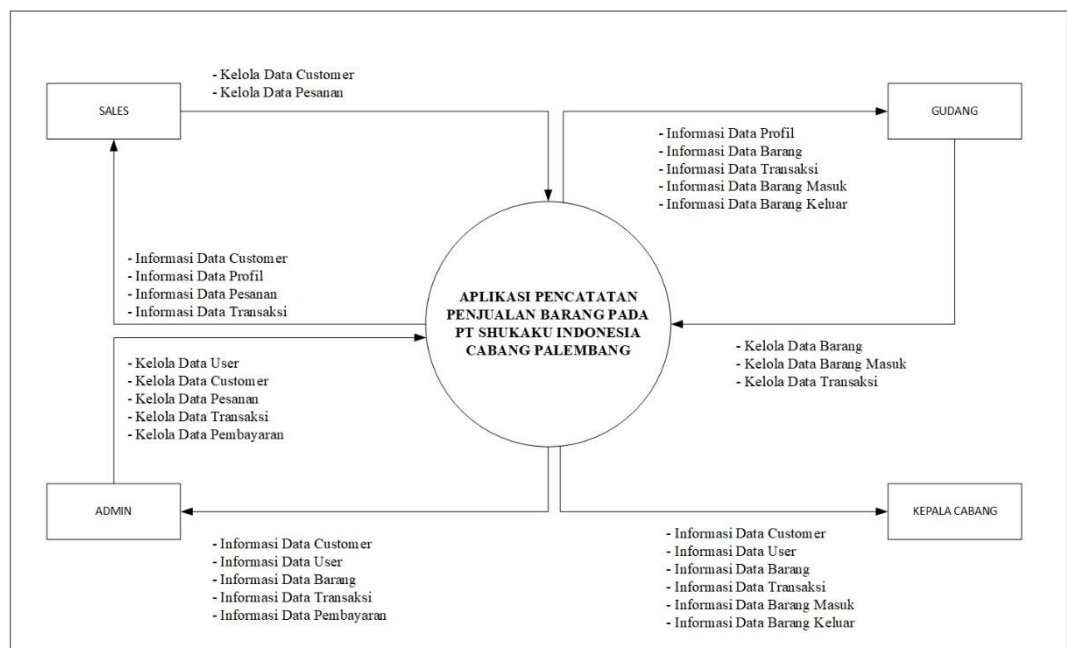
### **3.2.1. Evaluasi**

Setelah penulis melakukan pengamatan di PT Shukaku Indonesia Cabang Palembang, membutuhkan sebuah sistem aplikasi yang dapat membantu setiap transaksi pencatatan dan penjualan barang dengan mudah dan dapat memberikan informasi yang akurat untuk perusahaan. Maka dari permasalahan tersebut penulis memberikan solusi yaitu dengan membuat *Website* pencatatan penjualan barang yang dapat membantu pihak PT Shukaku dalam melakukan pencatatan dan penjualan barang.

### 3.2.2. Pembahasan

#### 3.2.2.1. Diagram Aliran Data

Berdasarkan *flowchart* sistem yang diusulkan, maka penulis menggambarkan bagian besar aliran data yang berjalan pada aplikasi pencatatan penjualan barang di PT Shukaku.



**Gambar 3. 6 Diagram Konteks**

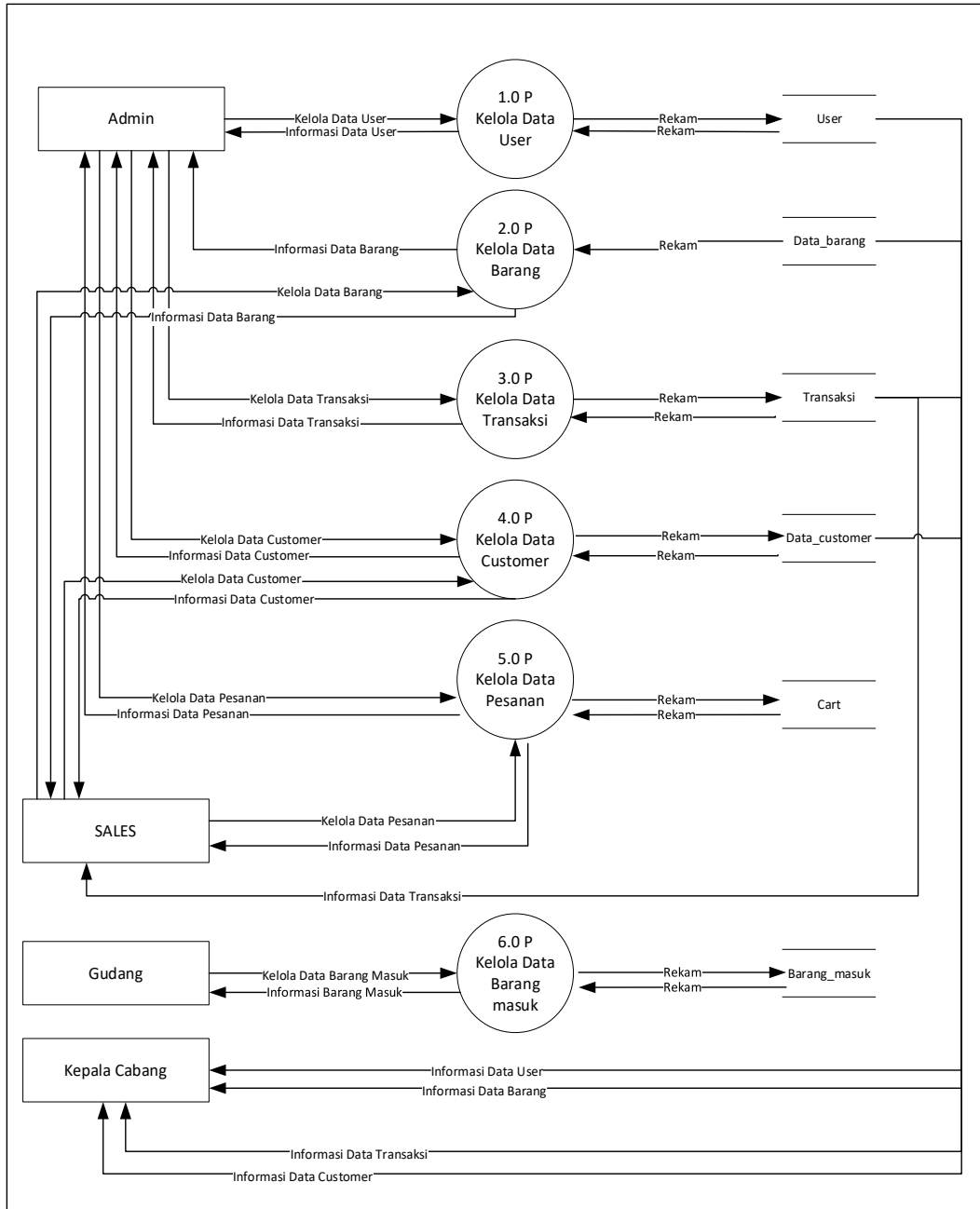
Berdasarkan gambar 3.6 *Diagram Konteks* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Admin dapat mengelola data *user*, data *customer*, data pesanan, data transaksi dan data pembayaran.
2. Sistem akan memberikan informasi kepada admin yaitu data *user*, data *customer*, data pesanan, data transaksi dan data pembayaran.
3. Sales dapat mengelola data pesanan barang dan data *customer*.

4. Sistem akan memberikan informasi kepada sales yaitu data profil, data *customer*, data pesanan, data transaksi.
5. Gudang dapat mengelola data barang, data barang masuk dan data transaksi.
6. Sistem akan memberikan informasi kepada gudang yaitu data profil, data barang, data barang masuk, data barang keluar dan data transaksi.
7. Sistem memberikan informasi kepada kepala cabang yaitu data *user*, data *customer*, data barang, data transaksi, data barang masuk dan data barang keluar.

#### **3.2.2.2. 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 3.7 dibawah ini



Gambar 3.7 Diagram Level 0

Berdasarkan *diagram level 0* pada gambar 3.7. dijelaskan sebagai berikut :

1. Proses 1.0 P

Admin mengelola data *user* yang kemudian akan di simpan kedalam tabel *user*.

2. Proses 2.0 P

Gudang mengelola data barang yang kemudian akan disimpan kedalam tabel *cart*. Admin dan kepala cabang dapat melihat informasi data barang.

3. Proses 3.0 P

Admin mengelola data transaksi yang kemudian akan disimpan kedalam tabel transaksi.

4. Proses 4.0 P

Admin dapat mengelola data *customer* yang kemudian akan disimpan kedalam tabel data *customer*.

5. Proses 5.0 P

Sales dan admin mengelola data pesanan yang kemudian akan disimpan kedalam tabel *cart*.

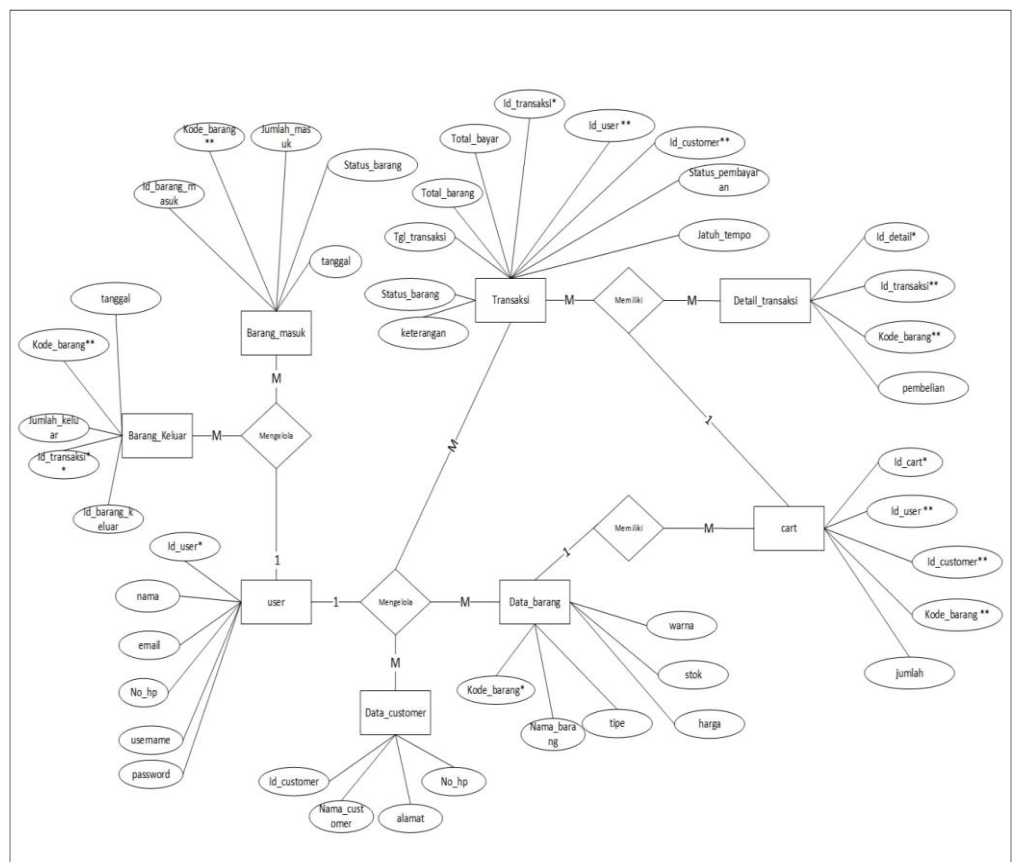
6. Proses 6.0 P

Gudang mengelola data barang masuk yang kemudian akan disimpan kedalam tabel barang masuk.



### 3.2.2.3. Entity Relationship Diagram (ERD)

Berikut ini adalah gambar ERD yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing masing dilengkapi atribut-atribut. ERD dapat dilihat pada gambar 3.8.



**Gambar 3.8 Entity Relationship Diagram**

### 3.2.2.4. Struktur Tabel

Basis data secara mudah dapat digambarkan sebagai kumpulan dari tabel-tabel yang saling berelasi dan membentuk suatu tujuan tertentu. Adapun basis data yang dibuat oleh penulis untuk menampung tabel-tabel yang berelasi

#### 1. Tabel Admin

Tabel ini digunakan untuk menampung data *user* pada PT Shukaku Indonesia.

Nama Tabel : *user*

*Primary Key* : *id\_user*

*Foreign Key* : -

**Tabel 3. 1 Tabel User**

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	<i>Id_user*</i>	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	Nama	<i>Varchar</i>	20	Nama Pengguna <i>User</i>
3.	Email	<i>Varchar</i>	20	Nama Email <i>User</i>
4.	No_hp	<i>Varchar</i>	12	No HP <i>User</i>
5.	<i>Username</i>	<i>Varchar</i>	40	Nama <i>Username User</i>
6.	<i>Password</i>	<i>Varchar</i>	40	<i>Password User</i>
7.	<i>Level</i>	<i>Enum</i>	'Admin','Sales','Gudang','Kepala Cabang'	<i>Level User</i>

## 2. Tabel Data Barang

Tabel ini digunakan untuk menampung data barang.

Nama Tabel : data\_barang

*Primary Key* : kode\_barang

*Foreign Key* : -

**Tabel 3. 2 Tabel Data Barang**

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	Kode_barang*	<i>Varchar</i>	20	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_barang	<i>Varchar</i>	50	Nama Barang
3.	Tipe	<i>Varchar</i>	20	Tipe Barang
4.	Warna	<i>Varchar</i>	20	Warna Barang
5.	Stok	<i>Int</i>	11	Stok Barang
6.	Harga	<i>Int</i>	11	Harga Barang

## 3. Tabel *Cart*

Tabel ini digunakan untuk menampung data *cart*.

Nama Tabel : *cart*

*Primary Key* : id\_*cart*

*Foreign Key* : kode\_barang, id\_*user* & id\_*customer*

**Tabel 3. 3 Tabel *Cart***

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	<i>Id_cart</i> *	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	<i>Id_user</i> **	<i>Int</i>	11	<i>Foreign Key</i>
3.	<i>Id_customer</i> **	<i>Int</i>	11	<i>Foreign Key</i>
4.	Kode_barang**	<i>Varchar</i>	20	<i>Foreign Key</i>

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
5.	Jumlah	<i>Int</i>	11	Jumlah Pesanan Barang

#### 4. Tabel Transaksi

Tabel ini digunakan untuk menampung data transaksi.

Nama Tabel : transaksi

*Primary Key* : id\_transaksi

*Foreign Key* : id\_user dan id\_customer

**Tabel 3. 4 Tabel Transaksi**

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	Id_transaksi*	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	Total_barang	<i>Int</i>	11	Jumlah barang
3.	Total_bayar	<i>Varchar</i>	30	Jumlah bayar
4.	Tgl_transaksi	<i>Date</i>	-	Tanggal transaksi
5.	Id_user**	<i>Int</i>	11	<i>Foreign Key</i>
6.	Id_customer**	<i>Int</i>	11	<i>Foreign Key</i>
7.	Status_barang	<i>Enum</i>	'Belum Selesai', 'Selesai'	Status Barang
8.	Keterangan	<i>Enum</i>	'Belum Disetujui', 'Di Setujui'	Keterangan Barang
9.	Status_pembayaran	<i>Enum</i>	'Belum Lunas', 'Lunas'	Status Pembayaran
10.	Jatuh_tempo	<i>Date</i>		Tanggal Jatuh Tempo

### 5. Tabel *Detail Transaksi*

Tabel ini digunakan untuk menampung data *detail* transaksi .

Nama Tabel : *detail\_transaksi*

*Primary Key* : *id\_detail*

*Foreign Key* : *id\_transaksi* & *kode\_barang*

**Tabel 3. 5 Tabel *Detail Transaksi***

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	<i>Id_detail*</i>	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	<i>Id_transaksi**</i>	<i>Int</i>	11	<i>Foreign Key</i>
3.	<i>Kode_barang**</i>	<i>Varchar</i>	20	<i>Foreign Key</i>
4.	Pembelian	<i>Int</i>	11	Pembelian barang

### 6. Tabel *Barang Masuk*

Tabel ini digunakan untuk menampung data barang masuk .

Nama Tabel : *barang\_masuk*

*Primary Key* : *id\_barang\_masuk*

*Foreign Key* : *kode\_barang*

**Tabel 3. 6 Tabel *Barang Masuk***

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	<i>Id_barang_masuk*</i>	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	<i>Kode_barang**</i>	<i>Varchar</i>	20	<i>Foreign Key</i>

3.	Jumlah_masuk	<i>Int</i>	11	Jumlah masuk barang
4.	Status_barang	<i>Enum</i>	'Belum Pindah', 'Pindah'	Status Barang Masuk
5.	Tanggal	<i>Date</i>	-	Tanggal barang masuk

### 7. Tabel Barang Keluar

Tabel ini digunakan untuk menampung data barang keluar.

Nama Tabel : barang\_keluar

*Primary Key* : id\_barang\_keluar

*Foreign Key* : kode\_barang dan id\_transaksi

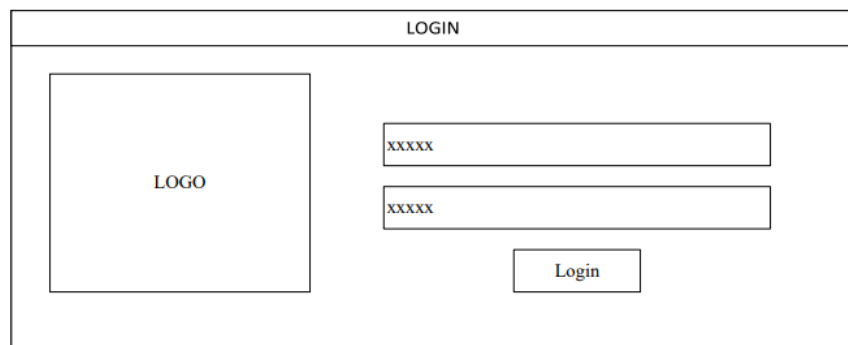
**Tabel 3. 7 Tabel Barang Keluar**

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	Id_barang_keluar*	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	Id_transaksi**	<i>Int</i>	11	<i>Foreign Key</i>
3.	Kode_barang**	<i>Varchar</i>	20	<i>Foreign Key</i>
4.	Jumlah_keluar	<i>Int</i>	11	Status Barang Keluar
5.	Tanggal	<i>Date</i>	-	Tanggal barang Keluar

### 3.2.2.4. Hasil Desain *Interface*

#### 1. Desain *Input Login*

Desain *input login*, admin dapat memasukan *username* dan *password* untuk masuk kehalaman berikutnya. Dapat dilihat pada gambar 3.9.



The image shows a login form titled "LOGIN". On the left side, there is a square placeholder labeled "LOGO". To the right of the logo, there are two input fields. The top input field is labeled "username" and contains the text "xxxxx". The bottom input field is labeled "password" and also contains the text "xxxxx". Below these two input fields, there is a rectangular button labeled "Login".

**Gambar 3. 9 Desain *Input Login***

#### 2. Desain *Tambah User*

Desain *tambah user*, admin dapat memasukan nama, email, no hp, *username*, *password*, serta *level*. Dapat dilihat pada gambar 3.10.

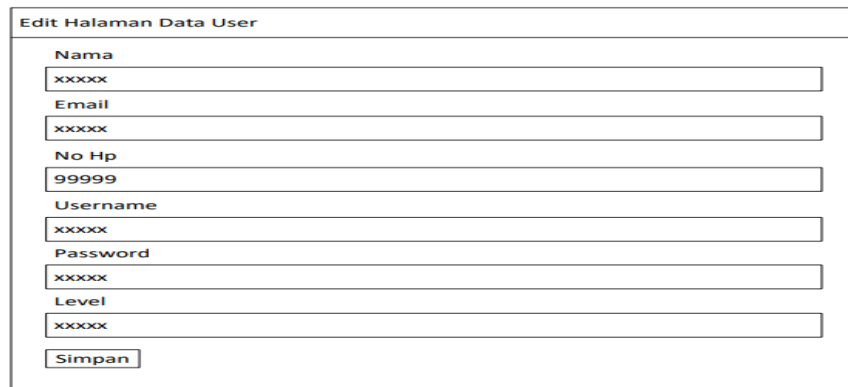


The image shows a form titled "Tambah User". It contains seven input fields, each with a label and a placeholder value. The fields are: "Nama" with "xxxxx", "Email" with "xxxxx", "No Hp" with "99999", "Username" with "xxxxx", "Password" with "xxxxx", and "Level" with "xxxxx". At the bottom of the form, there is a button labeled "Simpan".

**Gambar 3. 10 Desain *Tambah User***

### 3. Desain Edit Halaman Data User

Desain edit halaman data *user*, admin dapat megedit nama, email, no hp, *username*, *password*, serta *level*. Dapat dilihat pada gambar 3.11.



Edit Halaman Data User	
Nama	xxxxx
Email	xxxxx
No Hp	99999
Username	xxxxx
Password	xxxxx
Level	xxxxx
<input type="button" value="Simpan"/>	

**Gambar 3. 11 Desain Edit Halaman Data User**

### 4. Desain Tambah Data Barang

Desain tambah data barang, gudang dapat menginput kode barang, nama barang, tipe, warna, stok, serta harga. Dapat dilihat pada gambar 3.12.



Tambah Data Barang	
Kode Barang	99999
Nama Barang	xxxxx
Tipe	xxxxx
Warna	xxxxx
Stok	99999
Harga	99999
<input type="button" value="Simpan"/>	

**Gambar 3. 12 Desain Tambah Data Barang**



## 5. Desain Edit Data Barang

Desain edit data barang, gudang dapat mengedit kode barang, nama barang, tipe, warna, stok dan harga. Dapat dilihat pada gambar 3.13.

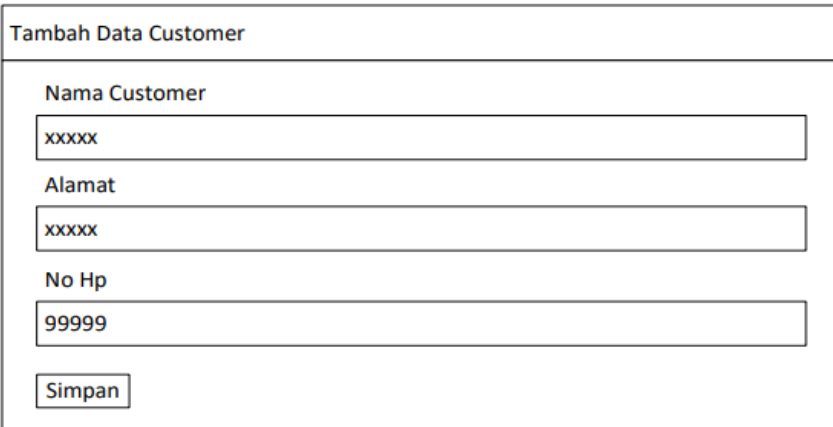


Edit Data Barang	
Kode Barang	<input type="text" value="99999"/>
Nama Barang	<input type="text" value="xxxxx"/>
Tipe	<input type="text" value="xxxxx"/>
Warna	<input type="text" value="xxxxx"/>
Stok	<input type="text" value="99999"/>
Harga	<input type="text" value="99999"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	

**Gambar 3. 13 Desain Edit Data Barang**

## 6. Desain Tambah Data *Customer*

Desain tambah data *customer*, admin dan sales dapat memasukan nama *customer*, alamat dan no hp. Dapat dilihat pada gambar 3.14.



Tambah Data Customer	
Nama Customer	<input type="text" value="xxxxx"/>
Alamat	<input type="text" value="xxxxx"/>
No Hp	<input type="text" value="99999"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	

**Gambar 3. 14 Desain Tambah Data *Customer***

## 7. Desain Edit Data *Customer*

Desain edit data *customer*, admin dan sales dapat mengedit nama *customer*, alamat dan no hp. Dapat dilihat pada gambar 3.15.

Edit Data Customer
Nama Customer
<input type="text" value="xxxxx"/>
Alamat
<input type="text" value="xxxxx"/>
No Hp
<input type="text" value="99999"/>
<input type="button" value="Simpan"/>

**Gambar 3. 15 Desain Edit Data *Customer***

## 8. Desain Tambah Data Barang Masuk

Desain tambah data barang masuk, gudang dapat menginput nama barang, jumlah masuk, dan tanggal masuk. Dapat dilihat pada gambar 3.16.

Tambah Data Barang Masuk
Nama Barang
<input type="text" value="xxxxx"/>
Jumlah Masuk
<input type="text" value="99999"/>
Tanggal Masuk
<input type="text" value="Dd/mm/yy"/>
<input type="button" value="Simpan"/>

**Gambar 3. 16 Desain Tambah Data Barang Masuk**

## 9. Desain Edit Data Barang Masuk


Desain edit data barang masuk, gudang dapat mengedit nama barang, jumlah masuk, dan tanggal masuk. Dapat dilihat pada gambar3.17

Edit Data Barang Masuk	
Nama Barang	<input type="text" value="xxxxx"/>
Jumlah Masuk	<input type="text" value="99999"/>
Tanggal Masuk	<input type="text" value="Dd/mm/yy"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	

**Gambar 3. 17 Desain Edit Data Barang Masuk**

## 10. Desain Halaman *Dashboard*

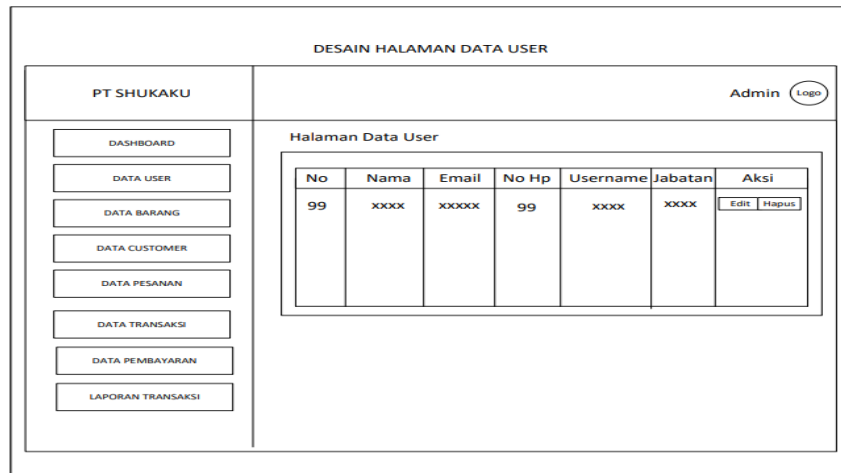
Desain halaman *dashboard*, admin dapat melihat data user, data barang, data transaksi dan laporan. Dapat dilihat pada gambar 3.18.

DESAIN HALAMAN DASHBOARD ADMIN	
PT SHUKAKU	Admin 
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="button" value="DASHBOARD"/></li> <li><input type="button" value="DATA USER"/></li> <li><input type="button" value="DATA BARANG"/></li> <li><input type="button" value="DATA CUSTOMER"/></li> <li><input type="button" value="DATA PESANAN"/></li> <li><input type="button" value="DATA TRANSAKSI"/></li> <li><input type="button" value="DATA PEMBAYARAN"/></li> <li><input type="button" value="LAPORAN TRANSAKSI"/></li> </ul>	<p style="text-align: center;">DASHBOARD</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <input type="button" value="PENDAPATAN"/> <input type="button" value="DATA BARANG"/> <input type="button" value="DATA TRANSAKSI"/> <input type="button" value="DATA USER"/> </div>

**Gambar 3. 18 Desain Halaman *Dahsboard***

## 11. Desain Halaman *Data User*

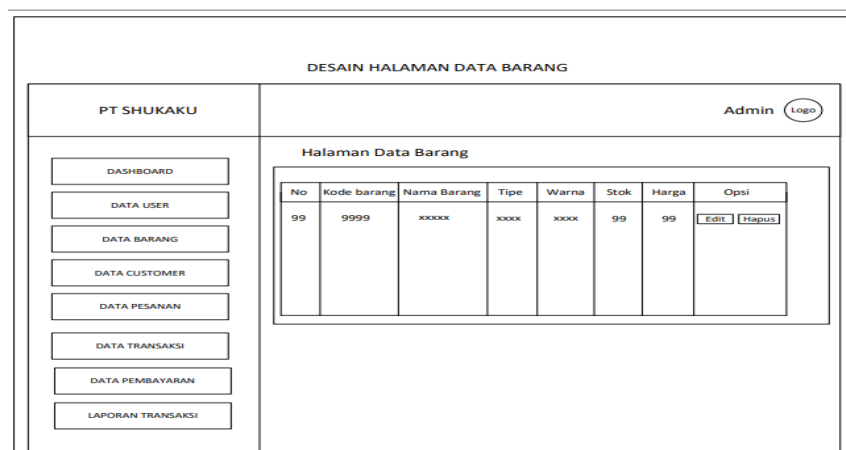
Desain halaman data *user*, admin dapat melihat data *user*.  
Dapat dilihat pada gambar 3.19.



**Gambar 3. 19 Desain Halaman Data *User***

## 12. Desain Halaman Data Barang

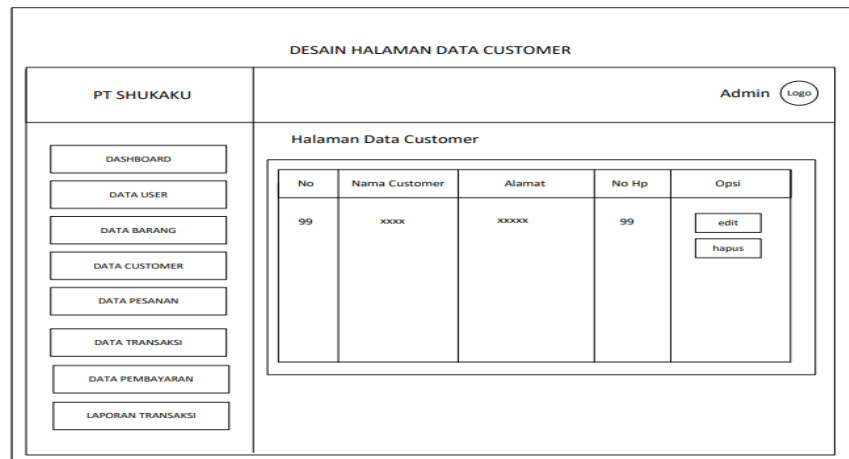
Desain halaman data barang menampilkan data barang, admin dapat melihat informasi data barang dan dapat menghapus data barang. Dapat dilihat pada gambar 3.20.



**Gambar 3. 20 Desain Halaman Data Barang**

## 13. Desain Halaman Data *Customer*

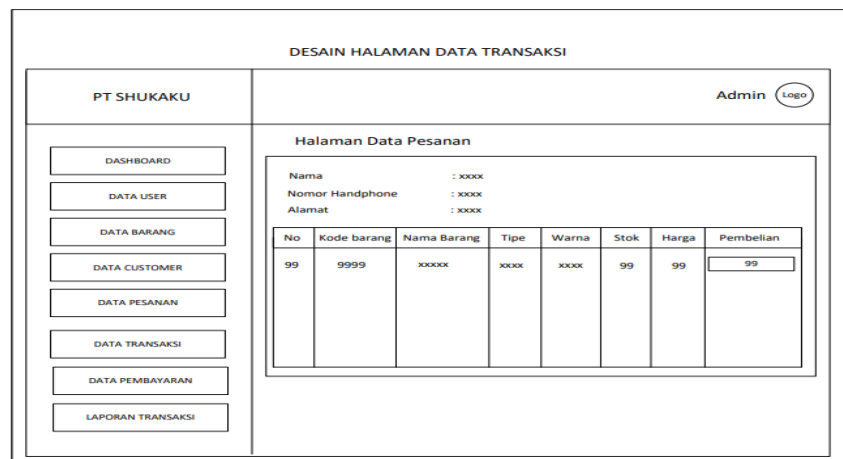
Desain halaman menampilkan data *customer*. Dapat dilihat pada gambar 3.21.



**Gambar 3. 21 Desain Halaman Data Customer**

#### 14. Desain Halaman Data Pesanan

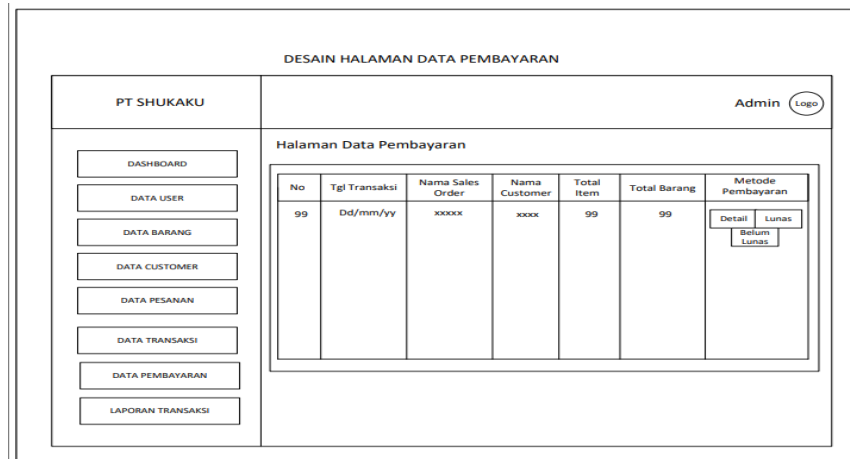
Desain halaman menampilkan data pesanan. Dapat dilihat pada gambar3.22



**Gambar 3. 22 Desain Interface Halaman Data Pesanan**

#### 15. Desain Halaman Data Pembayaran

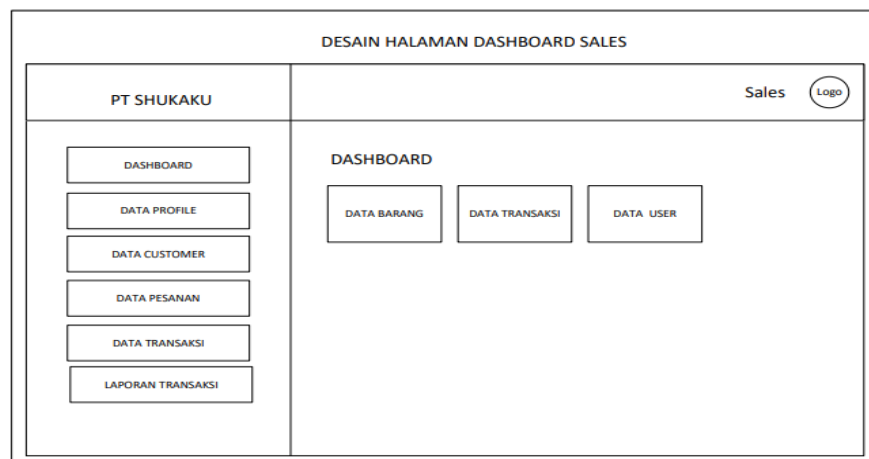
Desain halaman menampilkan data pembayaran. Dapat dilihat pada gambar 3.23.



**Gambar 3. 23 Desain Halaman Data Pembayaran**

## 16. Desain Halaman *Dashboard* Sales

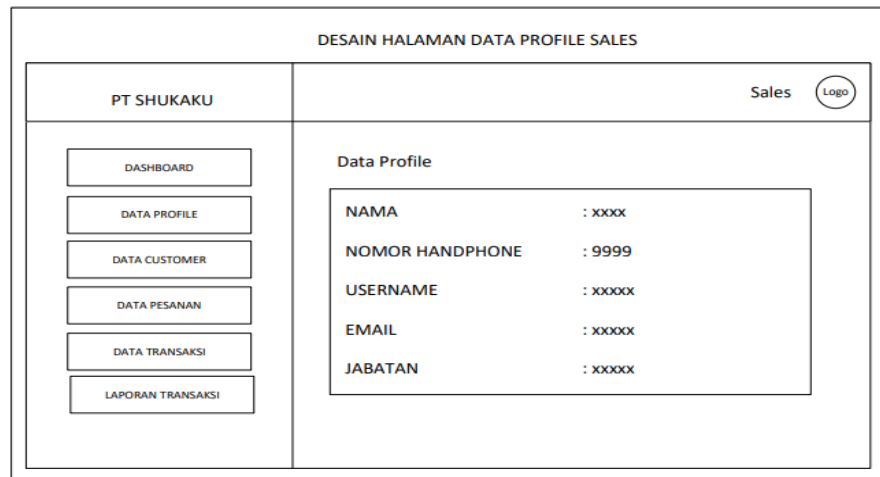
Desain halaman *dashboard* sales. Dapat dilihat pada gambar 3.24.



**Gambar 3. 24 Desain Halaman *Dashboard* Sales**

## 17. Desain Halaman Data Profil Sales

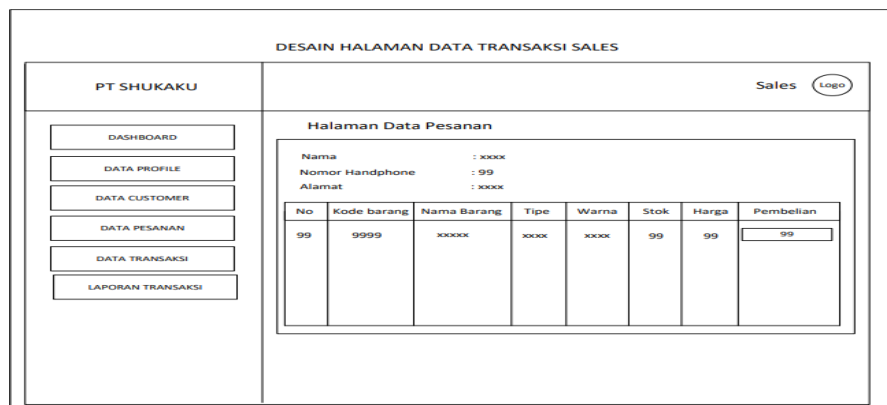
Desain halaman data profil sales. Dapat dilihat pada gambar 3.25.



**Gambar 3. 25 Desain Halaman Data Profil Sales**

## 18. Desain Halaman Data Pesanan Sales

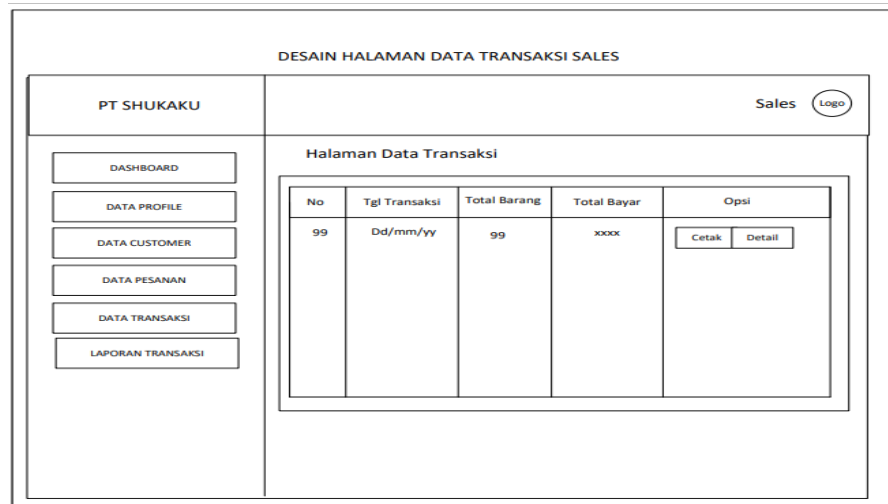
Desain halaman data pesanan sales. Dapat dilihat pada gambar3.26.



**Gambar 3. 26 Desain Halaman Data Pesanan Sales**

## 19. Desain Halaman Transaksi Sales

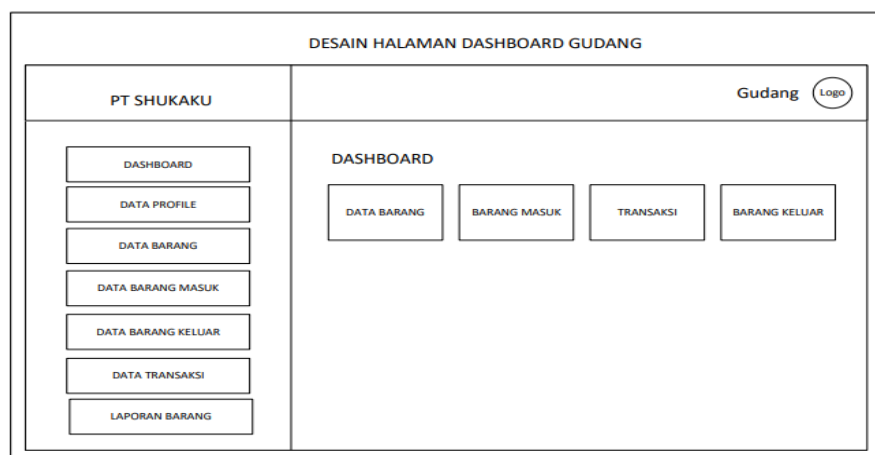
Desain halaman transaksi sales. Dapat dilihat pada gambar 3.27.



**Gambar 3. 27 Desain Halaman Transaksi Sales**

## 20. Desain Halaman *Dashboard* Gudang

Desain halaman *dashboard* gudang. Dapat dilihat pada gambar 3.28.

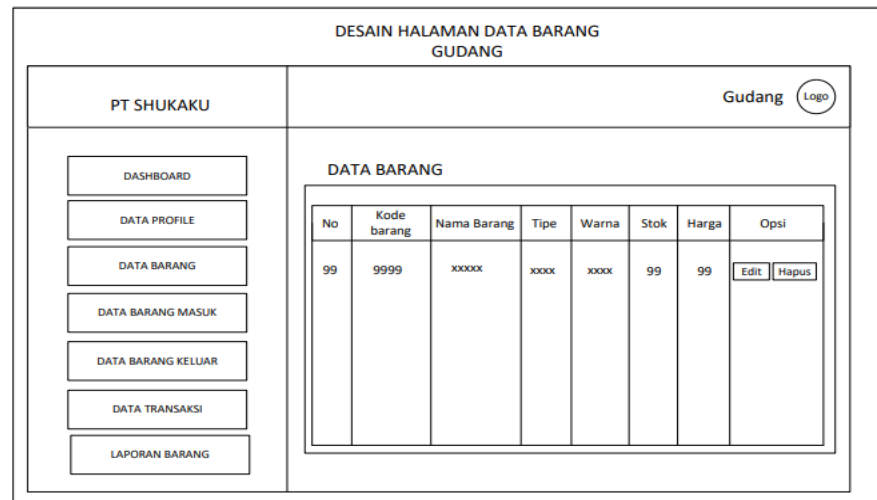


**Gambar 3. 28 Desain Halaman *Dashboard* Gudang**

## 21. Desain Halaman Data Barang Gudang



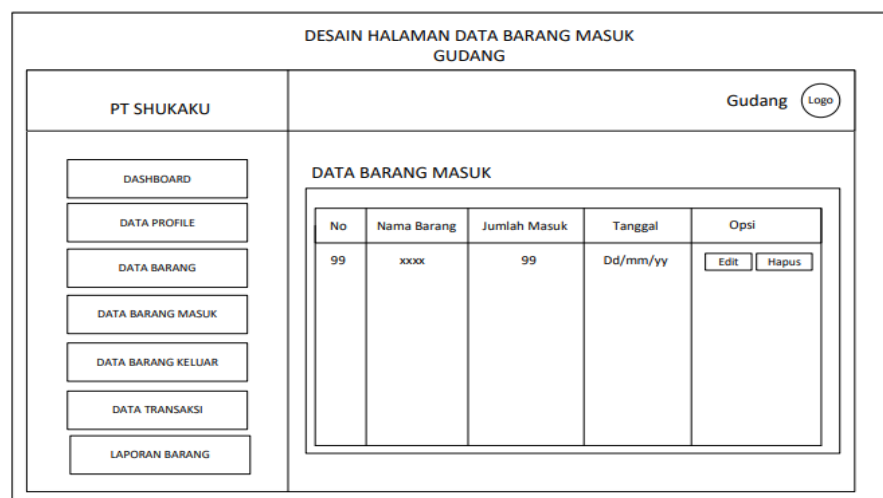
Hasil desain halaman data barang gudang. Dapat dilihat pada gambar 3.29.



**Gambar 3. 29 Desain Halaman Data Barang Gudang**

## 22. Desain Halaman Data Barang Masuk

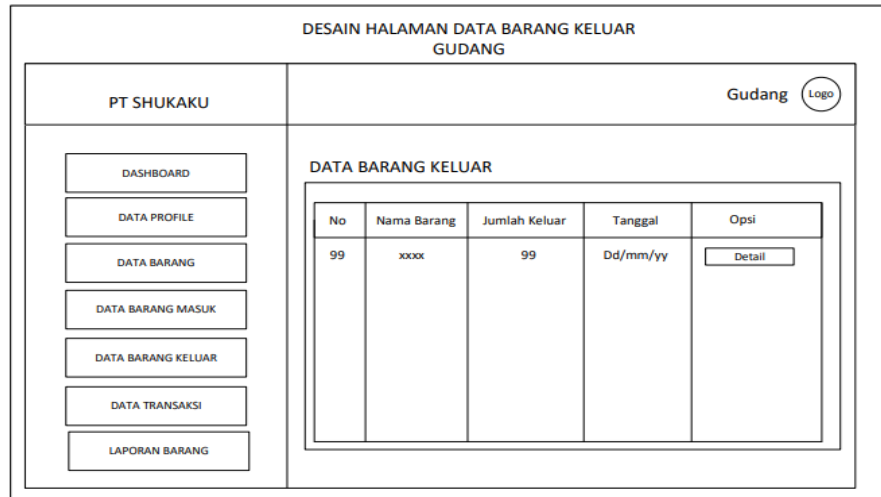
Desain halaman data barang masuk gudang. Dapat dilihat pada gambar 3.30.



**Gambar 3. 30 Desain Halaman Data Barang Masuk**

## 23. Desain Halaman Data Barang Keluar

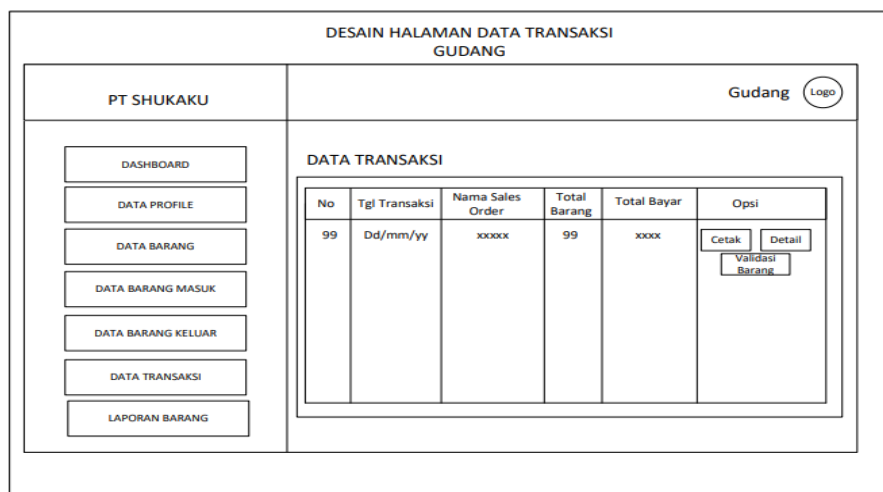
Desain halaman data barang keluar gudang. Dapat dilihat pada gambar 3.31



**Gambar 3. 31 Desain Halaman Data Barang Keluar**

## 24. Desain Halaman Data Transaksi Gudang

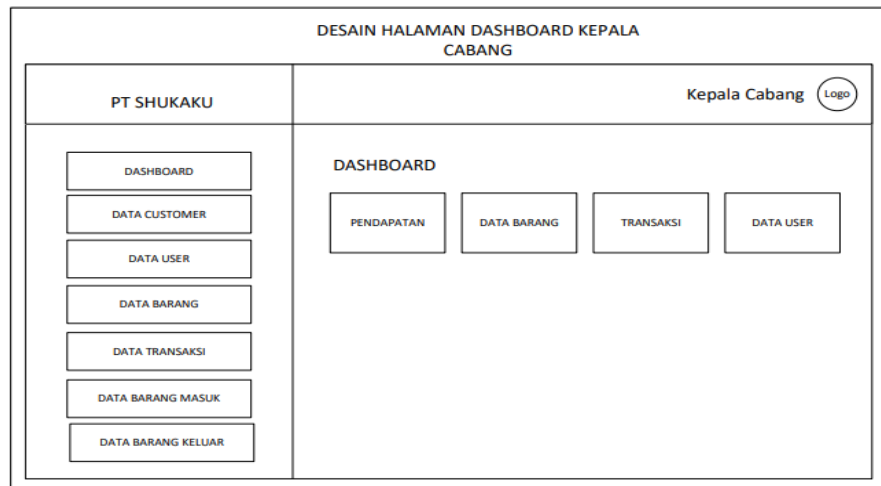
Desain halaman data transaksi gudang. Dapat dilihat pada gambar 3.32.



**Gambar 3. 32 Desain Halaman Data Transaksi Gudang**

## 25. Desain Halaman *Dashboard* Kepala Cabang

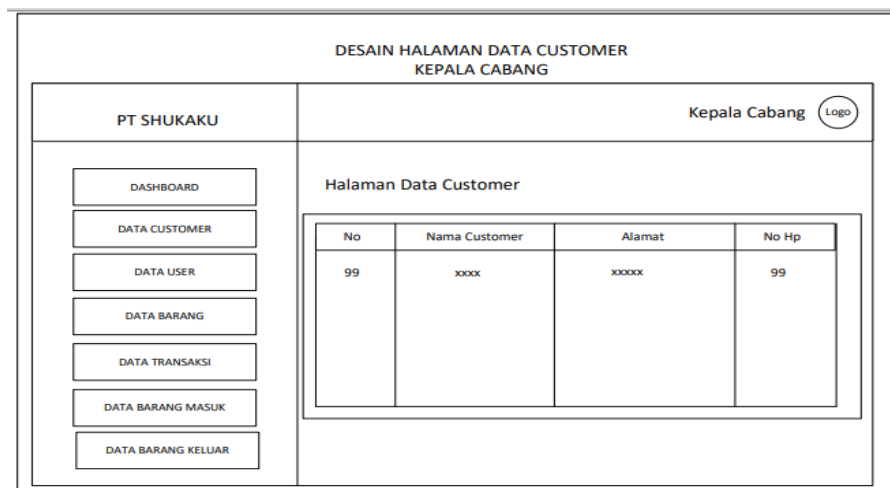
Desain halaman *dashboard* kepala cabang. Dapat dilihat pada gambar3.33.



**Gambar 3. 33 Desain Halaman *Dashboard* Kepala Cabang**

## 26. Desain Halaman *Data Customer* Kepala Cabang

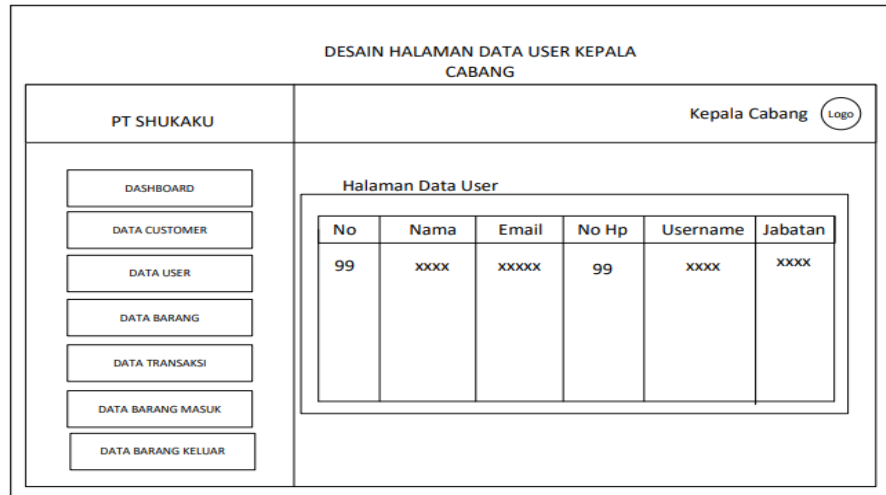
Desain halaman data *customer* kepala cabang. Dapat dilihat pada gambar 3.34.



**Gambar 3.34 Desain Halaman *Data Customer* Kepala Cabang**

## 27. Desain Halaman *Data User* Kepala Cabang

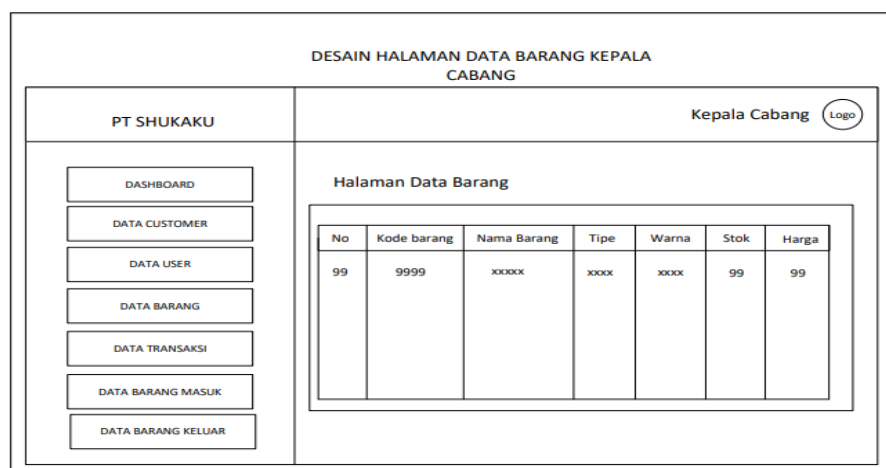
Desain halaman data *user* kepala cabang. Dapat dilihat pada gambar 3.35.



**Gambar 3.35 Desain Halaman Data *User* Kepala Cabang**

## 28. Desain Halaman Data Barang Kepala Cabang

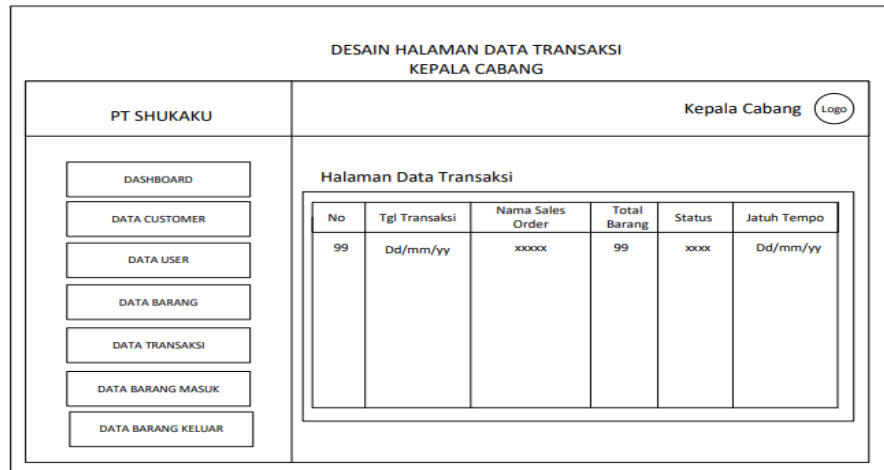
Desain halaman data barang kepala cabang. Dapat dilihat pada gambar 3.36.



**Gambar 3.36 Desain Halaman Data Barang Kepala Cabang**

## 29. Desain Halaman Transaksi Kepala Cabang

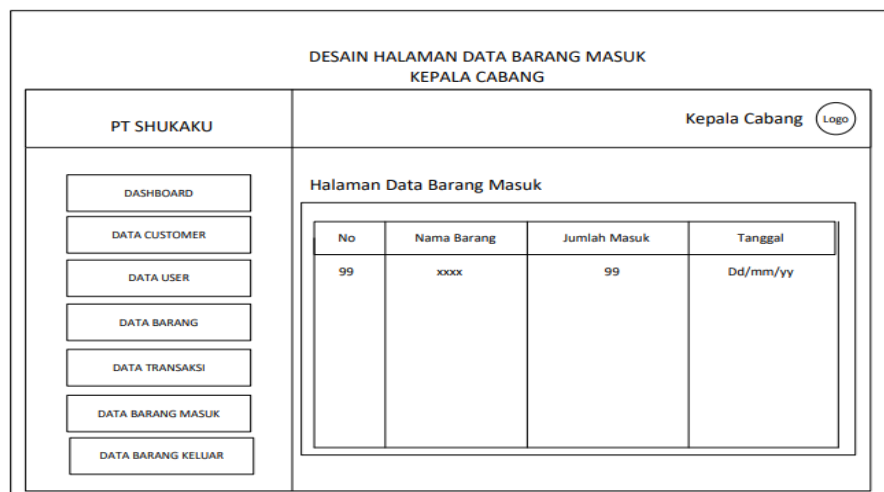
Desain halaman transaksi kepala cabang. Dapat dilihat pada gambar 3.37.



**Gambar 3.37 Desain Halaman Transaksi Kepala Cabang**

### 30. Desain Halaman Barang Masuk Kepala Cabang

Desain halaman barang masuk kepala cabang. Dapat dilihat pada gambar 3.38.



**Gambar 3.38 Desain Halaman Barang Masuk Kepala Cabang**

### 31. Desain Halaman Barang Keluar Kepala Cabang

Desain halaman barang keluar kepala cabang. Dapat dilihat pada gambar 3.39.

DESAIN HALAMAN DATA BARANG KELUAR  
KEPALA CABANG

PT SHUKAKU

Kepala Cabang

DASHBOARD  
DATA CUSTOMER  
DATA USER  
DATA BARANG  
DATA TRANSAKSI  
DATA BARANG MASUK  
DATA BARANG KELUAR

Halaman Data Barang Keluar

No	Nama Barang	Jumlah Keluar	Tanggal
99	xxxx	99	Dd/mm/yy

**Gambar 3.39 Desain Halaman Barang Keluar Kepala Cabang**

### 32. Hasil Desain *Input Login*

Hasil desain *interface input login*, admin dapat memasukan *username* dan *password* untuk masuk kehalaman berikutnya. Dapat dilihat pada gambar 3.40.

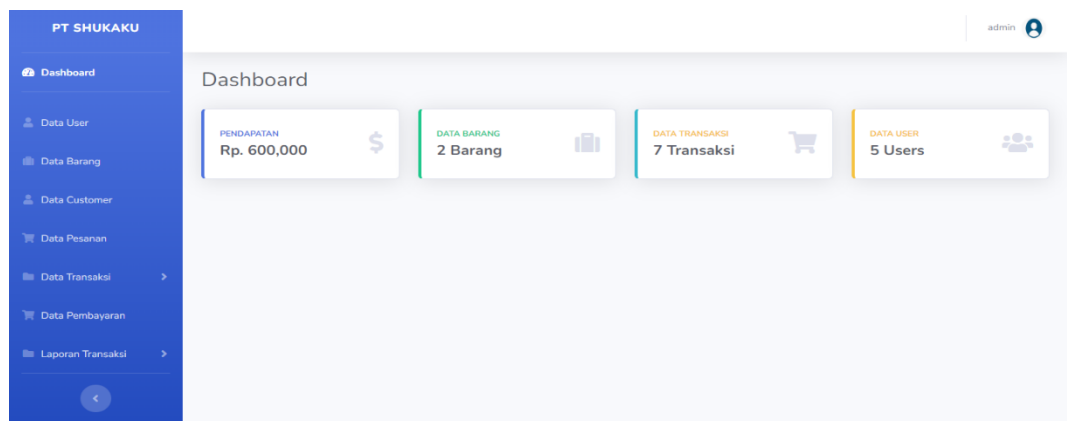
PT SHUKAKU INDONESIA  
CABANG PALEMBANG

Remember Me

**Gambar 3. 40 Hasil Desain *Interface Input Data Login***

### 33. Hasil Desain Halaman *Dashboard*

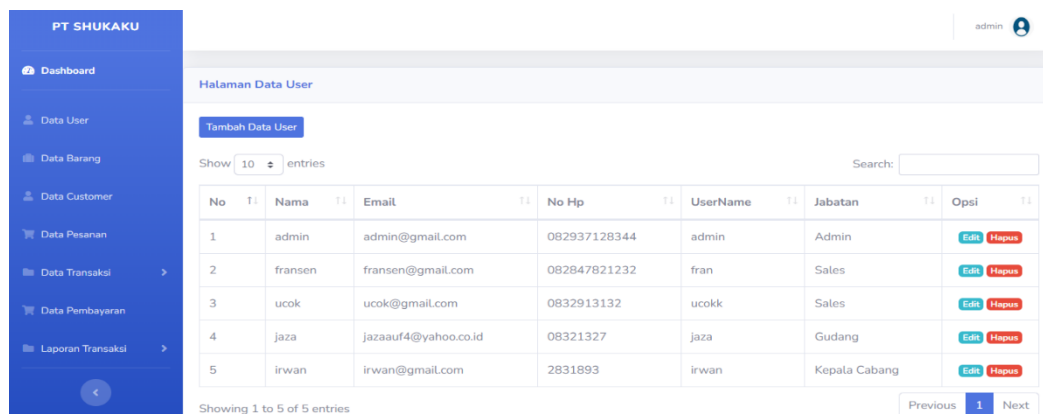
Hasil desain *interface dashboard*, admin dapat melihat data *user*, data barang, data transaksi dan laporan. Dapat dilihat pada gambar 3.41.



**Gambar 3. 41 Hasil Desain *Interface Dahsboard***

### 34. Hasil Desain Halaman *User*

Hasil desain *interface* halaman *user*, admin dapat melihat semua data *user*. Dapat dilihat pada gambar 3.42.



**Gambar 3. 42 Hasil Desain *Interface Halaman User***

### 35. Hasil Desain Halaman Data Barang

Hasil desain *interface* halaman data barang menampilkan data barang, admin dapat melihat informasi data barang. Dapat dilihat pada gambar 3.43.

PT SHUKAKU

admin

Halaman Data Barang

Show 10 entries Search:

No	Kode Barang	Nama Barang	Tipe	Warna	Stok	Harga
1	SKU 278	Test Pen	Satuan	Putih	34	Rp. 40,000
2	SKU 310 10A	Push Button	Satuan	Biru	47	Rp. 10,000

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous 1 Next

**Gambar 3. 43 Hasil Desain *Interface* Halaman Data Barang**

### 36. Hasil Desain Halaman Data *Customer*

Hasil desain *interface* halaman menampilkan data *customer*. Dapat dilihat pada gambar 3.44.

PT SHUKAKU

admin

Halaman Data Customer

Tambah Data Customer

Show 10 entries Search:

No	Nama Customer	Alamat	No Hp	Opsi
1	Gomes	Jl Pangeran Ayin	31312321	Edit Hapus
2	Kevin1	Jl Pangeran Ayin	089626776673	Edit Hapus

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous 1 Next

**Gambar 3. 44 Hasil Desain *Interface* Halaman Data *Customer***

### 37. Hasil Desain Halaman Data Pesanan



Hasil desain *interfance* halaman menampilkan data pesanan.

Dapat dilihat pada gambar 3.45.

The screenshot shows the 'Halaman Data Pesanan' interface. At the top, the customer name is 'Gomes', the phone number is '31312321', and the address is 'Jl Pangeran Ayin'. Below this, there is a table with 2 entries. The table columns are: No, Kode Barang, Nama Barang, Tipe, Warna, Stok, Harga, Pembelian, and Opsi. The first entry is for 'Test Pen' (SKU 278) with a price of Rp. 40,000. The second entry is for 'Push Button' (SKU 310 10A) with a price of Rp. 10,000. The interface includes a search bar, a 'Show 10 entries' dropdown, and pagination controls.

No	Kode Barang	Nama Barang	Tipe	Warna	Stok	Harga	Pembelian	Opsi
1	SKU 278	Test Pen	Satuan	Putih	34	Rp. 40,000	<input type="text"/>	
2	SKU 310 10A	Push Button	Satuan	Biru	47	Rp. 10,000	<input type="text"/>	

**Gambar 3. 45 Hasil Desain *Interface* Halaman Data Pesanan**

### 38. Hasil Desain Halaman Data Transaksi Belum Lunas

Hasil desain *interfance* halaman menampilkan transaksi belum lunas. Dapat dilihat pada gambar 3.46.

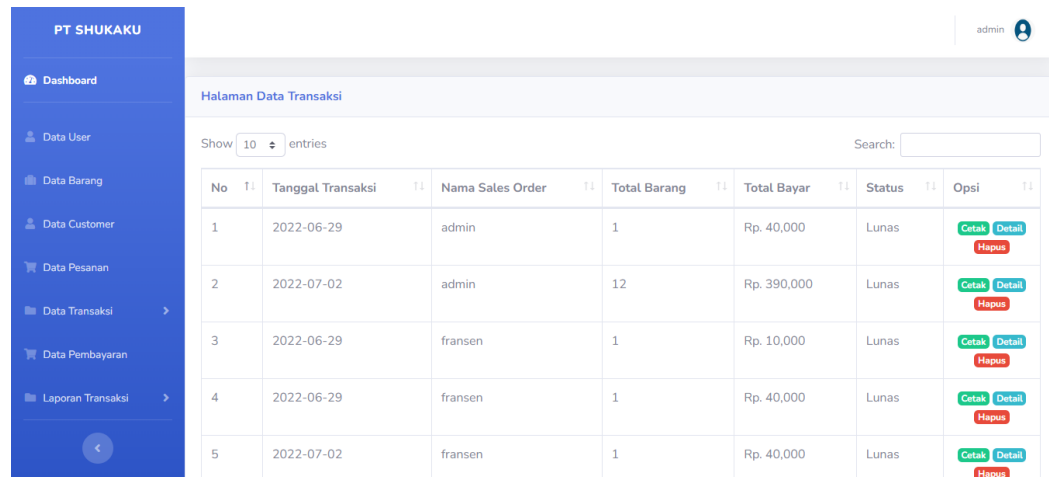
The screenshot shows the 'Halaman Data Transaksi' interface, specifically filtered for 'Belum Lunas' transactions. The table has columns: No, Tanggal Transaksi, Nama Sales Order, Total Barang, Total Bayar, Status, Jatuh Tempo, and Opsi. There is one entry for a transaction on 2022-06-29 for 'admin' with a total of Rp. 40,000 and a status of 'Belum Lunas'. The due date is '29 July 2022'. The interface includes a search bar, a 'Show 10 entries' dropdown, and pagination controls. A sidebar menu is visible on the left, with 'Data Transaksi' expanded to show 'Belum Lunas' and 'Lunas' options.

No	Tanggal Transaksi	Nama Sales Order	Total Barang	Total Bayar	Status	Jatuh Tempo	Opsi
1	2022-06-29	admin	1	Rp. 40,000	Belum Lunas	29 July 2022	<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Lunas</a> <a href="#">Detail</a>

**Gambar 3. 46 Hasil Desain *Interface* Halaman Transaksi Belum Lunas**

### 39. Hasil Desain Halaman Transaksi Lunas

Hasil desain *interface* halaman menampilkan data transaksi yang lunas. Dapat dilihat pada gambar 3.47.

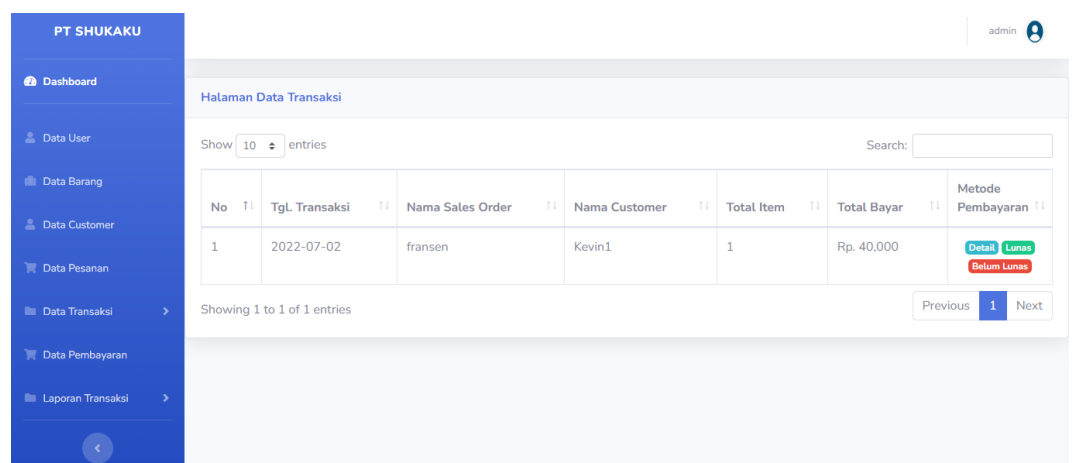


No	Tanggal Transaksi	Nama Sales Order	Total Barang	Total Bayar	Status	Opsi
1	2022-06-29	admin	1	Rp. 40,000	Lunas	<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Detail</a> <a href="#">Hapus</a>
2	2022-07-02	admin	12	Rp. 390,000	Lunas	<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Detail</a> <a href="#">Hapus</a>
3	2022-06-29	fransen	1	Rp. 10,000	Lunas	<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Detail</a> <a href="#">Hapus</a>
4	2022-06-29	fransen	1	Rp. 40,000	Lunas	<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Detail</a> <a href="#">Hapus</a>
5	2022-07-02	fransen	1	Rp. 40,000	Lunas	<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Detail</a> <a href="#">Hapus</a>

**Gambar 3. 47 Hasil Desain *Interface* Transaksi Lunas**

#### 40. Hasil Desain Halaman Data Pembayaran

Hasil desain *interface* halaman menampilkan data pembayaran. Dapat dilihat pada gambar 3.48.



No	Tgl. Transaksi	Nama Sales Order	Nama Customer	Total Item	Total Bayar	Metode Pembayaran
1	2022-07-02	fransen	Kevin1	1	Rp. 40,000	<a href="#">Detail</a> <a href="#">Lunas</a> <a href="#">Belum Lunas</a>

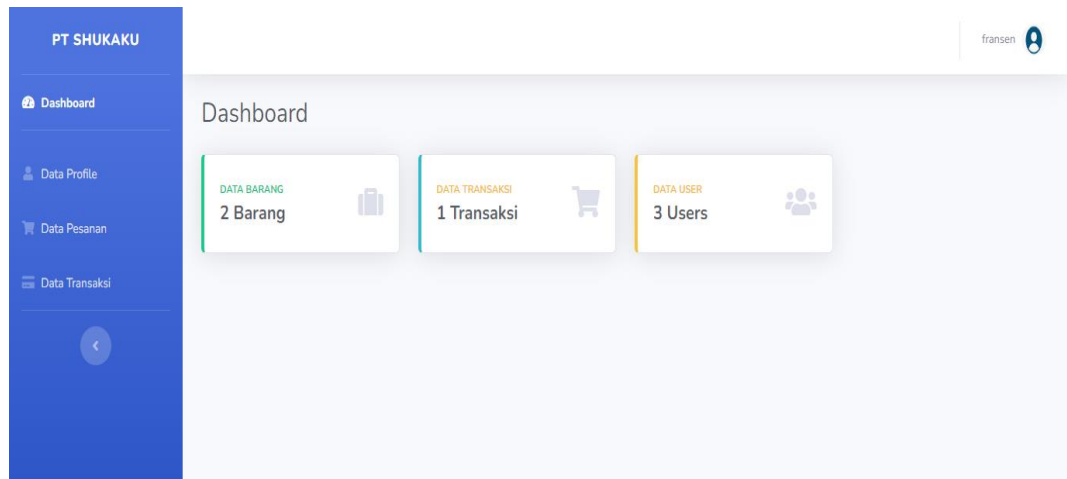
Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous 1 Next

**Gambar 3. 48 Hasil Desain *Interface* Halaman Data Pembayaran**

#### 41. Hasil Desain Halaman *Dashboard* Sales

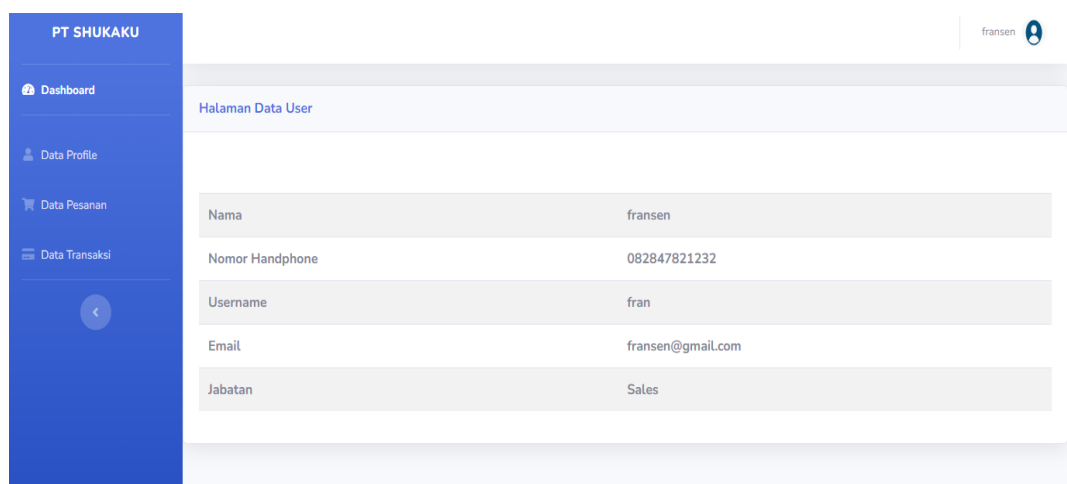
Hasil desain *interfance* halaman *dashboard* sales. Dapat dilihat pada gambar 3.49.



**Gambar 3. 49 Hasil Desain Interface Dashboard Sales**

#### 42. Hasil Desain Halaman Data Profil Sales

Hasil desain *interfance* halaman *data profil* sales. Dapat dilihat pada gambar 3.50.



**Gambar 3. 50 Hasil Desain Halaman Data Profil Sales**

#### 43. Hasil Desain Halaman Data Pesanan Sales

Hasil desain *interface* halaman pesanan sales. Dapat dilihat pada gambar 3.51.

PT SHUKAKU fransen

Dashboard

Data Profile

Data Customer

Data Pesanan

Data Transaksi

Laporan Transaksi

Halaman Data Pesanan

Nama Kevin1

Nomor Handphone 089626776673

Alamat Jl Pangeran Ayin

Show 10 entries Search:

No	Kode Barang	Nama Barang	Tipe	Warna	Stok	Harga	Pembelian	Opsi
1	SKU 278	Test Pen	Satuan	Putih	34	Rp. 40,000	<input type="text"/>	
2	SKU 310 10A	Push Button	Satuan	Biru	47	Rp. 10,000	<input type="text"/>	

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous 1 Next

**Gambar 3. 51 Hasil Desain Halaman Data Pesanan Sales**

#### 44. Hasil Desain Halaman Transaksi Sales

Hasil desain *interface* halaman transaksi sales. Dapat dilihat pada gambar 3.52.

PT SHUKAKU fransen

Dashboard

Data Profile

Data Customer

Data Pesanan

Data Transaksi

Laporan Transaksi

Halaman Data Transaksi

Show 10 entries Search:

No	Tanggal Transaksi	Total Barang	Total Bayar	Opsi
1	2022-06-29	1	Rp. 10,000	<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Detail</a>
2	2022-06-29	1	Rp. 40,000	<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Detail</a>
3	2022-07-02	1	Rp. 40,000	<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Detail</a>
4	2022-07-02	1	Rp. 40,000	<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Detail</a>

Showing 1 to 4 of 4 entries Previous 1 Next

**Gambar 3. 52 Hasil Desain Halaman Transaksi Sales**

#### 45. Hasil Desain Halaman Laporan Sales Dan Admin

Hasil desain *interfance* halaman laporan transaksi sales dan admin. Dapat dilihat pada gambar 3.53.

**PT SHUKAKU INDONESIA**  
 Jl. Bypass Alang-Alang Lebar  
 Talang Klp., Kec. Alang-Alang Lebar, Kota Palembang  
 Sumatera selatan 30961 Phone: (0711) 5645899

---

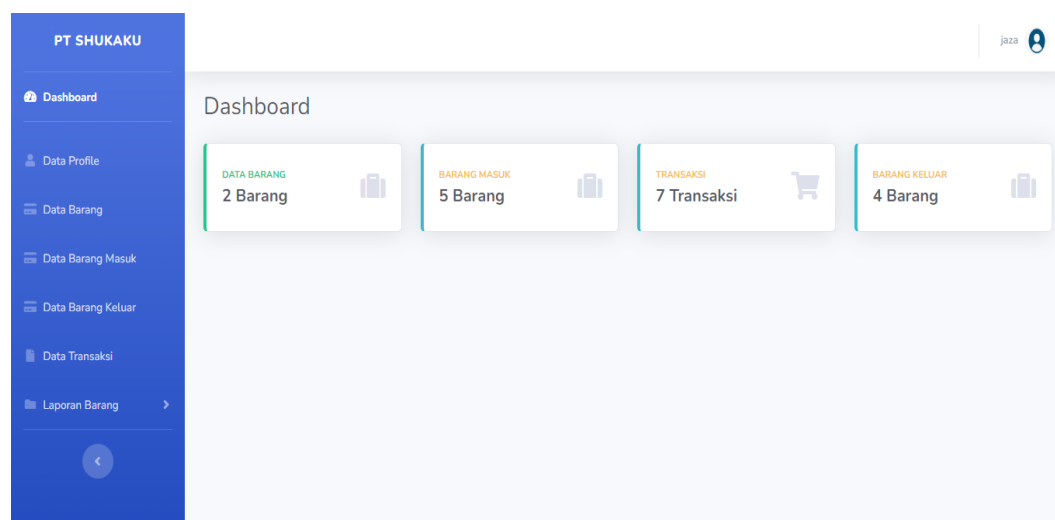
**Laporan Cetak Transaksi**  
**Juli 2022**

No	Nama Customer	Kode Barang	Nama Barang	Harga Barang	Jumlah Barang	Total Pembelian Barang
1	Gomes	SKU 278	Test Pen	40000	1	Rp.40,000
2	Kevin1	SKU 278	Test Pen	40000	1	Rp.40,000

**Gambar 3. 53 Hasil Desain Halaman Laporan Sales Dan Admin**

#### 46. Hasil Desain Halaman *Dashboard* Gudang

Hasil desain *interfance* halaman *dashboard* gudang. Dapat dilihat pada gambar 3.54.



**Gambar 3. 54 Hasil Desain Halaman *Dashboard* Gudang**

#### 47. Hasil Desain Halaman Data Barang Gudang

Hasil desain *interface* halaman data barang gudang. Dapat dilihat pada gambar 3.55.

PT SHUKAKU | jaza

Halaman Data Barang

Tambah Data Barang

Show 10 entries Search:

No	Kode Barang	Nama Barang	Tipe	Warna	Stok	Harga	Opsi
1	SKU 278	Test Pen	Satuan	Putih	34	Rp. 40,000	Edit Hapus
2	SKU 310 10A	Push Button	Satuan	Biru	47	Rp. 10,000	Edit Hapus

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous 1 Next

**Gambar 3. 55 Hasil Desain Halaman Data Barang Gudang**

#### 48. Hasil Desain Halaman Data Barang Masuk

Hasil desain *interface* halaman data barang masuk gudang. Dapat dilihat pada gambar 3.56.

PT SHUKAKU | jaza

Halaman Data Barang

Tambah Data

Show 10 entries Search:

No	Nama Barang	Jumlah Masuk	Tanggal	Opsi
1	Test Pen	10	2022-06-23	Edit Hapus
2	Test Pen	40	2022-06-26	Edit Hapus

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous 1 Next

**Gambar 3. 56 Hasil Desain Halaman Data Barang Masuk**

#### 49. Hasil Desain Halaman Data Barang Keluar

Hasil desain *interfance* halaman data barang keluar gudang.

Dapat dilihat pada gambar 3.57

No	Nama Barang	Jumlah Keluar	Tanggal	Opsi
1	Test Pen	1	2022-07-02	<a href="#">Detail</a>
2	Test Pen	9	2022-07-02	<a href="#">Detail</a>
3	Push Button	3	2022-07-02	<a href="#">Detail</a>
4	Push Button	1	2022-07-02	<a href="#">Detail</a>

**Gambar 3. 57 Hasil Desain Halaman Data Barang Keluar**

## 50. Hasil Desain Halaman Data Transaksi Gudang

Hasil desain *interfance* halaman data transaksi gudang. Dapat dilihat pada gambar 3.58.

No	Tanggal Transaksi	Nama Sales Order	Total Barang	Total Bayar	Opsi
1	2022-06-29	admin	1	Rp. 40,000	<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Detail</a> <a href="#">Validasi Barang Keluar</a>
2	2022-07-02	admin	12	Rp. 390,000	<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Detail</a>
3	2022-06-29	fransen	1	Rp. 10,000	<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Detail</a>
4	2022-06-29	fransen	1	Rp. 40,000	<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Detail</a>
5	2022-07-02	fransen	1	Rp. 40,000	<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Detail</a>
6	2022-07-02	fransen	1	Rp. 40,000	<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Detail</a> <a href="#">Validasi Barang Keluar</a>

**Gambar 3. 58 Hasil Desain Halaman Transaksi Gudang**

## 51. Hasil Desain Halaman Laporan Data Barang Masuk

Hasil desain *interfance* halaman laporan data barang masuk gudang. Dapat dilihat pada gambar 3.59.

PT SHUKAKU INDONESIA  
 Jl. Bypass Alang-Alang Lebar  
 Talang Klp., Kec. Alang-Alang Lebar, Kota Palembang  
 Sumatera selatan 30961 Phone: (0711) 5645899

**Laporan Cetak Barang Masuk  
 Juni 2022**

No	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Masuk	Tanggal
1	SKU 278	Test Pen	10	2022-06-23
2	SKU 278	Test Pen	40	2022-06-26

**Gambar 3. 59 Hasil Desain Halaman Laporan Data Barang Masuk**

## 52. Hasil Desain Halaman Laporan Data Barang Keluar

Hasil desain *interfance* halaman laporan data barang keluar gudang. Dapat dilihat pada gambar 3.60.

PT SHUKAKU INDONESIA  
 Jl. Bypass Alang-Alang Lebar  
 Talang Klp., Kec. Alang-Alang Lebar, Kota Palembang  
 Sumatera selatan 30961 Phone: (0711) 5645899

**Laporan Cetak Barang Keluar  
 Juli 2022**

No	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Keluar	Tanggal
1	SKU 278	Test Pen	1	2022-07-02
2	SKU 278	Test Pen	9	2022-07-02
3	SKU 310 10A	Push Button	3	2022-07-02
4	SKU 310 10A	Push Button	1	2022-07-02

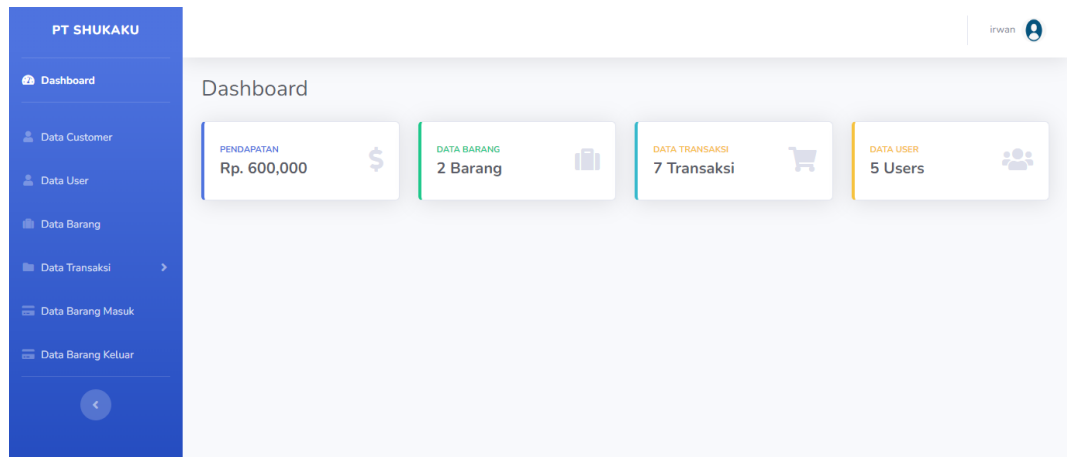
**Gambar 3. 60 Hasil Desain Halaman Laporan Data Barang Keluar**

## 53. Hasil Desain Halaman *Dashboard* Kepala Cabang



Hasil desain *interface* halaman *dashboard* kepala cabang.

Dapat dilihat pada gambar 3.61.

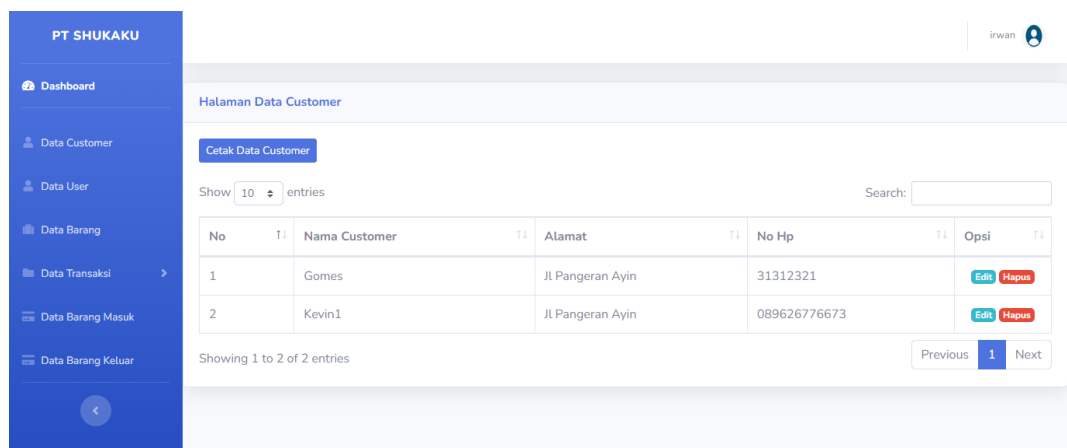


**Gambar 3. 61 Hasil Desain Halaman *Dashboard* Kepala Cabang**

#### **54. Hasil Desain Halaman *Data Customer* Kepala Cabang**

Hasil desain *interface* halaman *customer* kepala cabang.

Dapat dilihat pada gambar 3.62.



**Gambar 3. 62 Hasil Desain Halaman *Data Customer* Kepala Cabang**

#### **55. Hasil Desain Halaman *Data User* Kepala Cabang**

Hasil desain *interfance* halaman data *user* kepala cabang.

Dapat dilihat pada gambar 3.63.

PT SHUKAKU

irwan

Halaman Data User

Cetak Data User

Show 10 entries Search:

No	Nama	Email	No Hp	UserName	Jabatan
1	admin	admin@gmail.com	082937128344	admin	Admin
2	fransen	fransen@gmail.com	082847821232	fran	Sales
3	ucok	ucok@gmail.com	0832913132	ucokk	Sales
4	jaza	jazaauf4@yahoo.co.id	08321327	jaza	Gudang
5	irwan	irwan@gmail.com	2831893	irwan	Kepala Cabang

Showing 1 to 5 of 5 entries

Previous 1 Next

**Gambar 3. 63 Hasil Desain Halaman Data *User* Kepala Cabang**

### 56. Hasil Desain Halaman Data Barang Kepala Cabang

Hasil desain *interfance* halaman data barang kepala cabang.

Dapat dilihat pada gambar 3.64.

PT SHUKAKU

irwan

Halaman Data Barang

Cetak Data Barang

Show 10 entries Search:

No	Kode Barang	Nama Barang	Tipe	Warna	Stok	Harga
1	SKU 278	Test Pen	Satuan	Putih	34	Rp. 40,000
2	SKU 310 10A	Push Button	Satuan	Biru	47	Rp. 10,000

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

**Gambar 3. 64 Hasil Desain Halaman Data Barang Kepala Cabang**

### 57. Hasil Desain Halaman Transaksi Kepala Cabang

Hasil desain *interface* halaman transaksi kepala cabang.

Dapat dilihat pada gambar 3.65.

No	Tanggal Transaksi	Nama Sales Order	Total Barang	Total Bayar	Status	Jatuh Tempo
1	2022-06-29	admin	1	Rp. 40,000	Belum Lunas	29 July 2022

Showing 1 to 1 of 1 entries

**Gambar 3. 65 Hasil Desain Halaman Data Transaksi Kepala Cabang**

### 58. Hasil Desain Halaman Barang Masuk Kepala Cabang

Hasil desain *interface* halaman barang masuk kepala cabang. Dapat dilihat pada gambar 3.66.

No	Nama Barang	Jumlah Masuk	Tanggal
1	Test Pen	10	2022-06-23
2	Test Pen	40	2022-06-26

Showing 1 to 2 of 2 entries

**Gambar 3. 66 Hasil Desain Halaman Barang Masuk Kepala Cabang**

### 59. Hasil Desain Halaman Barang Keluar Kepala Cabang

Hasil desain *interface* halaman barang keluar kepala cabang.

Dapat dilihat pada gambar 3.67.

PT SHUKAKU

irwan

Dashboard

Data Customer

Data User

Data Barang

Data Transaksi

Data Barang Masuk

Data Barang Keluar

Halaman Data Barang Keluar

Cetak Barang Keluar

Show 10 entries Search:

No	Nama Barang	Jumlah Keluar	Tanggal
1	Test Pen	1	2022-07-02
2	Test Pen	9	2022-07-02
3	Push Button	3	2022-07-02
4	Push Button	1	2022-07-02

Showing 1 to 4 of 4 entries Previous 1 Next

**Gambar 3. 67 Hasil Desain Halaman Barang Keluar Kepala Cabang**

## 60. Hasil Desain Halaman Laporan Data *Customer*

Hasil desain *interface* halaman laporan data *customer*.

Dapat dilihat pada gambar 3.68.

PT SHUKAKU INDONESIA  
 Jl. Bypass Alang-Alang Lebar  
 Talang Klp., Kec. Alang-Alang Lebar, Kota Palembang  
 Sumatera selatan 30961 Phone: (0711) 5643899

### Laporan Cetak Data Customer

No	Nama Customer	Alamat	No Hp
1	Gomes	Jl Pangeran Ayin	31312321
2	Kevinl	Jl Pangeran Ayin	089626776673

**Gambar 3. 68 Hasil Desain Halaman Laporan Data *Customer***

## 61. Hasil Desain Halaman Laporan Data *User*

Hasil desain *interface* halaman laporan data *user*. Dapat dilihat pada gambar 3.69.

PT SHUKAKU INDONESIA  
 Jl. Bypass Alang-Alang Lebar  
 Talang Klp., Kec. Alang-Alang Lebar, Kota Palembang  
 Sumatera selatan 30961 Phone: (0711) 5645899

**Laporan Cetak Data User**

No	Nama	Email	No Hp	UserName	Jabatan
1	admin	admin@gmail.com	082937128344	admin	Admin
2	fransen	fransen@gmail.com	082847821232	fran	Sales
3	ucok	ucok@gmail.com	0832913132	ucokk	Sales
4	jaza	jazaau4@yahoo.co.id	08321327	jaza	Gudang
5	irwan	irwan@gmail.com	2831893	irwan	Kepala Cabang

**Gambar 3. 69 Hasil Desain Halaman Laporan Data User**

## 62. Hasil Desain Halaman Laporan Data Barang

Hasil desain *interface* halaman laporan data barang. Dapat dilihat pada gambar 3.70.

PT SHUKAKU INDONESIA  
 Jl. Bypass Alang-Alang Lebar  
 Talang Klp., Kec. Alang-Alang Lebar, Kota Palembang  
 Sumatera selatan 30961 Phone: (0711) 5645899

**Laporan Cetak Barang**

No	Kode Barang	Nama Barang	Tipe	Warna	Stok	Harga
1	SKU 278	Test Pen	Satuan	Putih	34	Rp.40,000
2	SKU 310 10A	Push Button	Satuan	Biru	47	Rp.10,000

**Gambar 3. 70 Hasil Desain Halaman Laporan Data Barang**

## 63. Hasil Desain Halaman Laporan Data Barang Masuk

Hasil desain *interface* halaman laporan data barang masuk.

Dapat dilihat pada gambar 3.71.

PT SHUKAKU INDONESIA  
 Jl. Bypass Alang-Alang Lebar  
 Talang Klp., Kec. Alang-Alang Lebar, Kota Palembang  
 Sumatera selatan 30961 Phone: (0711) 5645899

**Laporan Cetak Barang Masuk  
 Juni 2022**

No	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Masuk	Tanggal
1	SKU 278	Test Pen	10	2022-06-23
2	SKU 278	Test Pen	40	2022-06-26

**Gambar 3. 71 Hasil Desain Halaman Laporan Data Barang Masuk**

**64. Hasil Desain Halaman Laporan Data Barang Keluar**

Hasil desain *interface* halaman laporan data barang keluar.

Dapat dilihat pada gambar 3.72.

PT SHUKAKU INDONESIA  
 Jl. Bypass Alang-Alang Lebar  
 Talang Klp., Kec. Alang-Alang Lebar, Kota Palembang  
 Sumatera selatan 30961 Phone: (0711) 5645899

**Laporan Cetak Barang Keluar  
 Juli 2022**

No	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Masuk	Tanggal
1	SKU 278	Test Pen	1	2022-07-02
2	SKU 278	Test Pen	9	2022-07-02
3	SKU 310 10A	Push Button	3	2022-07-02
4	SKU 310 10A	Push Button	1	2022-07-02

**Gambar 3. 72 Hasil Desain Halaman Laporan Data Barang Keluar**



## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **4.1. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang telah dilaksanakan dan diuraikan ke dalam laporan Praktik Kerja Lapangan mengenai aplikasi pencatatan penjualan barang pada PT Shukaku Indonesia cabang Palembang maka penulis mengambil kesimpulan bahwa :

1. Aplikasi Pencatatan Penjualan Barang menghasilkan 4 *user* yaitu admin, sales, gudang dan kepala cabang.
2. Dengan adanya *website* ini maka pihak PT Shukaku Indonesia cabang Palembang dapat memanfaatkannya untuk mempermudah pencatatan penjualan bagi admin dan sales dalam melakukan pencatatan dan penjualan barang.

#### **4.2. Saran**

Saran yang diusulkan penulis dalam proses pengembangan aplikasi pencatatan penjualan barang pada PT Shukaku Indonesia cabang Palembang sebagai berikut :

*Website* pencatatan penjualan barang yang penulis buat bisa dikembangkan pada penelitian selanjutnya yaitu penambahan fitur untuk *customer order*.





## DAFTAR PUSTAKA

- Anisa dan Asyuti. 2018. *Perancangan Sistem Informasi Registrasi Online Untuk Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada SMK Negeri 1 Kelapa Bangka Barat*. Jurnal SISFOKOM, Vol.7, No.2.
- Dicky dan Indah. 2019. *Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Didik Baru Berbasis Web pada SMK Kosgoro Kota Bogor*. Indonesian Journal on Software Engineering, Vol.5, No. 1, Juni 2019, 9-18 ISSN: 2461-0690.
- Masse dan Dewi, 2020. *Penerapan Sistem Informasi Perpustakaan SMP Negeri 2 Sirenja*. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Keguruan Vol.4. No.1, ISSN: 2502-2148.
- Mertayasa dan Yambese. 2017. *Sistem Informasi Pariwisata Pantai Berbasis Web Pada Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Banggai Kepulauan*. Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer, ISSN: 2548 – 9828.
- Muhdar Abdurahman 2017:20. *Sistem Informasi Pengolahan Data Pembelian Dan Penjualan Pada Toko Koloncucu Ternate*. Indonesian Journal on Information System, Volume 2 Nomor 1, ISSN 2548-6438.
- Rosa, A.S. 2018. *Modula Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Penerbit Modula, Bandung.
- Santoso dan Nurmalina, 2017. *Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas*. Jurnal Integrasi. ISSN: 2548 - 9828.
- Utami Asnawi, F. H. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta Deepublish.