

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

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**RANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PADA DISTRIBUTOR  
WARNA-WARNI WALLPAPER**



**Diajukan Oleh:**

**NEISKA RAMADHANI PUTRI YUDHISTIRA**

**021200023**

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

**PALEMBANG**

**2023**

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

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**RANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PADA DISTRIBUTOR  
WARNA-WARNI WALLPAPER**



**Diajukan Oleh:**

**NEISKA RAMADHANI PUTRI YUDHISTIRA  
021200023**

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

**PALEMBANG**

**2023**

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

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA : NEISKA RAMADHANI PUTRI YUDHISTIRA**  
**NOMOR POKOK : 021200023**  
**PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI**  
**JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU**  
**JUDUL : RANCANGAN APLIKASI PENJUALAN**  
**PADA DISTRIBUTOR WARNA-WARNI**  
**WALLPAPER**

**Tanggal : 7 Juli 2023**  
**Pembimbing**

**Mengetahui,**  
**Rektor**

**Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.**  
**NIDN : 0219078701**

**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 : NEISKA RAMADHANI PUTRI YUDHISTIRA**  
**NOMOR POKOK : 021200023**  
**PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI**  
**JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU**  
**JUDUL : RANCANGAN APLIKASI PENJUALAN  
PADA DISTRIBUTOR WARNA-WARNI  
WALLPAPER**

**Tanggal : 21 Juli 2023**  
**Penguji 1**

**Tanggal : 20 Juli 2023**  
**Penguji 2**

**Adelin, S.T., M.Kom.**  
**NIDN : 0211127901**

**Eka Prasetya A.Sugara, S.T., M.Kom.**  
**NIDN : 0224048203**

**Menyetujui,**  
**Rektor**

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

**MOTTO:**

*“Dan bahwa seorang manusia tidak akan memperoleh sesuatu selain apa yang telah diusahakannya sendiri”.*

*(Q.S. An Najm[53] : 39)*

**Kupersembahkan kepada:**

- 1) Kepada Keluarga dan Kedua orang tuaku tersayang.
- 2) Kepada Teman-teman seperjuangan.
- 3) Kepada Dosen Pembimbing yang saya hormati.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran kepada Praktikan. Laporan ini sebagai hasil pertanggung jawaban Praktikan selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Distributor Warna-Warni Wallpaper. Laporan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Praktikan khususnya dan juga bagi para pembaca untuk menambah pengetahuan.

Dalam kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dan membimbing penulis selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) sampai dengan tersusunnya laporan ini kepada:

1. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T. Selaku Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
2. Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Program Sarjana dan Dosen Pembimbing Praktik Kerja Lapangan.
3. Kedua Orang Tua Tercinta dan Keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan Semoga laporan PKL ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, dengan kesadaran peneliti

Palembang, Juli 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Landasan Teori .....	7
2.1.1 Aplikasi.....	7
2.1.2 Penjualan .....	7

2.1.3 Website .....	7
2.1.4 Database .....	8
2.1.5 Metode <i>Prototype</i> .....	8
2.1.6 <i>Flowchart</i> .....	9
2.1.7 <i>Unified Model Language (UML)</i> .....	11
2.1.8 <i>Use Case Diagram</i> .....	11
2.1.9 <i>Activity Diagram</i> .....	14
2.1.10 <i>Class Diagram</i> .....	15
2.2 Gambaran Umum Perusahaan .....	16
2.2.1 Sejarah Perusahaan.....	16
2.2.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang .....	18
2.2.3 Uraian Kegiatan .....	19
<b>BAB III PEMBAHASAN</b>	
3.1. Hasil Pengamatan .....	22
3.1.1 Identifikasi Masalah .....	22
3.1.2 Prosedur yang berjalan.....	23
3.1.2 Prosedur yang diusulkan.....	24
3.2. Evaluasi & Pembahasan.....	26
3.2.1 Evaluasi.....	26
3.2.2 Pembahasan.....	26
<b>BAB IV PENUTUP</b>	
4.1 Kesimpulan.....	41
4.2 Saran .....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xiii</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model <i>Prototype</i> .....	8
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Distributor Warna-Warni Wallpaper .....	20
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> prosedur yang sedang berjalan.....	23
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> prosedur yang di usulkan.....	24
Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i> .....	28
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> super admin .....	29
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Gudang .....	30
Gambar 3.6 <i>Class Diagram</i> .....	31
Gambar 3.7 Desain Tampilan <i>Login</i> .....	34
Gambar 3.8 Desain Tampilan <i>User</i> .....	35
Gambar 3.9 Desain Tampilan Tambah <i>User</i> .....	35
Gambar 3.10 Desain Tampilan Edit <i>User</i> .....	35
Gambar 3.11 Desain Tampilan Gudang .....	36
Gambar 3.12 Desain Tampilan Tambah Produk .....	36
Gambar 3.13 Tampilan Penjualan .....	36
Gambar 3.14 Tampilan Login .....	38
Gambar 3.15 Tampilan <i>User</i> .....	38
Gambar 3.16 Tampilan Tambah <i>User</i> .....	39
Gambar 3.17 Tampilan Edit <i>User</i> .....	39
Gambar 3.18 Tampilan Gudang .....	40
Gambar 3.19 Tampilan Gudang Tambah Produk.....	40
Gambar 3.19 Tampilan Penjualan .....	40

## DAFTAR TABEL

Tabel. 2.1 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i> .....	9
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	11
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i> .....	13
Tabel 2.4 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i> .....	15
Tabel 3.1 Identifikasi Masalah .....	22
Tabel 3.2 Titik Keputusan .....	22
Tabel 3.3 Desain Tabel <i>User</i> .....	32
Tabel 3.4 Desain Tabel <i>Product</i> .....	33
Tabel 3.4 Desain Tabel <i>Transaction</i> .....	33

## 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 dalam industri manufaktur wallpaper telah membuat produksi menjadi lebih efisien dan terjangkau. Menurut Utami (2020) Perusahaan yang bergerak di bidang manufaktur adalah salah satu industri yang menggunakan atau memanfaatkan banyak hal, mulai dari penggunaan mesin, peralatan dan teknologi yang canggih. Proses cetak digital dan peralatan canggih lainnya memungkinkan produksi *wallpaper* yang cepat dengan kualitas cetak yang tinggi. Ini membuka peluang bagi perusahaan-perusahaan kecil dan menengah untuk memasuki pasar penjualan wallpaper dengan modal yang lebih terjangkau.

Warna-Warni *Wallpaper* merupakan perusahaan distributor yang bergerak di bidang penjualan dan jasa pemasangan. Dalam kegiatannya saat ini, Distributor Warna-Warni Wallpaper masih menggunakan metode manual dalam pencatatan dan pengelolaan transaksi penjualan, seperti penggunaan buku catatan atau lembaran excel.

Hal ini dapat menyebabkan kesalahan staff kasir dalam menghitung jumlah yang harus dibayar, nota penjualan sulit dilacak, laporan penjualan tidak tepat waktu, nota disimpan secara manual sehingga penjual mengalami kesulitan mengelola dan menghitung transaksi penjualan secara cepat dan tepat.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis telah merancang sebuah sistem aplikasi penjualan berbasis *web*. Dengan adanya aplikasi penjualan berbasis web, perusahaan dapat memperbarui dan meningkatkan proses penjualan mereka. Aplikasi ini akan memungkinkan mereka untuk mencatat dan melacak transaksi penjualan secara elektronik, dan mengelola informasi pelanggan dengan lebih baik.

Sehubungan dengan telah selesainya dalam melaksanakan Praktik Kerja Lapangan maka penulis menyusun laporan yang berjudul "**Rancangan Aplikasi Penjualan pada Distributor Warna-Warni *Wallpaper* Berbasis *Web***".

## 1.2 Ruang Lingkup Laporan

Agar pengerjaan Aplikasi penjualan pada Distributor Warna-Warni *Wallpaper* berbasis *web* ini terarah dan dilaksanakan secara sistematis, penulis akan menetapkan ruang lingkup meliputi:

1. Kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini bertujuan untuk membuat Aplikasi Penjualan Pada Distributor Warna-Warni *Wallpaper* Berbasis *Web*.
2. Dalam pembuatan *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) dan database *MySQL*.
3. Akses aplikasi hanya bisa dilakukan oleh super admin yaitu kasir, dan gudang.
4. Pemodelan sistem yang dipakai yaitu *Flowchart*, dan *Unified Model Language* (UML).
5. Data yang diolah yaitu data barang, data pembayaran, dan data konsumen.

6. Metode pengembangan sistem menggunakan metode *Prototype*.

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Praktik Kerja Lapangan**

#### **1.3.1 Tujuan Praktik Kerja Lapangan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan laporan PKL ini adalah membuat “Aplikasi penjualan pada Distributor Warna-Warni *Wallpaper* berbasis *web*” .

#### **1.3.2 Manfaat Praktik Kerja Lapangan**

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

- a. Mendapatkan pengetahuan akan usaha dibidang perdagangan .
- b. Menambah wawasan serta pengalaman di dalam dunia kerja.
- c. Mendapatkan pengetahuan akan prosedur pembayaran yang ada pada sebuah distributor.

##### **1.3.2.2 Bagi Akademik**

Data yang diperoleh tersebut bisa menjadi sumber referensi untuk penulis lain nya dalam pembuatan laporan PKL, Khususnya mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.

##### **1.3.2.3 Bagi Perusahaan**

Meningkatkan kepercayaan dan kepuasan pelanggan dengan pelayanan yang lebih cepat dan akurat dalam melakukan transaksi pembayaran.

## **1.4 Tempat dan Waktu Praktik Kerja Lapangan**

### **1.4.1 Tempat Praktik Kerja Lapangan**

Penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan pada bagian kasir Distributor Warna-warni *Wallpaper*, berikut ini merupakan informasi data kantor tempat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan:

Nama Perusahaan : Distributor Warna-Warni *Wallpaper*.

Alamat : Jl Basuki Rahmat NO 891 - 892 Palembang,  
Sumatera Selatan 30128, Indonesia.

Telpon/Faxmile : (0711)419996

Mail : [warnawarni\\_2012@yahoo.co.id](mailto:warnawarni_2012@yahoo.co.id)

### **1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL**

Lokasi kegiatan kerja praktik dilaksanakan di Tokoh Distributor Warna-Warni *Wallpaper*, bertempat di Jln Basuki Rahmat NO 891 - 892 Palembang, 30128. Sedangkan waktu kerja praktik dilakukan selama kurang lebih 1 bulan, mulai dari tanggal 20 Februari sampai dengan tanggal 20 Maret 2023 dan dilaksanakan pada hari Senin, Rabu, Jumat, minggu dengan jam kerja pagi pukul 09.00 WIB - 17.00 WIB sedangkan hari Selasa, Kamis, Sabtu jam kerja siang mulai pukul 12.00 WIB - 21.00 WIB.

## **1.5 Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memudahkan memperoleh data yang diperlukan dalam pembuatan laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data, yaitu:

### **1.5.1 Wawancara**

Menurut Sugiono (2018:103) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Penulis melakukan wawancara langsung kepada ibu Juliana selaku kasir pada tanggal 01 April 2023 untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan proses pembelian. Informasi yang didapatkan berupa profil perusahaan, sejarah perusahaan, visi-misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, serta proses alur pembelian dan pembayaran barang. (Pangestu, 2022; Patmasari, 2022; Patullah, 2022; Perkasa, 2022; Pertama, 2022; Pertiwi, 2022; Prakoso & Nugraha, 2022; Pramudita & Wijaya, 2022; Prasanca, 2022; Prasetya & Tampubolon, 2022; D. Pratama, 2022; L. W. Pratama, 2022; R. A. Pratama, 2022; R. W. Pratama, 2022; S. K. Y. Pratama & Wijaya, 2022)

### **1.5.2 Observasi**

Menurut Sugiyono (2019:hal 297) Observasi merupakan dasar semua ilmu pengetahuan, melalui observasi peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Berdasarkan hasil dari observasi selama PKL, penulis dapat melihat langsung sistem pembayaran yang sudah berjalan saat ini, dan hasil informasi yang di dapat adalah proses pembayaran yang dilakukan masih secara manual menggunakan form nota. (Nanda, 2022; Nawawi, 2022; Ningrum, 2022; Ningsi, 2022; Ningsih, 2022; Novanto, 2022;



Novianty, 2022; Nur, 2022; Nurcahyo, 2022; Nurhanifah, 2022; Nurjulia, 2022; D. Oktarina & Oktarina, 2022; E. Oktarina & Septiani, 2022; Pambudi, 2022; Paramitha & Indriani, 2022)

### **1.5.3 Studi Pustaka**

Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan. (T. Meilinda, 2022a, 2022b; Melenia, 2022; Mellynia, 2022; Monde, 2022; Muhaimin, 2022; Mulyani, 2022a, 2022b; Mulyono & Feriri, 2022; E. Mutia, 2022; H. Mutia, 2022; Muzakar, 2022; Nabilla & Abni, 2022; Nadiyah, 2022a, 2022b)

serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Penulis mencari sumber referensi yang berhubungan dengan permasalahan yang penulis angkat dengan cara mengumpulkan data referensi baik dari jurnal, buku, arsip, dokumentasi, maupun artikel yang ada di internet.

#### **1.5.4 Dokumentasi**

Menurut Silaen (2018:160) Dokumentasi adalah peninggalan tertulis mengenai data berbagai kegiatan atau kejadian dari satu organisasi yang dari segi relatif belum terlalu lama. Jika peninggalan tertulis yang relatif cukup lama maka berubah menjadi bukti-bukti historis mengenai keadaan atau peristiwa masa lalu. Konsensus mengenai durasi waktu sulit ditentukan karena tergantung dari jenis peninggalan tersebut. Dokumen yang digunakan dapat berupa laporan. Dalam proses dokumentasi penulis mendapatkan data seperti data barang, data pemesanan, data pemasangan, laporan pemesanan, dan laporan pemasangan.

(Ferdiansyah, 2022; D. Lestari & Suryani, 2022; T. Lestari, 2022b, 2022a; Lia & Hidayati, 2022; Lutfiah, 2022; Mahendra, 2022; Malik, 2022; Mardhotillah, 2022; Maria, 2022; Marsella, 2022; Marsolino, 2022a, 2022b; Martino, 2022; M. Meilinda, 2022)

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

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

##### **2.1.1 Aplikasi**

Menurut Setyawan dan Munari (2020), aplikasi merupakan suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Aplikasi dibuat untuk memudahkan pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan, dan penambahan data yang dibutuhkan.

##### **2.1.2 Penjualan**

Menurut Swasta Basu (2019:8-10), “Menjual adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang jasa yang ditawarkan. Jadi, adanya penjualan dapat tercipta suatu proses pertukaran barang dan/atau jasa antara penjual dengan pembeli”.

##### **2.1.3 Website**

Pengertian website menurut Sebok, Vermat, dan tim (2018 : 70) adalah kumpulan halaman yang saling terhubung yang di dalamnya terdapat beberapa item seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam web server. Web app adalah sebuah aplikasi yang berada dalam

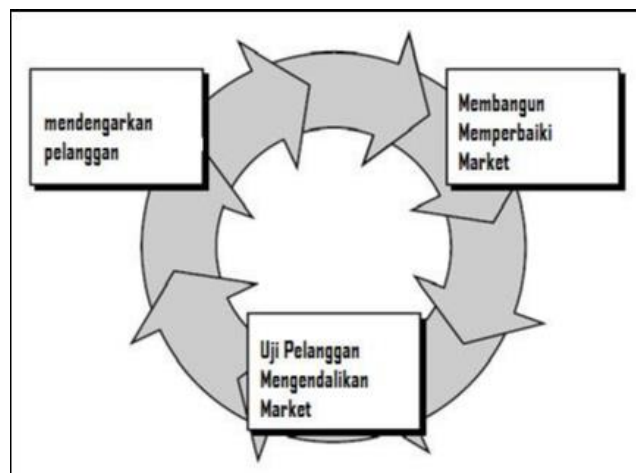
web server yang bisa user akses melalui browser. Web app biasanya menampilkan data user dan informasi dari server.

#### 2.1.4 Database (Basis Data)

Menurut Abdulloh (2018:103), Database atau basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi.

#### 2.1.5 Metode *Prototype*

Dalam perancangan Pratik Kerja Lapangan ini penulis menggunakan metode *Prototype*. *Prototype* model adalah salah satu mode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode prototyping ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.



Gambar 2.1 Model *Prototype* menurut Roger S. Pressman, Ph.D.

Tahap – tahap pengembangan Prototype menurut Roger S. Roger Pressman, Ph.D. adalah :

1. Mendengarkan Pelanggan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan dari system dengan cara mendengarkan keluhan dari pelanggan.

2. Merancang dan Membuat Prototype

Pada tahap ini dilakukan perancangan dan pembuatan prototype system.


3. Uji coba


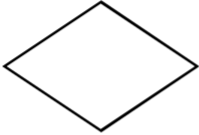

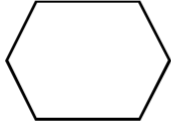
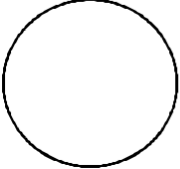
Pada tahap ini prototype dari system di uji coba pelanggan atau pengguna.



### 2.1.6 Flowchart

Menurut Rosa A.S (2018:843), *Flowchart* merupakan sebuah aliran proses. *Flowchart* digunakan untuk menggambarkan atau menuangkan ide proses solusi dari algoritma. Berikut ini simbol-simbol *flowchart* tabel 2.1

**Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Flowchart***

Simbol	Deskripsi
Proses 	Proses yang dilakukan secara internal didalam komputer atau memori.
Data	Digunakan untuk boperasi

Simbol	Deskripsi
	<p>masukan/keluaran dengan berbagai tipe data dimasukkan bahwa komputer memperoleh masukan Atau menghasilkan keluaran. beberapa</p>
<p>Keputusan(descision)</p> 	<p>Untuk pemilihan dalam bentuk dua jawaban seperti iya/tidak.</p>
<p>Proses yang telah didefinisikan sebelumnya</p> 	<p>Digunakan untuk memanggil sebuah program atau bagian dari rutin program.</p>
<p>Inisialisasi</p> 	<p>Untuk menggambarkan proses inisialisasi untuk blok pengulangan.</p>
<p>Konektor/ penghubung</p> 	<p>Mengijinkan flowchart digambar tanpa irisan garis atau tanpa aliran balik, atau bisa juga untuk menyambungkandua buah garis.</p>

Simbol	Deskripsi
Pemberhentian 	Untuk memulai atau mengakhiri sebuah program, proses, atau program yang menginterupsi.
Masukan manual 	Digunakan jika ada masukan manual dari user

Sumber: Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2018:844)

### 2.1.6 *Unified Model Language (UML)*


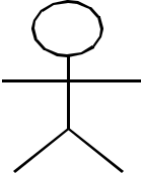
Menurut Rosa A.S dan M. Salahuddin (2018:133), *Unified Modeling Language (UML)* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain”.

### 2.1.7 *Use Case Diagram*


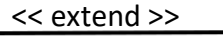
Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2018:155), “*Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Dapat dikatakan *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja

yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu”. Tabel dapat dilihat pada tabel 2.2.

**Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Use Case Diagram***

Simbol	Keterangan
<p><i>Use case</i></p> 	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>.</p>
<p>Aktor/<i>actor</i></p> 	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor</p>
<p>Asosiasi/ <i>association</i></p>	<p>Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i></p>





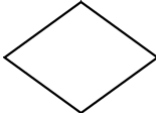


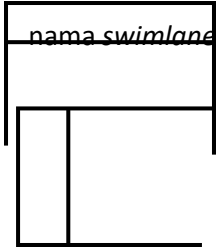
Simbol	Keterangan
	<i>case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
Ekstensi/ <i>extend</i> 	Menunjukkan <i>extension</i> dari sebuah <i>behavior</i> . Arah panah dari <i>extension use case</i> ke base <i>usecase</i>
Generalisasi/ <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> di dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
Menggunakan/ <i>Include/uses</i> 	Menunjukkan <i>inclusion</i> fungsionalitas dari sebuah <i>use case</i> dengan <i>use case</i> lainnya. Arah panah dari base <i>use case</i> ke <i>included use</i>

Sumber: Rossa A.S dan Shalahuddin (2018:156-158)

### 2.1.8 Activity Diagram (Diagram Aktivitas)

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2018:161), “Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”.

Tabel 2.3 Simbol – Simbol *Activity Diagram*

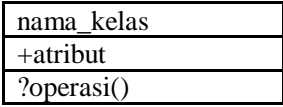



Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/ <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan/ <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
<i>Swimlane</i> 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

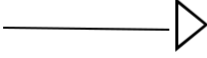

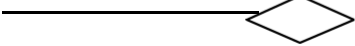
Sumber: Rosa A. S dan Shalahuddin (2018:162)

### 2.1.9 Class Diagram

Menurut Rosa A. S dan M. Shalahuddin (2018:147), diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *class diagram* tabel 2.4

**Tabel 2.4 Simbol – Simbol Class Diagram**

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur system
Antarmuka/ <i>interface</i>  nama_interface	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemograman berorientasi objek
Asosiasi/ <i>association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
Asosiasi berarah/ <i>directed association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang

Simbol	Deskripsi
	lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
Kebergantungan/ <i>dependency</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas
Agregasi/ <i>aggregation</i> 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian ( <i>whole-part</i> )

Sumber: Rosa A. S dan M. Shalahuddin (2018:146-147)

## 2.2. Gambaran Umum Perusahaan

### 2.2.1. Sejarah Perusahaan

Distributor Warna-Warni *Wallpaper* adalah perusahaan distributor yang bergerak di bidang penjualan dan jasa pemasangan Pada tanggal 1 Agustus 2012 didirikan oleh Rudy Herlambang di Palembang, Sekarang sudah memiliki 1 cabang yaitu di linggau. Warna-Warni *Wallpaper* berpusat di JL. Basuki Rahmat NO 891 - 892 Palembang, Sumatera Selatan 30128, Indonesia. toko ini dapat dijangkau oleh

kendaraan umum atau kendaraan bermotor, lokasi toko ini terletak strategis di tengah kota.

Distributor Warna-Warni *Wallpaper* pada awalnya hanya menjual *wallpaper* dan wallstiker saja. Dengan perkembangan zaman dan semakin banyak nya pesaing toko ini mulai menambah produk yang dijual seperti *vinyl* lantai, dan *roller blind*. Banyak pilihan motif mulai dari barang *ready* di toko sampai dengan barang *indent*. Dengan terus berkembang nya toko ini, konsumen bisa membeli produk *wallpaper* ini di *e-commerce* seperti tokopedia, shopee, dan bisa juga melalui whatsapp sales marketing. Distributor Warna-Warni *Wallpaper* juga sering mengadakan *challenge* berupa undian wallpaper dan pemasangan gratis untuk menarik peminat. Hingga saat ini Distributor Warna-Warni *Wallpaper* mampu bersaing dengan banyaknya toko *wallpaper* di Palembang.

### **Visi dan Misi Perusahaan**

a. Visi

Menjadi perusahaan distributor terbaik dan memiliki kredibilitas.

Dengan jaringan yang sangat luas dan pelayanan yang memuaskan.

b. Misi

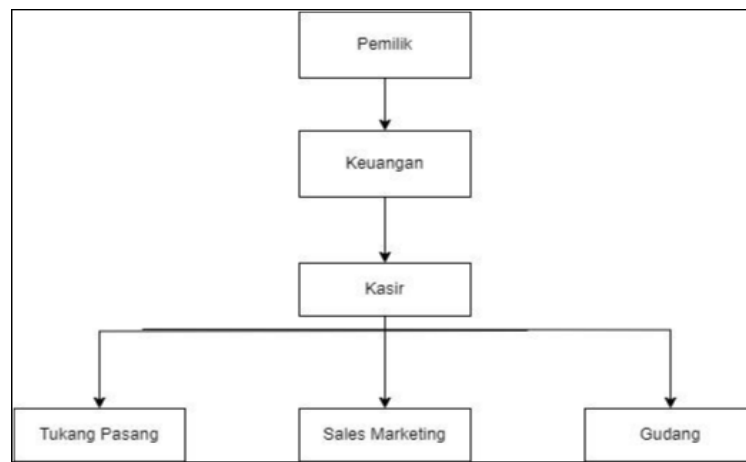
1. Memberikan pelayanan yang terbaik.

2. Membantu mewujudkan ide dan inovasi customer.

3. Memberikan produk berkualitas dengan harga kompetitif dan bermanfaat demi memastikan kepuasan pelanggan dan membina hubungan baik dengan mitra berkelanjutan.

## 2.2.2. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

### 2.2.2.1 Struktur Organisasi



Sumber : Distributor Warna-Warni *Wallpaper*

Gambar 2.2 Struktur Organisasi Distributor Warna-Warni *Wallpaper*

Struktur organisasi pada suatu perusahaan berperan sebagai penentu kelancaran aktivitas perusahaan sehari-hari dalam memperoleh keuntungan dan produktivitas yang maksimal. Distributor Warna-Warni *Wallpaper* merupakan perusahaan yang berbentuk *Commanditaire Venootschap (CV)*. *Commanditaire Venootschap* Memiliki struktur lebih kecil sebab ruang kerja yang juga terbatas. Warna-Warni *Wallpaper* dipimpin oleh seorang pemilik. Kedudukan tertinggi dalam struktur organisasi yang ada di Distributor Warna-Warni *Wallpaper* adalah pemilik yang bertugas mengambil kebijakan dan pengawasan terhadap

kelangsungan manajemen maupun operasional perusahaan. Beberapa posisi manajemen di Distributor Warna-Warni *Wallpaper* yaitu Pemilik, Keuangan, Kasir, Sales marketing, dan Gudang.

#### **2.2.2.2 Uraian Tugas Wewenang**

##### **a. Pemilik**

Pada posisi teratas dalam sebuah struktur organisasi perusahaan, perusahaan yang baik tentunya akan ditempati pemilik. Posisi ini adalah posisi tertinggi dalam sebuah perusahaan yang berbentuk CV. Orang yang berada pada posisi ini memiliki tugas dan tanggung jawab untuk membawa dan memimpin perusahaan untuk terus berkembang.

##### **b. Keuangan**

peran bagian keuangan adalah mengatur segala urusan keuangan yang menyangkut perusahaan. Urusan keuangan yang dipegang tim keuangan antara lain pencatatan transaksi, mengelola pemasukan dan alur kas serta melakukan kegiatan akuntansi termasuk pembayaran. Seorang bagian keuangan harus bertanggung jawab penuh dalam arus informasi keuangan. Besarnya tanggung jawab tergantung dari area kerja perusahaan dan kompleksitas perusahaan.

c. Kasir

Kasir adalah profesi yang bertanggungjawab melayani pembayaran yang dilakukan pelanggan. Setelah itu, ia juga akan melakukan pencatatan barang yang dibeli.

d. Gudang

Admin gudang adalah posisi yang bertanggung jawab atas pencatatan dan pendokumentasian barang produksi di gudang. Admin gudang sendiri memiliki peran penting dalam setiap perusahaan dagang dan manufacturing. Tugas utama admin gudang adalah melakukan pencatatan barang keluar dan masuk dari gudang, mengklasifikasikan seluruh barang tersebut, dan memastikan persediaan barang selalu siap.

e. Tukang Pemasangan

Tukang pemasangan *wallpaper* adalah seorang ahli dalam mengaplikasikan *wallpaper* pada dinding dengan teknik dan keahlian yang diperlukan. Mereka mengerti bagaimana mempersiapkan dinding, memotong *wallpaper* dengan presisi, dan memasangnya dengan rapi agar menghasilkan tampilan akhir yang menakjubkan.

f. Sales Marketing

Tugas seorang sales, yaitu melakukan penjualan produk, barang, atau layanan kepada calon pembeli. Sales bertanggung jawab



untuk menjalin hubungan yang baik dengan pelanggan, membangun kepercayaan, dan memenuhi kebutuhan serta keinginan mereka.

### **2.2.3. Uraian Kegiatan**

Berdasarkan kegiatan PKL yang telah penulis laksanakan dalam waktu satu bulan mulai dari tanggal 22 Februari 2023 sampai 22 Maret 2023 di Warna-Warni *Wallpaper*. Penulis ditempatkan di bagian kasir dengan pembimbing lapangan yang bernama Ibu Yuliana. kegiatan kerja yang dilakukan yaitu membantu proses transaksi, mengatur jadwal pemasangan *wallpaper*, dan ikut serta dalam proses pembagian brosur di tempat-tempat yang ramai pengunjung seperti Jakabaring, Kambang Iwak, dan Mall.

## BAB III

### PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Pengamatan

##### 3.1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan selama melakukan Praktik Kerja Lapangan selama satu bulan pada Distributor Warna-Warni *Wallpaper*, didapatkan hasil penelitian sebagai berikut :

**Tabel 3. 1 Identifikasi Masalah**

Masalah	Penyebab Masalah
Kasir mengalami kesulitan ketika mencari data	Data tersimpan dalam banyak tumpukan kertas
Laporan penjualan tidak tepat waktu	Nota yang dibuat menggunakan kertas sehingga mudah hilang
Waktu yang dibutuhkan konsumen untuk transaksi relatif lama	Kasir membuat nota pesanan secara manual

Dari identifikasi permasalahan diatas penulis dapat menemukan titik dari permasalahan tersebut adalah sebagai berikut :

**Tabel 3. 2 Titik Keputusan**

Penyebab Masalah	Titik Keputusan	Lokasi
Data tersimpan dalam banyaknya tumpukan kertas	Penyimpanan data menggunakan aplikasi	Kasir

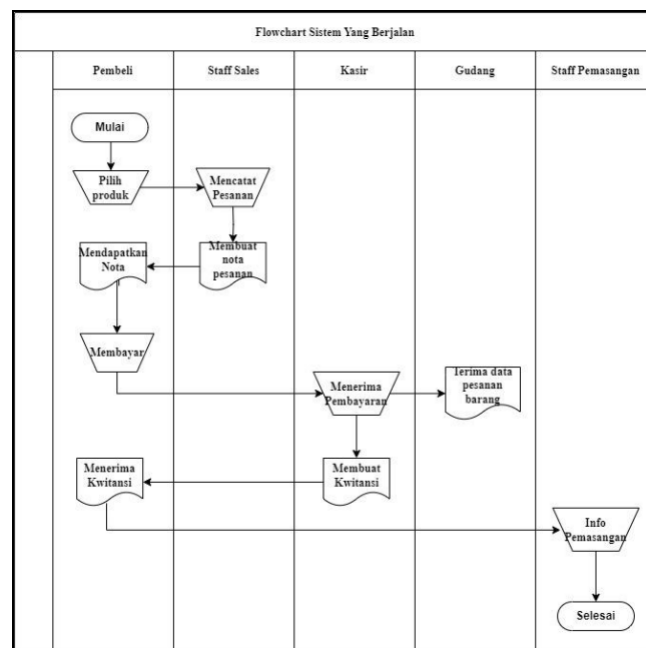
Penyebab Masalah	Titik Keputusan	Lokasi
Laporan direkap secara manual	Rekap laporan menggunakan aplikasi	Kasir
Kasir harus mencatat penjualan secara manual	Pencatatan Penjualan menggunakan aplikasi	Kasir

Penelitian ini diharapkan dapat mengatasi hal-hal yang menjadi kendala di Distributor Warna-Warni *Wallpaper*. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis, digambarkan melalui flowchart yang berjalan dan flowchart yang diusulkan.

### 3.1.2 Flowchart yang Berjalan

Adapun *Flowchart* yang berjalan pada Distributor Warna-Warni *Wallpaper* dapat dilihat pada gambar 3.1.

3ledoMhparGxmF2C3EtyA564DO7niPsgcu1vw9BYX8-zSjLAwqRbHJITVK



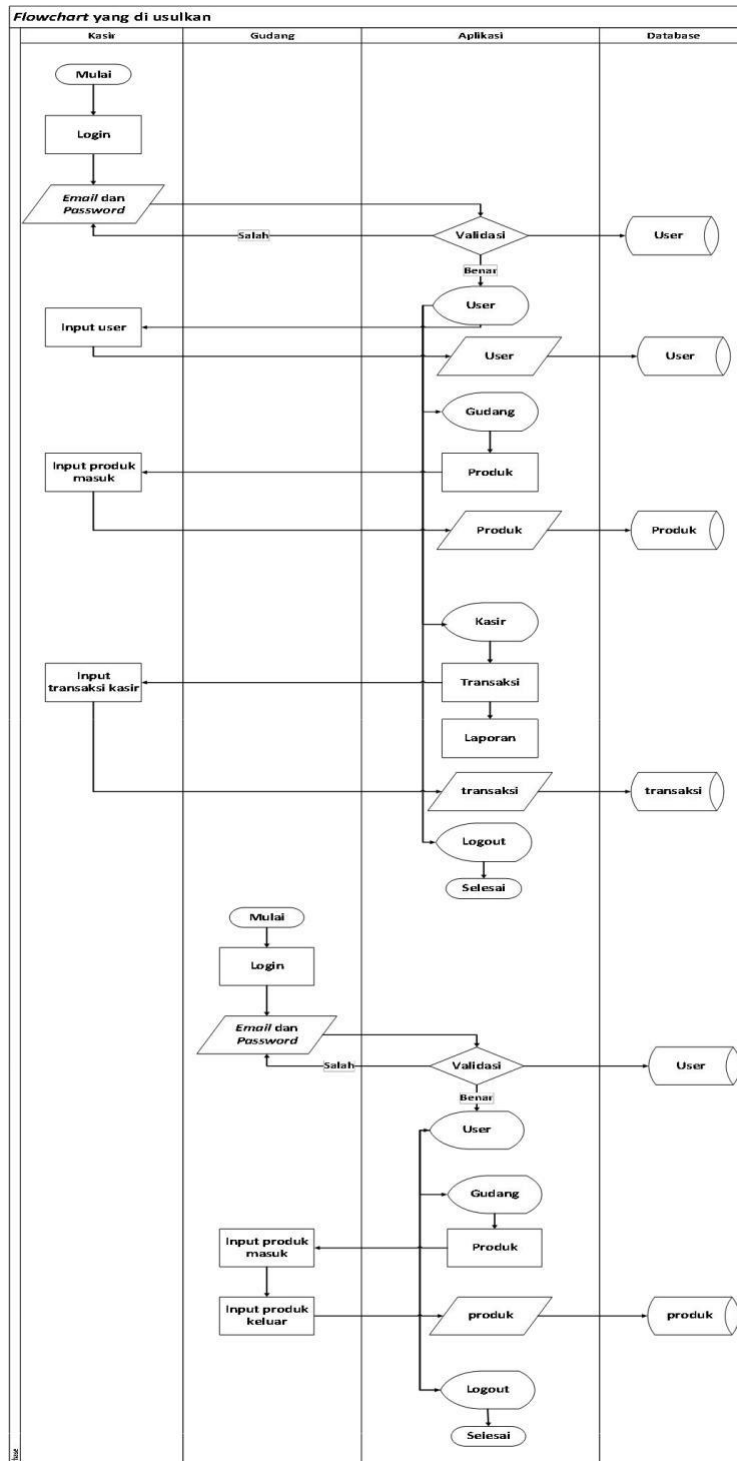
**Gambar 3.1 Flowchart Sistem Yang Berjalan**

Berdasarkan pada gambar 3.1 *flowchart* yang berjalan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Dimulai dari pembeli memilih produk *wallpaper* yang diinginkan.
2. Lalu sales mencatat pesanan dan membuat nota pesanan.
3. Pembeli menerima nota dan membayar pesanan.
4. kasir menerima pembayaran.
5. Lalu gudang menerima data pesanan barang yang ingin dibeli.
6. Kasir membuat kwitansi dan pembeli menerima kwitansi.
7. Lalu tukang pasang menginfokan pemasangan *wallpaper* ke pembeli.
8. Selesai.

### **3.1.3 *Flowchart* yang Diusulkan**

Berdasarkan pada gambar 3.2 *flowchart* yang berjalan dapat dijelaskan sebagai berikut:



**Gambar 3.2 Flowchart Sistem Yang Diusulkan**  
 Berdasarkan pada gambar 3.2 flowchart yang diusulkan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. kasir login menggunakan *Email* dan *Password*.
2. Setelah berhasil login. kasir akan masuk ke halaman *user*.
3. Kasir memiliki akses untuk input data user.
4. Kasir memiliki akses untuk mengelola produk.
5. Kasir memiliki akses untuk input transaksi dan data konsumen.
6. Kasir logout
7. Gudang login menggunakan *email* dan *password*.
8. Gudang memiliki akses untuk mengelola produk.
9. Gudang logout.
10. Selesai

## **3.2 Evaluasi dan Pembahasan**

### **3.2.1 Evaluasi**

Berdasarkan pengamatan yang telah penulis lakukan didapatkan bahwa *staff* kasir melakukan pembayaran dengan cara mencatat di buku nota dan sering terjadi salah penulisan jumlah harga yang di bayarkan. selain itu nota penjualan rentan hilang karena tidak ada tempat khusus untuk penyimpanan.

### **3.2.2 Pembahasan**

Pada pembuatan aplikasi, penulis menggunakan metode pengembangan sistem *prototype*. Metode *prototype* dipilih dikarenakan sesuai dengan proses pembuatan aplikasi. Adapun langkah-langkah metode *prototype* yakni pengumpulan, membangun *prototype*, dan menguji *prototype*.

Tahap pertama yaitu pengumpulan kebutuhan, penulis mengumpulkan beberapa data guna kebutuhan sistem, seperti perangkat lunak yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP, database MySQL, serta alur kerja dari sistem yang akan dibangun. Hasil yang didapat pada tahap pengumpulan kebutuhan pengguna ini akan digunakan pada tahapan selanjutnya yaitu membangun *prototype*.

Langkah kedua dari metode *prototype* adalah membangun *prototype* dengan cara mendesain sistem dan alur kerja sistem. Setelah membangun *prototype*, penulis melakukan evaluasi *prototype* agar aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan kebutuhan. Pada tahapan berikutnya yaitu tahapan menguji *prototype*, pembuatan aplikasi, serta kendala aplikasi agar aplikasi yang dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan informasi dari perusahaan, dan menjadi alternatif yang tepat untuk permasalahan dan kendala yang dihadapi.

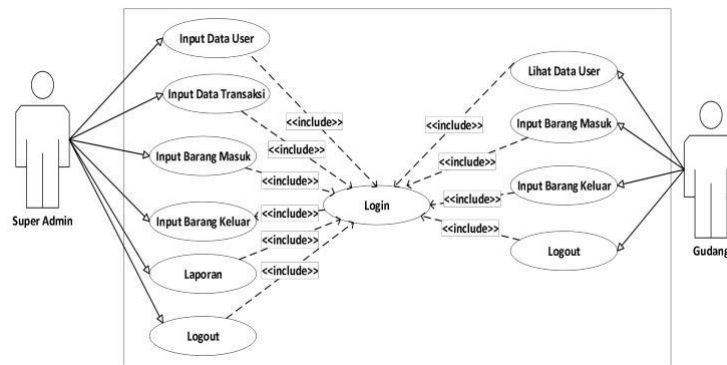
### **3.2.2.1 Pemodelan Kebutuhan**

#### 1) Pemodelan Proses

##### **(1) Use Case Diagram**

Use Case Diagram pada Distributor Warna-Warni

*Wallpaper* dapat dilihat pada gambar 3.3.



**Gambar 3.3 Use Case Aplikasi Penjualan Pada Distributor**

### **Warna-Warni Wallpaper**

Berdasarkan pada gambar 3.3 Use Case dapat dijelaskan sebagai berikut:

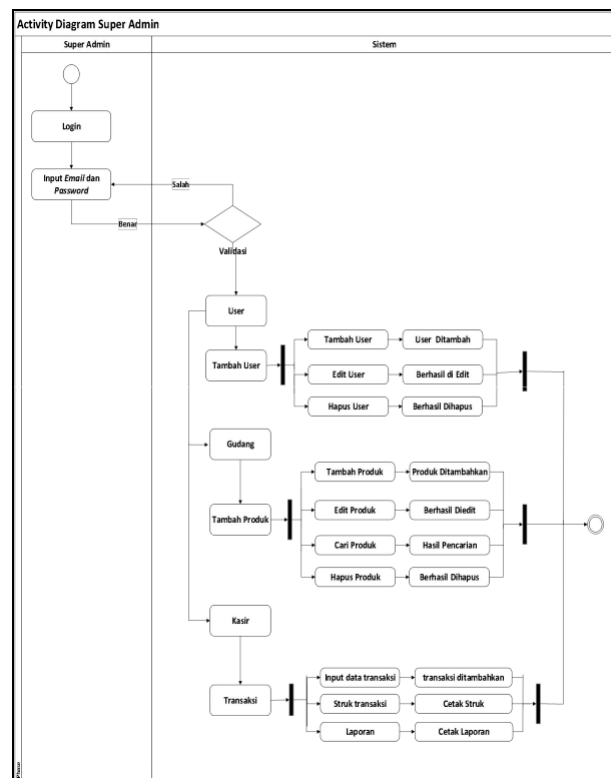
1. Super admin login.
2. Super admin memiliki akses untuk input user gudang.
3. Super admin memiliki akses untuk input user kasir
4. Super admin memiliki akses untuk mengelola data barang seperti nama barang, harga, dan stok.
5. Super admin memiliki akses untuk menginput data transaksi.
6. Super admin memiliki akses unuk mencetak laporan.
7. Super admin logout.
8. Gudang memiliki akses login.
9. Gudang Memiliki akses untuk mengelola data barang seperti nama barang, harga, dan stok.
10. Gudang mempunyai akses logout.



## (2) Activity Diagram

*Activity Diagram* atau Diagram Aktifitas menggambarkan aliran kerja sebuah sistem atau proses menu yang ada pada perangkat lunak.

### a. Activity Diagram Super Admin



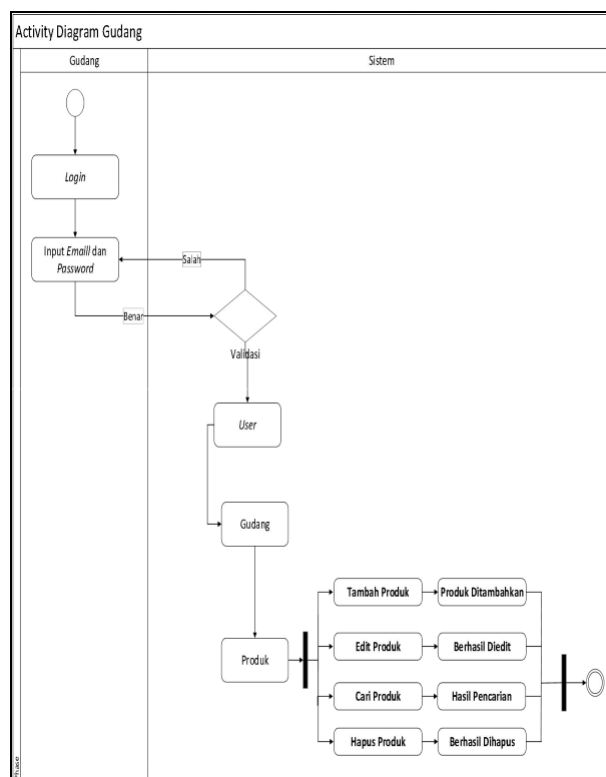
**Gambar 3.4 Activity Diagram Super Admin**

Berdasarkan pada gambar 3.4 *Activity Diagram* Super Admin dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Super admin *login* memasukkan *Email* dan *Password*.
- Apabila super admin salah *password* atau *email* maka akan kembali ke halaman *login*.

- c. Setelah berhasil login, super admin akan masuk ke halaman *User*.
- d. Pada halaman *user*, super admin memiliki akses untuk menambahkan, mengedit, menghapus user.
- e. Pada halaman gudang, super admin memiliki akses untuk menambah, mengubah, mencari, atau menghapus barang.
- f. Pada halaman kasir, super admin memiliki akses yaitu mengolah data transaksi, mencetak laporan, dan struk.
- g. Super admin logout, Proses

selesai **b. Activity Diagram Gudang**

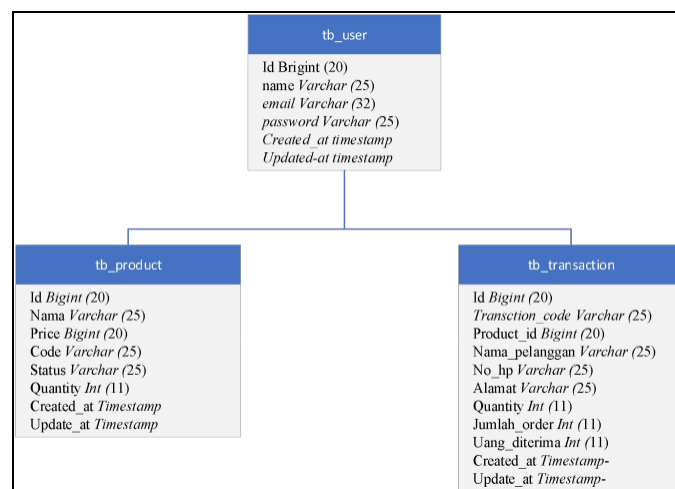


**Gambar 3.5 Activity Diagram Gudang**

Berdasarkan pada gambar 3.5 *Activity Diagram* Gudang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Gudang *login* memasukkan *Email* dan *Password*.
- b. Apabila gudang salah *password* atau *username* maka akan kembali ke halaman login.
- c. Setelah berhasil login, gudang akan masuk ke halaman *user*.
- d. Di halaman produk, gudang memiliki akses untuk menambah, mengedit, cari, dan menghapus produk.
- e. Jika sudah berhasil akan tersimpan di halaman produk.
- f. Gudang *logout*, proses selesai.

### c. *Class Diagram*



**Gambar 3. 6 *Class Diagram***

### 3.2.2.2. Struktur Tabel

Struktur tabel digunakan sebagai penyimpanan data informasi secara terstruktur. Berikut struktur tabel yang digunakan pada *database*

aplikasi kasir penjualan pada Distributor Warna-Warni *Wallpaper* berbasis web.

### 1) Tabel *User*

Tabel *User* digunakan untuk menampung data kasir dan gudang.

berikut struktur tabel akun dapat dilihat pada tabel 3.3.

Nama file : *User*

*Primary key* : id

*Foreign key* : email

**Tabel 3.3 Struktur Tabel *User***

No	<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	<b>Keterangan</b>
1	Id	Brigint	20	<i>Primary key</i>
2	name	<i>Varchar</i>	25	Nama <i>user</i>
3	<i>email</i>	<i>Varchar</i>	32	<i>Foreign key</i>
4	<i>password</i>	<i>Varchar</i>	25	<i>Password user</i>
6	<i>Created_at</i>	<i>timestamp</i>	-	Tanggal dan waktu dibuat
7	<i>Updated-at</i>	<i>timestamp</i>	-	Tanggal dan waktu diperbaiki

### 2) Tabel *Product*

Tabel *Product* digunakan untuk menampung data produk Distributor Warna-Warni Palembang pada *website*. berikut struktur tabel Pengguna dapat dilihat pada tabel 3.4.

Nama file : *Product*

*Primary key* : id

*Foreign key* : -

**Tabel 3.4 Struktur Tabel *Product***

No	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	Id	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary Key</i>
2	Nama	<i>Varchar</i>	25	Nama
3	Price	<i>Bigint</i>	20	Price
3	Code	<i>Varchar</i>	25	code
4	Status	<i>Varchar</i>	25	Status
5	Quantity	<i>Int</i>	11	quantity
6	Created_at	<i>Timestamp</i>	-	Tanggal dan waktu dibuat
7	Update_at	<i>Timestamp</i>	-	Tanggal dan waktu diperbaiki

**3) Tabel *Transaction***

Tabel *Transaction* merupakan tabel yang menampung data pembelian pada *website*. berikut struktur tabel *trancantion* dapat dilihat pada tabel 3.5.

Nama file : *Transaction*

*Primary key* : id

*Foreign key* : -

**Tabel 3.5 Struktur Tabel *Transaction***

No	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
dx1	Id	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary Key</i>
2	<i>Transction_code</i>	<i>Varchar</i>	25	Kode transaksi
3	Product_id	<i>Bigint</i>	20	product
4	Nama_pelanggan	<i>Varchar</i>	25	Nama pelanggan
5	No_hp	<i>Varchar</i>	25	No_hp
6	Alamat	<i>Varchar</i>	25	Alamat

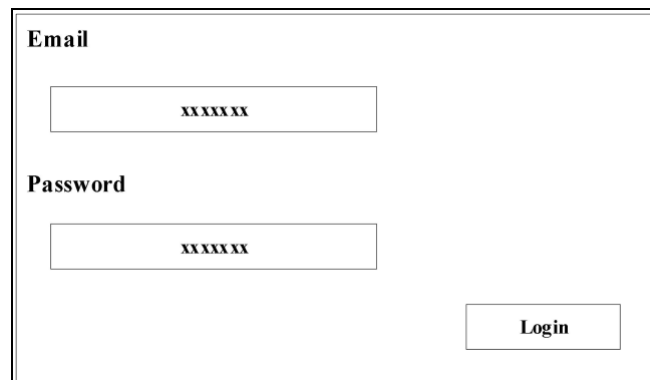
No	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
7	Quantity	Int	11	quantity
8	Jumlah_order	Int	11	Jumlah order
9	Uang_diterima	Int	11	Uang diterima
9	Created_at	Timestamp	-	Tanggal dan waktu dibuat
10	Update_at	Timestamp	-	Tanggal dan waktu diperbaiki

### 3.2.2.3. Desain Interface

#### A. Rancangan

##### 1. Desain Tampilan Login

Digunakan untuk dapat mengakses masuk pengguna ke aplikasi dan dapat dilihat pada gambar 3.7



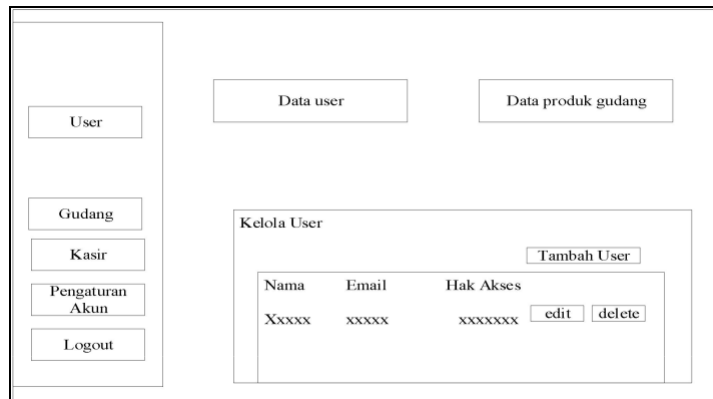
The image shows a login form with the following elements:

- Email**: A text input field containing the placeholder text "xxxxxx".
- Password**: A text input field containing the placeholder text "xxxxxx".
- Login**: A button located at the bottom right of the form.

**Gambar 3.7 Desain Tampilan Login**

##### 2. Desain Tampilan User

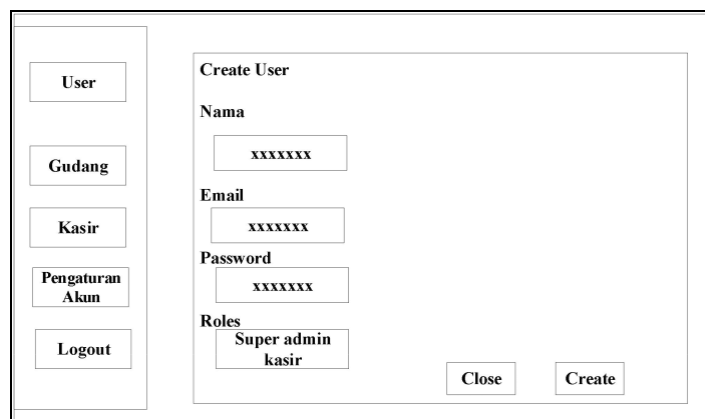
Pada gambar 3.8 merupakan Desain halaman awal setelah berhasil login.



**Gambar 3.8** Desain Tampilan *User*

### 3. Desain Tampilan Tambah User

Pada gambar 3.9 merupakan desain tampilan tambah user. Tampilan ini berisikan data user yang ingin ditambah oleh super admin.



**Gambar 3.9** Desain Tampilan Tambah *User*

### 4. Desain Tampilan Edit User

Pada gambar 3.10 merupakan desain tampilan edit *user*. Tampilan ini berisikan data user yang ingin di ubah oleh super admin.

**Gambar 3.10** Desain Tampilan Edit

### **User 5. Desain Tampilan Gudang**

Pada gambar 3.11 merupakan desain tampilan Gudang. Tampilan ini berisi informasi data produk dimana gudang dapat menambah, edit, dan hapus produk.

No	Nama	Kode	Harga	Quantity	Action
Xx	xxxx	xxx	xxxx	xxxxx	edit hapus

**Gambar 3.11** Desain Tampilan Gudang

### **6. Desain Tampilan Tambah Produk**

Pada Gambar 3.12 merupakan desain tampilan tambah produk.



**Gambar 3.12** Desain Tampilan Tambah Produk

## 7. Desain Tampilan Penjualan

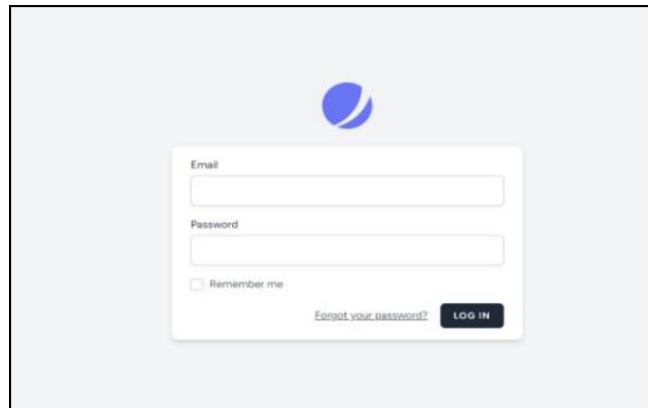
Pada Gambar 3.13 merupakan desain tampilan penjualan yang berisi laporan dan data transaksi pelanggan seperti nama, no hp, alamat, produk, harga, dan total.

**Gambar 3.13** Desain Tampilan Penjualan

## B. Hasil Desain *Interface*

### 1. Tampilan Halaman *Login*

Tampilan ini berisikan login form untuk masuk ke halaman user. Dengan cara mengisi kolom Email, *password*, dan menekan tombol login yang terdapat pada tampilan *Login* seperti gambar 3.14



**Gambar 3.14 Tampilan Halaman *Login***

## 2. Tampilan Halaman *User*

Tampilan halaman *user* merupakan halaman awal setelah berhasil login

Seperti pada gambar 3.15 :



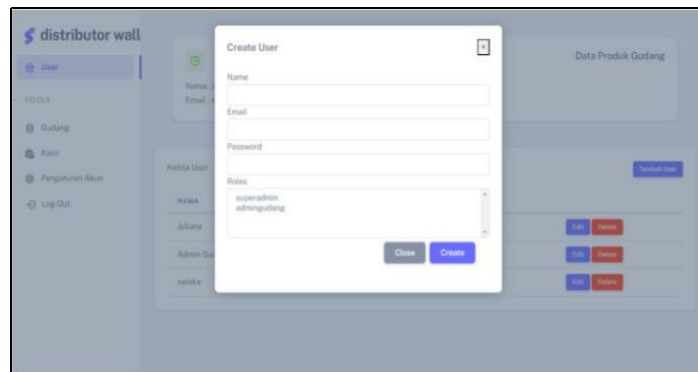
**Gambar 3.15 Tampilan Halaman *User***

## 3. Tampilan Halaman Tambah *User*

Tampilan

tambah *user*  
merupakan tampilan  
untuk super admin

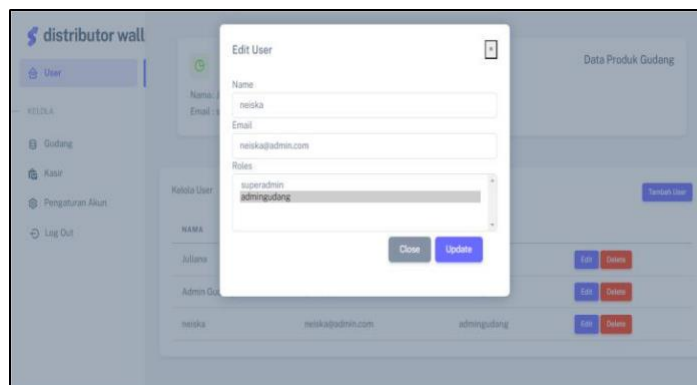
menambah data *user*. Seperti pada gambar 3.16



**Gambar 3.16 Tampilan Halaman Tambah *User***

#### **4. Tampilan Halaman Edit *User***

Tampilan edit *user* merupakan halaman untuk super admin mengedit data *user* yaitu email dan *password*. Seperti pada gambar 3.17



**Gambar 3.17 Tampilan Halaman Edit *User***

#### **5. Tampilan Halaman Gudang**

Tampilan gudang berisi informasi berapa banyak stok barang yang ada. Seperti pada gambar 3.18 :

ID	NAMA PRODUK	KODE	HARGA	QUANTITY	ACTIONS
1	New Era	99597	Rp. 250.000	5	Edit Hapus
2	Interwad	09349	Rp. 250.000	5	Edit Hapus
3	Obi	81086	Rp. 250.000	12	Edit Hapus
4	York	09138	Rp. 300.000	8	Edit Hapus
5	Bridge	5024	Rp. 850.000	9	Edit Hapus
6	Cawabansa	02382	Rp. 850.000	9	Edit Hapus
7	Fantasy Sky	50457	Rp. 850.000	16	Edit Hapus

**Gambar 3.18 Tampilan Halaman Gudang**

## 6. Halaman Gudang Tambah Produk.

Tampilan halaman ini merupakan tampilan untuk gudang menambahkan produk. Seperti pada gambar 3.19 :

**Gambar 3.19 Halaman Gudang Tambah Produk**

## 7. Halaman Penjualan

Halaman ini berisi laporan dan data transaksi pelanggan seperti nama, no hp, alamat, produk, harga, dan total. Seperti pada gambar 3.20:

**Gambar 3.20 Halaman Penjualan**

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan yang diuraikan dalam laporan Praktik Kerja Lapangan dapat disimpulkan bahwa:

1. Telah dibangunnya aplikasi penjualan pada Distributor Warna-Warni *Wallpaper* berbasis *web* yang digunakan untuk proses transaksi.
2. Aplikasi penjualan pada Distributor Warna-Warni *Wallpaper* berbasis *web* memiliki manfaat untuk mempermudah staff kasir dalam pembuatan laporan dan hal-hal yang berhubungan dengan transaksi seperti jumlah stok produk, dan perhitungan total dapat dilakukan secara otomatis dan cepat oleh aplikasi

#### **4.2 Saran**

Adapun saran yang disampaikan untuk penelitian selanjutnya agar aplikasi ini dapat dikembangkan kembali seperti menambahkan fitur *scan barcode* untuk barang yang dibeli dan *fitur* pembayaran *non-tunai*. Demikian saran yang penulis ajukan, mudah-mudahan dengan saran tersebut Aplikasi Penjualan Pada Distributor Warna-Warni *Wallpaper* ini, dapat diimplementasikan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ferdiansyah, M. F. M. (2022). *Laporan Kegiatan Pemanfaatan Aplikasi SIKD di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kota Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/897/>
- Lestari, D., & Suryani, L. N. I. (2022). *Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Karya Mas PT. Melania Indonesia (Shamrock Group) Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/971/>
- Lestari, T. (2022a). *Analisis Tax Planning Pajak Pertambahan Nilai Pada PT. Sentosa Bahagia Bersama* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1594/>
- Lestari, T. (2022b). *Laporan Prosedur Pengeluaran Kas Pada Madrasah Ibtidaiyah Al Adli Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/920/>
- Lia, F., & Hidayati, N. A. D. (2022). *Sistem Informasi Pelayanan Klinik Dan Apotik Bunda Rizky Berbasis Web (Information System Service Of Clinic And Pharmacy Web ? Based)* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1615/>
- Lutfiah, S. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Bagian Pelayanan Costumer Service dan Rekam Medik Pada Rs Musi Medika Cendikia* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/935/>
- Mahendra, R. (2022). *Rancang Bangun Website SMA Nurul Iman Palembang* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/948/>
- Malik, M. L. (2022). *Aplikasi Pengolahan Data Atk Pada Puskesmas Sekip Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1245/>
- Mardhotillah, M. (2022). *Aplikasi Perpustakaan Pada SMA Negeri 1 Pemulutan Barat Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/906/>
- Maria, F. (2022). *Analisis Usability Aplikasi Edumu Di SMK Muhammadiyah 1 Palembang Dengan Metode Heuristic Evaluation* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/961/>
- Marsella, A. D. (2022). *Aplikasi Penjualan Minyak dan Solar PT. Pali Lau Mandiri Berbasis Website* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/868/>
- Marsolino, R. (2022a). *Aplikasi Kerja Sama Media Online Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1186/>
- Marsolino, R. (2022b). *Pengukuran Kualitas Web Portal Diskominfo Kota Prabumulih Menggunakan Pemodelan Usability Nielsen* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1256/>
- Martino, M. (2022). *Pengukuran Kualitas Aplikasi Web Pada The 101 Hotel Palembang Rajawali Menggunakan Iso 25010* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1243/>
- Meilinda, M. (2022). *Pengukuran Kualitas Kepuasan Pelanggan Terhadap Aplikasi Belanja Online Alfaqift Menggunakan Iso 9126* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1244/>
- Meilinda, T. (2022a). *Laporan Peraktik Kerja Lapangan Pada Divisi Desain Grafis Percetakan Citra Grafika* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/926/>
- Meilinda, T. (2022b). *Perancangan Video Dokumenter Tentang Pelecehan Seksual Sebagai Media Edukasi Bagi Anak Muda* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1715/>
- Melenia, R. (2022). *Portal Website PPDB Smk Setianegara Sembawa* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/953/>
- Mellynia, D. R. (2022). *Sistem Informasi Penggajian Pada Cv Putra Semeru Palembang*

- Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech].  
<http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1188/>
- Monde, O. V. (2022). *Rancang Bangun Website Perumahan PT Mavindo Artha Jaya* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1254/>
- Muhaimin, F. (2022). *Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru MA Aisyiyah Palembang Berbasis Website* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/889/>
- Mulyani, S. (2022a). *Analisis Rasio Keuangan Untuk Menilai Kinerja Keuangan Pada Perusahaan Kosmetik Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1708/>
- Mulyani, S. (2022b). *Laporan Kegiatan Tentang Perhitungan Pajak Reklame Pada Cv. Rhema Advertising* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/918/>
- Mulyono, R., & Feriri, M. I. (2022). *Analisis Kualitas Website Sekolah Pada SMA Negeri 2 Palembang Menggunakan Metode Webqual 4.0* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1664/>
- Mutia, E. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di CV. Pusat Xuping Murah Pada Bagian Admin Penjualan* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/876/>
- Mutia, H. (2022). *Website Pendataan Garam Beryodium Pada Dinas Perindustrian Kota Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1232/>
- Muzakar, K. (2022). *Aplikasi Pendataan Penduduk Pada Kecamatan Sako Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1213/>
- Nabilla, R., & Abni, P. K. N. (2022). *Implementasi Metode Waterfall Pada Pengembangan Media Informasi Alumni SMA YP Mantra Mariana* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1587/>
- Nadiyah, N. (2022a). *Buku Ilustrasi Anak Sejarah Singkat Sultan Mahmud Badaruddin II* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1712/>
- Nadiyah, N. (2022b). *Laporan Kegiatan Pkl Pada Divisi Desain Grafis Museum Sultan Mahmud Badaruddin II* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/907/>
- Nanda, M. R. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Toko Chandra Komputer* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/929/>
- Nawawi, H. I. (2022). *Aplikasi Pencatatan Pembayaran SPP SMK Nurul Hidayah Air Gading Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1231/>
- Ningrum, A. W. (2022). *Portal Informasi Keanggotaan Gapensi Provinsi Sumatera Selatan Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1223/>
- Ningsi, P. A. (2022). *Pengukuran Kualitas Website E-Public Dinas Komunikasi Dan Informasi Sumatera Selatan Menggunakan Model End User Computing Satisfaction (EUCS)* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1255/>
- Ningsih, T. W. (2022). *Aplikasi Pengelolaan Surat Masuk Dan Surat Keluar Berbasis Web Di Dinas Perindustrian Kota Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1262/>
- Novanto, R. S. (2022). *Laporan Kegiatan Pembuatan Konten Berita Website Koran Suara Nusantara* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/932/>
- Novianty, N. (2022). *Optimalisasi Website Repository Perpustakaan Palcomtech* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1187/>
- Nur, M. (2022). *E-Commerce Hasil Karya Siswa SLB-B Negeri Pembina Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1619/>
- Nurchayyo, O. (2022). *Aplikasi Penerimaan Karyawan Baru Berbasis Web Pada PT Swadaya Indopalma* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech].

- <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1189/>
- Nurhanifah, D. (2022). *Aplikasi Penerimaan Paeserta Didik Baru di SMK Pertanian Pembangunan Negeri Sembawa Berbasis Website* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1173/>
- Nurjulia, R. P. (2022). *Aplikasi Pengolahan Data Bantuan Sosial Berbasis Web Pada Kantor Kecamatan Ilir Timur Tiga Palembang* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/945/>
- Oktarina, D., & Oktarina, R. (2022). *Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Red Planet Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (Eucs)* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/993/>
- Oktarina, E., & Septiani, I. (2022). *Sistem Informasi Distribusi Barang Pertanian Pada PT. Kemiling Agro Palembang Menggunakan Metode Prototype* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/973/>
- Pambudi, A. D. (2022). *Aplikasi Pengolahan Absensi Karyawan PT. Musi Banyuasin Indah Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1227/>
- Pangestu, F. (2022). *Aplikasi Pencatatan Penjualan Barang Pada PT Shukaku Indonesia Cabang Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1230/>
- Paramitha, I., & Indriani, S. (2022). *Sistem Informasi Manajemen Aset Perkebunan Kelapa Sawit Pada PT. Tunas Baru Lampung Estate Sebokor Air Kumbang BanyuasinSumsel Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/974/>
- Patmasari, T. (2022). *Analisis Faktor? Faktor Yang Mempengaruhi Struktur Modal Pada Perusahaan Otomotif Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/982/>
- Patullah, T. S. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada STIK Bina Husada Palembang Divisi Subbag Umum* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/937/>
- Perkasa, M. D. L. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Penjualan Modena Home Center Atmo Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/896/>
- Pertama, O. P. (2022). *Aplikasi Pengolahan Data Stok Seragam Pada SMK Muhammadiyah Pangkalan Balai Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/913/>
- Pertiwi, P. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada Bagian Perencanaan di Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/931/>
- Prakoso, M. A., & Nugraha, W. (2022). *Pemodelan User Interface Dan User Experience Website Bsd (Buku Sekolah Digital) Pada SMA Islam Terpadu Izzuddin* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1656/>
- Pramudita, E. H., & Wijaya, L. T. (2022). *Analisis User Interface Website E-Service Regional II di PT Pelabuhan Indonesia (Persero) Regional II Palembang Menggunakan Metode Regresi Linier Berganda* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/972/>
- Prasanca, C. F. (2022). *Sistem Pemesanan Barang Cemerlang Jaya SupermarketBangunan Cabang R.Sukanto Palembang Berbasis Web* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1685/>
- Prasetya, N., & Tampubolon, W. (2022). *Penerapan Algoritma K-Nearest Neighbor (KNN) Untuk Prediksi Pengajuan Kredit Perumahan Pada PT. Bopala Kencana Permai* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1663/>
- Pratama, D. (2022). *Website Monitoring Cleaning Service Pada Bank X Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1184/>
- Pratama, L. W. (2022). *Portal Informasi Kepegawaian Kantor BPD Gapensi Provinsi Sumatera Selatan Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1239/>



- Pratama, R. A. (2022). *Aplikasi Absensi Pegawai Pada PT. Bintang Sigra Anugerah Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/946/>
- Pratama, R. W. (2022). *Aplikasi Peminjaman Buku Online Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1191/>
- Pratama, S. K. Y., & Wijaya, Y. H. (2022). *Perancangan Animasi Tentang Deskripsi Jalur Rempah Nusantara* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1714/>