

**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

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

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
BAB III PEMBAHASAN	
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
BAB IV PENUTUP	
4.1 Kesimpulan	41
4.2 Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
HALAMAN LAMPIRAN	xii

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 Flowchart 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 (Abdi et al., n.d.; Abdulah & Putri, 2022; Agustini & Putri, 2021; Febria Sri Handayani & Meidyan Permata Putri, 2018a; Gerbino & Putri, 2021; Lutfiah & Putri, 2022, 2022; Permata Putri et al., 2019; Puteri & Effendi, 2018; Putri, n.d., 2017; Putri, Susanti, et al., 2021, 2021; Putri, Hartati, et al., 2022b; Putri, Barovih, et al., 2022a; Putri & Effendi, 2019; Putri & Hartati, 2020a, 2020a; Sapitry & Putri, 2023; Sri Handayani & Permata Putri, n.d.).

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* (Gerbino & Putri, 2021; Handayani & Putri, 2017a, 2018a; Keputusan Dirjen Penguatan Riset dan Pengembangan Ristek Dikti et al., 2018; Lutfiah & Putri, 2022; Meidyan Permata, 2016; Meidyan Permata Putri Meidyan, 2023; Permata, 2016; Permata Putri Ji Basuki, 2017; Permata Putri & Meilani, n.d.; Putri et al., n.d.; Putri, 2013; Putri et al., 2020;

Putri, Herawati, et al., 2021; Putri et al., 2023, 2023; Putri & Bobby, 2020a, 2020b; Putri & Hartati, 2020b; Putri & Meilani, 2016).

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(Ayu et al., 2023; Handayani et al., 2021, 2021; Handayani & Putri, 2017b, 2017b, 2018b, 2018b; M. P. P. Meidyan, Hartati, et al., 2022; M. P. P. Meidyan, Wardani, et al., 2022; Msy & Putri, 2019; Mulia & Permata Meidyan, 2023; Nursintia & Putri, 2021; Octafian et al., 2021; Penulis et al., 2021; Putri et al., 2019, 2019; Putri, Herawati, et al., 2021; Putri, Barovih, et al., 2022b; Putri & Bobby, 2020a; Sapitry & Putri, 2023).

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

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 (Abdulah & Putri, 2022; Agustin & Putri, 2023, 2023; Ardatha Y S, 2023; Deani N P, 2023; Fatmariansi et al., 2023a, 2023a, 2023b; Febria Sri Handayani et al., 2021; Febria Sri Handayani & Meidyana Permata Putri, 2018b; Handayani & Putri, 2018c, 2018c, 2018c; M. P. P. Meidyana et al., 2023, 2023; P. Meidyana et al., 2021; Meidyana Permata Putri, 2017; Octafian et al., 2021; Oleh, n.d.; Penulis et al., 2023; Permata Putri et al., 2022; Putri, 2017; Putri et al., 2022; Putri, Hartati, et al., 2022a; Putri & Meilani, 2016; Sella M K, 2022). 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.

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.

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

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 (Abdulah & Putri, 2022; Afifa et al., n.d.; Afifah & Novianti, 2023; Agustini & Putri, 2021; Al-Adawiyah & Sugara, n.d.; Attamimi & Octafian, 2022; Barovih et al., 2021; Dana & Pratama, 2021; Dini Hari Pertiwi & Risma Effayanni, 2017; Eni Yulianti & Dini Hari Pertiwi, 2022; Febria Sri Handayani & Meidyan Permata Putri, 2018a; Febrianty, Hadiwijaya, Octafian, et al., 2021; Febrianty, Hadiwijaya, Barovih, et al., 2021; Hadiwijaya & Hanafi, 2016; Mahmud, 2016, 2017; Mayasari et al., 2022; Mellynia & Purnama, 2022; Mulyani & Hadiwijaya, 2022; Oktarina & Oktarina, 2022; Puspita

& Annisa, 2021; Putra & Adelin, 2020; Triwahyuni & Saputra, 2015;
Yulita et al., 2019).

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

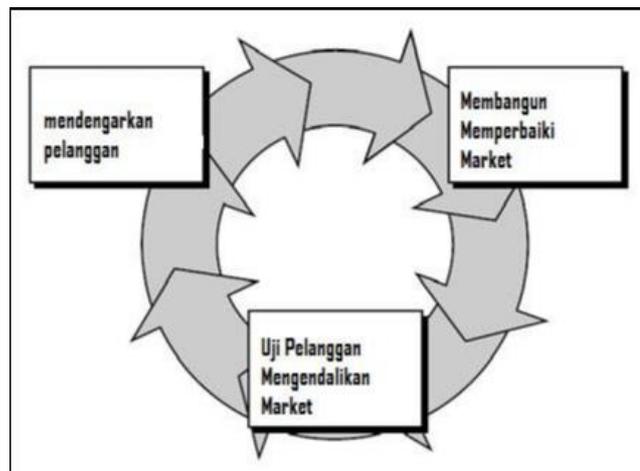
web server yang bisa user akses melalui browser. Web app biasanya menampilkan data user dan informasi dari server.

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

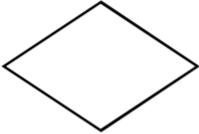
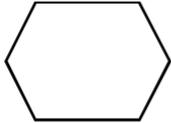
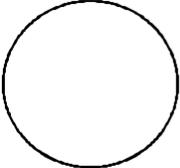
Pada tahap ini prototype dari system di uji coba pelanggan atau pengguna.

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)*

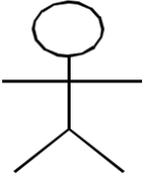
Menurut Rosa A.S dan M. Salahuddin (2018:133), *Unified Modeling Language (UML)* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain”.

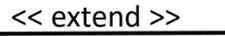
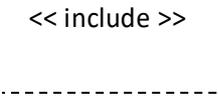
2.1.7 *Use Case Diagram*

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 data-bbox="523 622 643 651"><i>Use case</i></p> 	<p data-bbox="802 622 1281 1014">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 data-bbox="523 1064 683 1093">Aktor/<i>actor</i></p> 	<p data-bbox="786 1064 1281 1753">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 data-bbox="523 1803 675 1910">Asosiasi/ <i>association</i></p>	<p data-bbox="802 1803 1249 1910">Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use</i></p>

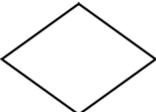
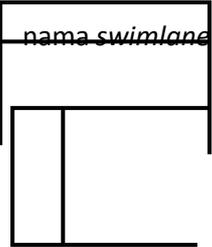
Simbol	Keterangan
	<i>case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
<i>Ekstensi/ extend</i> 	Menunjukkan <i>extension</i> dari sebuah <i>behavior</i> . Arah panah dari <i>extension use case</i> ke base <i>usecase</i>
Generalisasi/ <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi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

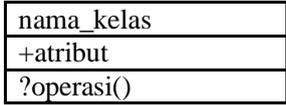
Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/ <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
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.

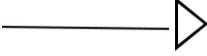
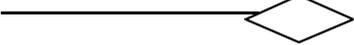
Sumber: Rosa A. S dan Shalahuddin (2018:162)

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

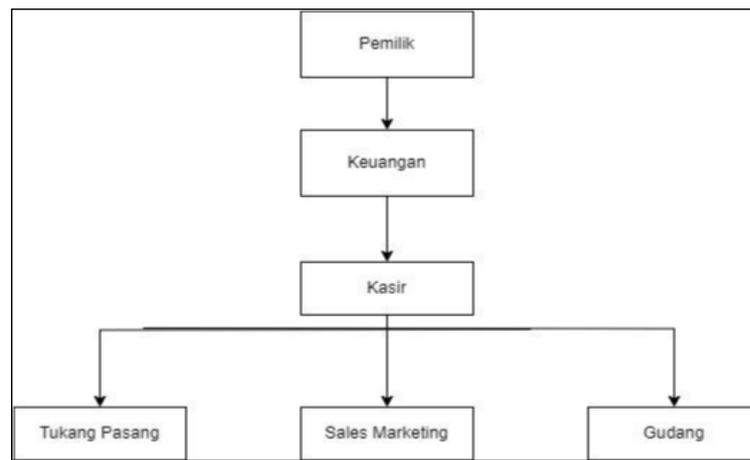
1. Memberikan pelayanan yang terbaik.

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

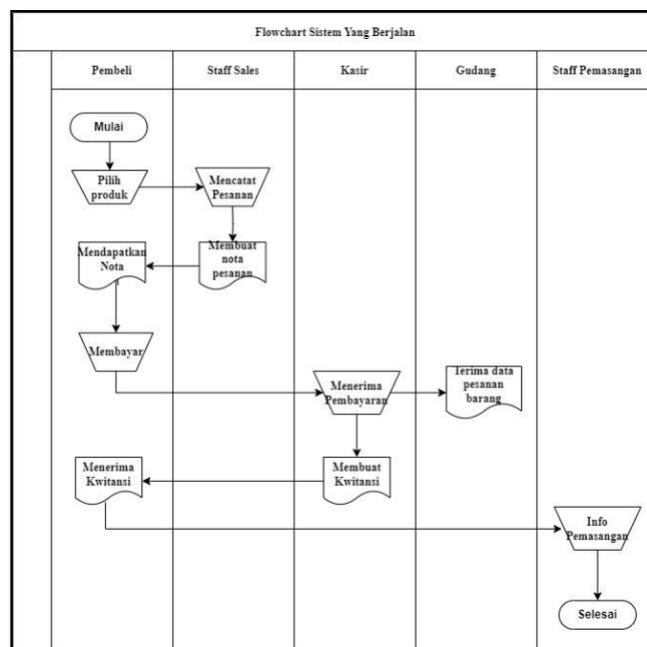
Penyebab Masalah	Titik Keputusan	Lokasi
Laporan direkap secara manual	Rekap laporan menggunakan aplikasi	Kasir
Kasir harus mencatat penjualan secara manual	Pencatatan Penjualan menggunakan aplikasi	Kasir

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.

3ledoMhparGwmF2.C3EtyA564DD7niPsgcu1vw9B.YX8 -zSjLAvkqRbHJITVK



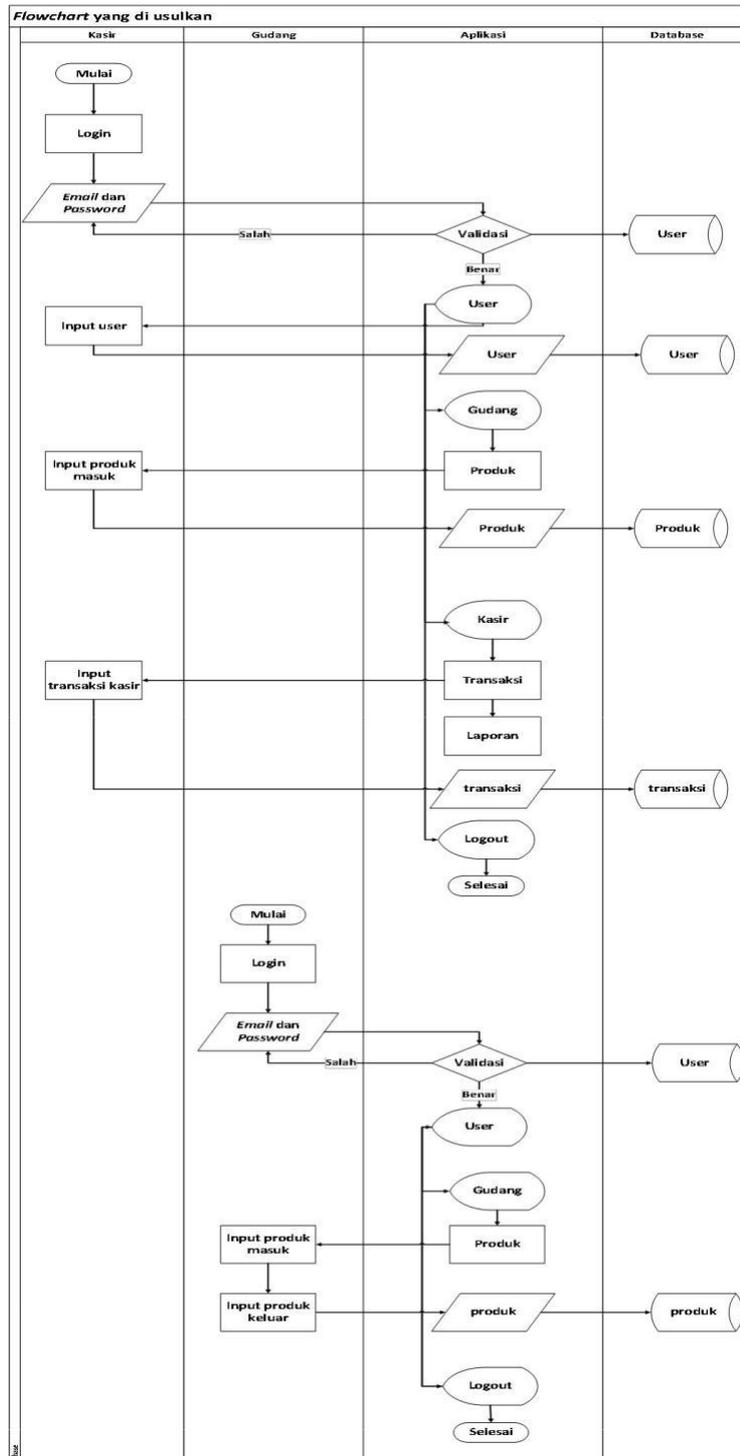
Gambar 3.1 *Flowchart* Sistem Yang Berjalan

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.

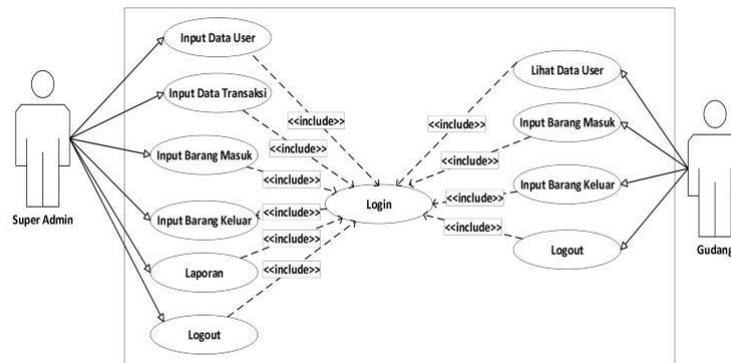
3.2.2.1 Pemodelan Kebutuhan

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

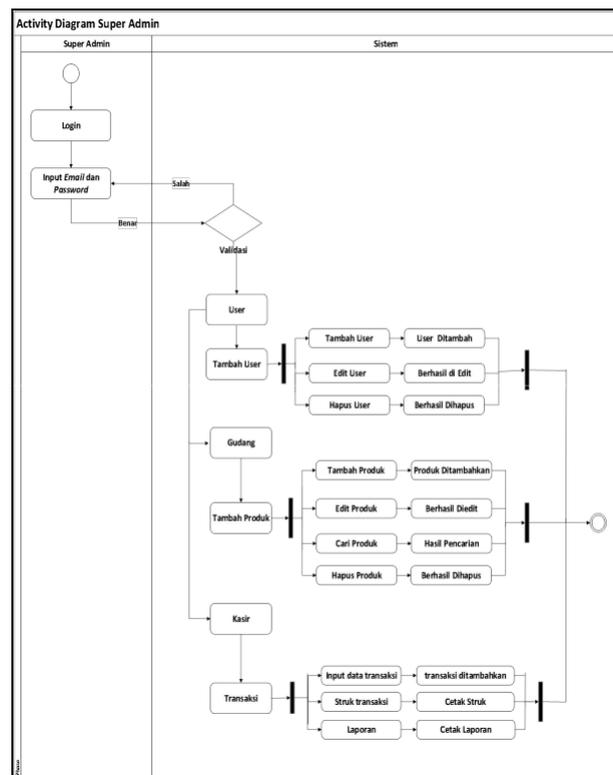
Berdasarkan pada gambar 3.3 Use Case dapat dijelaskan sebagai berikut:

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



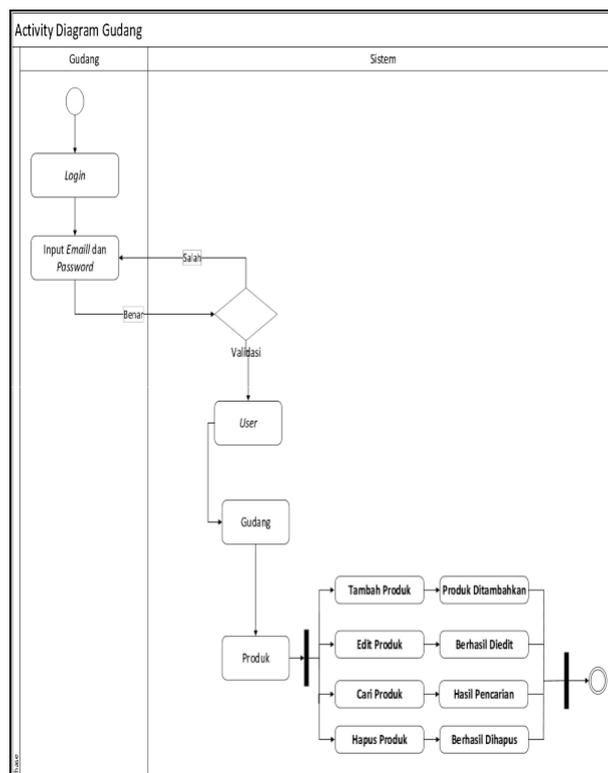
Gambar 3.4 Activity Diagram Super Admin

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

- a. Super admin *login* memasukkan *Email* dan *Password*.
- b. 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**

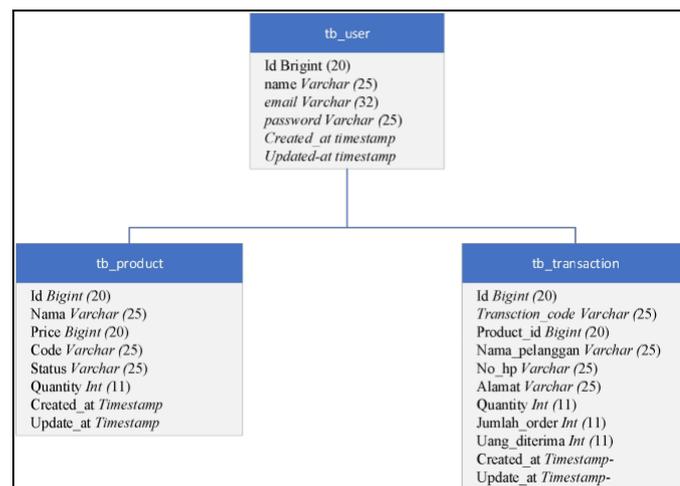


Gambar 3.5 Activity Diagram Gudang

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>	<i>Keterangan</i>
1	Id	Brigint	20	<i>Primary key</i>
2	name	<i>Varchar</i>	25	Nama user
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

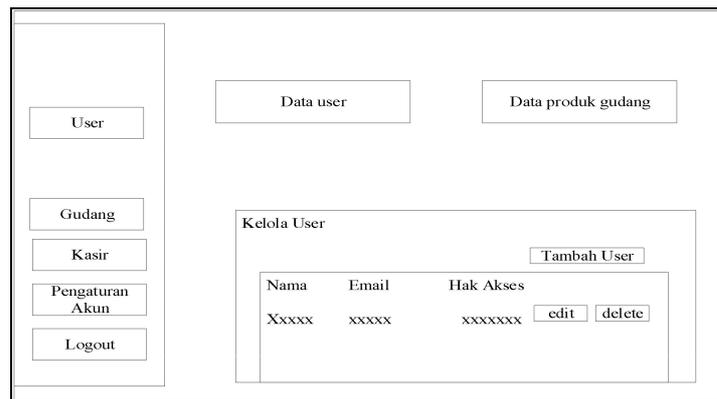
The image shows a login form with the following elements:

- 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

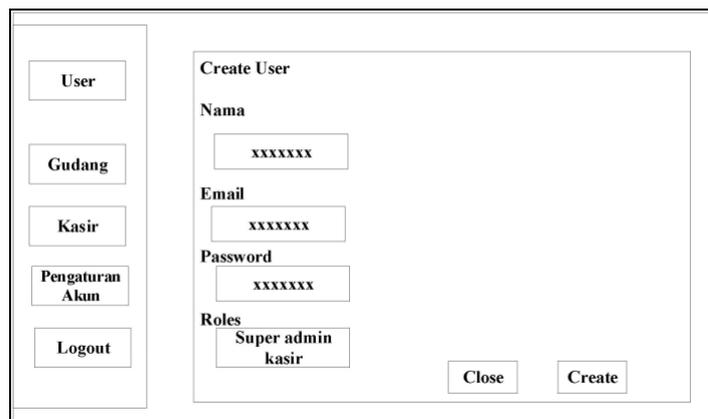
Pada gambar 3.8 merupakan Desain halaman awal setelah berhasil login.



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

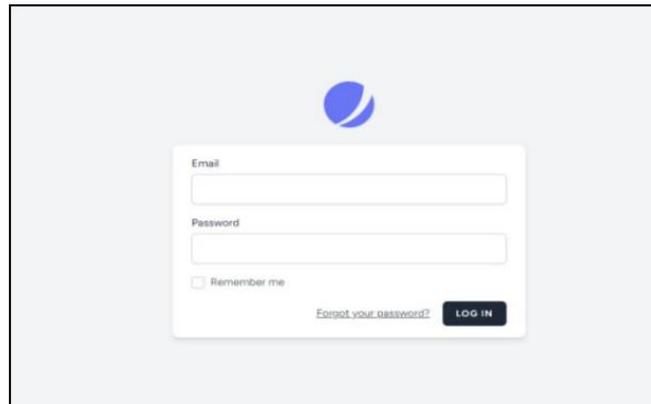
Pada Gambar 3.13 merupakan desain tampilan penjualan yang berisi laporan dan data transaksi pelanggan seperti nama, no hp, alamat, produk, harga, dan total.

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

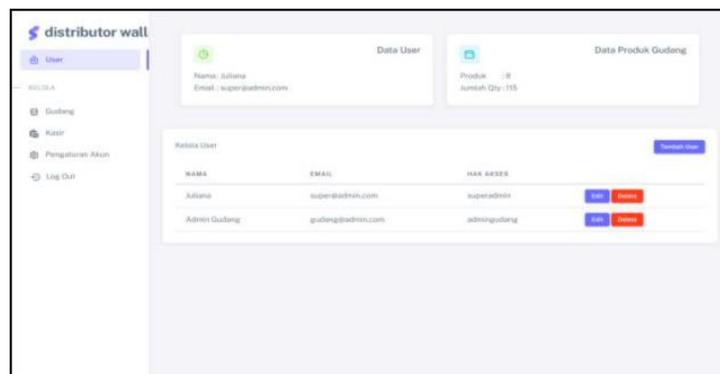


Gambar 3.14 Tampilan Halaman *Login*

2. Tampilan Halaman *User*

Tampilan halaman *user* merupakan halaman awal setelah berhasil login

Seperti pada gambar 3.15 :



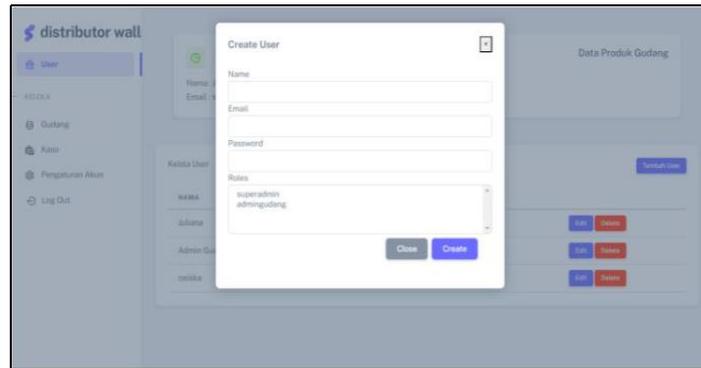
Gambar 3.15 Tampilan Halaman *User*

3. Tampilan Halaman Tambah *User*

Tampilan

tambah *user*
merupakan tampilan
untuk super admin

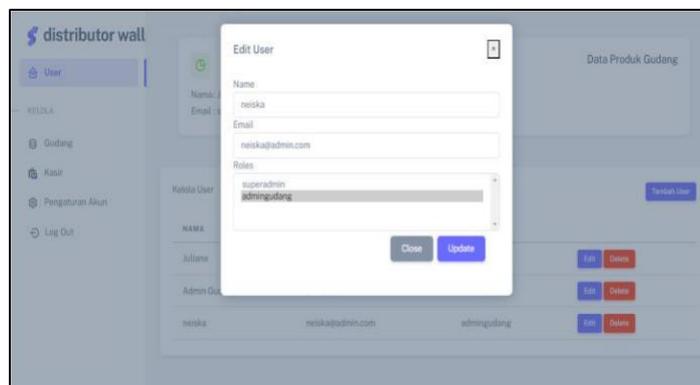
menambah data *user*. Seperti pada gambar 3.16



Gambar 3.16 Tampilan Halaman Tambah *User*

4. Tampilan Halaman Edit *User*

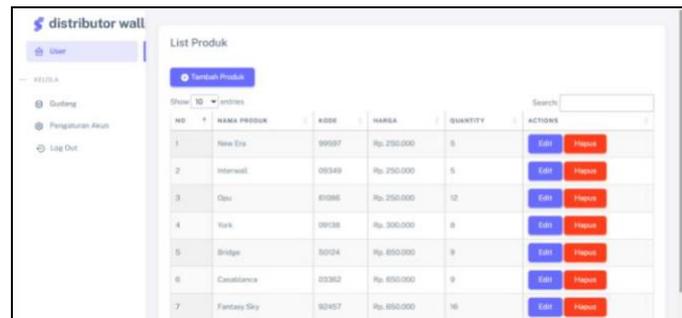
Tampilan edit *user* merupakan halaman untuk super admin mengedit data *user* yaitu email dan *password*. Seperti pada gambar 3.17



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 :

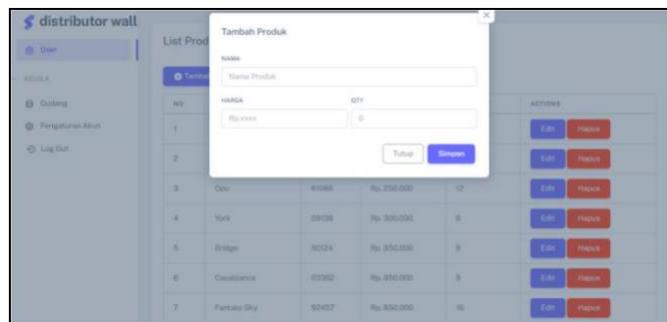


ID	NAMA PRODUK	KODE	HARGA	QUANTITY	ACTIONS
1	New Era	99597	Rp. 250.000	5	Edit Delete
2	Interwad	09349	Rp. 250.000	5	Edit Delete
3	Obi	81086	Rp. 250.000	12	Edit Delete
4	York	09138	Rp. 300.000	8	Edit Delete
5	Bridge	5024	Rp. 850.000	9	Edit Delete
6	Candibaca	02382	Rp. 850.000	9	Edit Delete
7	Fantasy Sky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

Gambar 3.18 Tampilan Halaman Gudang

6. Halaman Gudang Tambah Produk.

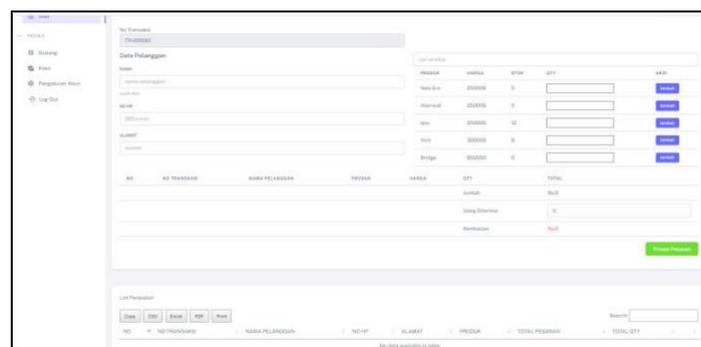
Tampilan halaman ini merupakan tampilan untuk gudang menambahkan produk. Seperti pada gambar 3.19 :



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

- Abdi, J. K., Octafian, D. T., Putri, M. P., & Andriani, E. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Google Meet Sebagai Pendukung Kegiatan Mengajar Saat Menghadapi Pandemi Covid-19 Bagi Guru SD N 149 Palembang.*
- Abdulah, R., & Putri, M. P. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada PT Agung Harta Nusantara Palembang.* Politeknik Palcomtech.
- Afifa, A., Riyono, E., & Sugara, E. P. A. (n.d.). *PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ARSITEKTUR DAN FILOSOFI RUMAH LIMAS PALEMBANG.*
- Afifah, K. N., & Novianti, N. (2023). *Analisis User Interface Palcomtech Online Learning Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation.* Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Agustin, F. A., & Putri, M. P. (2023). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Di SMK Negeri 1 Keluang Kabupaten Musi Banyuasin Bagian Asisten Teknisi Lab Multimedia.* Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Agustini, H. E., & Putri, M. P. (2021). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di BKKBN (Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional) Divisi Latbang (Pelatihan dan Pengembangan).* Politeknik Palcomtech.
- Al-Adawiyah, R., & Sugara, E. P. A. (n.d.). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di PT Telekomunikasi (Telkom) Palembang Divisi Home Service.*
- Ardatha Y S. (2023). *PENGELOLAAN DATA MAHASISWA PKL PADA DINASPERINDUSTRIAN KOTA PALEMBANG.*
[Http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/Eprint/1181/1/PKL_SI_2022_SHARA%20YULANDA%20ARDATHA.Pdf](http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/Eprint/1181/1/PKL_SI_2022_SHARA%20YULANDA%20ARDATHA.Pdf).

http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1181/1/PKL_SI_2022_SHARA

YULANDA ARDATHA.pdf

Attamimi, A., & Octafian, D. T. (2022). Membangun Aplikasi Perangkat Cabutan Pada PT Telkom Palembang. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/866/>.

Ayu, R., Sapitry, H., & Putri, M. P. (2023). 2 ND MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2023 PENGARUH KUALITAS APLIKASI SMA MUHAMMADIYAH 6 PALEMBANG TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA.

Barovich, G., Handayani, F. S., & Lie, S. (2021). Optimalisasi Pemanfaatan Microsoft Power Point dalam Pembuatan Materi Ajar yang Kreatif Bagi Guru SMK Nurul Iman di Era New Normal. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 1097–1106.

Dana, R., & Pratama, R. A. A. (2021). *Rancang Sistem Perpustakaan Di SMK Nurul Iman Palembang Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/787/1/PKL_IF_2021_RAHMAD
DANA.pdf

Deani N P. (2023). *PENGUJIAN WEBSITE BAPPEDA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK EQUIVALENCE PARTITIONING*. http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1488/1/PKL_SI_2023_PUTRI
NATASYA DEANI.pdf

Dini Hari Pertiwi, & Risma Effayanni. (2017). *Aplikasi Penyewaan Lapak Pasar Di Pd Pasar Palembang Jaya Dengan Metode Extreme Programming (XP)*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

Eni Yulianti, & Dini Hari Pertiwi. (2022). *Aplikasi Manajemen Kearsipan Berbasis Website Pada Kementerian Agama Kota Palembang*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

Fatmariyani, F., Putri, M. P., & Apriliani, M. (2023a). Implementation of CV

- Metha Developing Palembang Goods Ordering System. *Sinkron: Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika*, 8(1), 442–450.
- Fatmariansi, F., Putri, M. P., & Apriliani, M. (2023b). Implementation of CV Metha Developing Palembang Goods Ordering System. *Sinkron*, 8(1), 442–450. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v8i1.11952>
- Febria Sri Handayani, & Meidyan Permata Putri. (2018a). Implementasi Metode Prototipe Pada Website Penelusuran Minat Peserta Didik Sebagai Layanan Bimbingan Konseling. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*.
- Febria Sri Handayani, & Meidyan Permata Putri. (2018b). Perancangan Basis Data Instrumen Bimbingan Konseling Alat Ungkap Pemahaman Diri Siswa. *Creative Information Technology Journal*.
- Febria Sri Handayani, Meidyan Permata Putri, D Tri Octafian, Dini Hari Pertiwi, Agustinus Budi Santoso, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Atin Triwahyuni, Rizky Fajar Ramdhani, Eka Hartati, & Bagus Dwi Cahyono. (2021). *REKAYASA KUALITAS PERANGKAT LUNAK (TEORI & PRAKTIK)*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Febrianty, F., Hadiwijaya, H., Barovich, G., & Adelin, A. (2021). Implementation of Business Intelligence on IBS (Integrated Business Start-up) Dashboard Monitoring Marketplace in Decision Making and SME Development Programs. *Rigeo*, 11(7).
- Febrianty, Hadiwijaya, H., Octafian, D. T., Barovich, G., & Adelin. (2021). The Integrated Business Startup (IBS) Model Initiated by the Provincial Government as a Future Hybrid Approach on the Competitiveness of SMEs and Cooperatives. *Psychology and Education*, 57(8), 461–471.
- Gerbino, M. R., & Putri, M. P. (2021). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada Dinas Lingkungan Hidup dan Pertanahan Bidang Pengendalian, Pencemaran, Pengelolaan Sampah Provinsi Sumatera*

Selatan. Politeknik Palcomtech.

- Hadiwijaya, H., & Hanafi, A. (2016). Pengaruh Kompetensi Dan Disiplin Terhadap Kepuasan Serta Implikasinya Pada Prestasi Kerja Karyawan. *JURNAL MANAJEMEN DAN BISNIS SRIWIJAYA*, 14(3), 407–418.
- Handayani, F. S., & Putri, M. P. (2017a). Desain Database dan Hypertext Untuk Website Penelusuran Minat Peserta Didik Sebagai Layanan Bimbingan Konseling. *Prosiding SNST Fakultas Teknik*, 1(1), <https://publikasiilmiah.com>.
- Handayani, F. S., & Putri, M. P. (2017b). Desain Database Dan Hypertext Untuk Website Penelusuran Minat Peserta Didik Sebagai Layanan Bimbingan Konseling. *Prosiding Seminar Sains Nasional Dan Teknologi*, 1(1).
- Handayani, F. S., & Putri, M. P. (2018a). Implementasi Metode Prototipe Pada Website Penelusuran Minat Peserta Didik Sebagai Layanan Bimbingan Konseling. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 10(1), 9–22.
- Handayani, F. S., & Putri, M. P. (2018b). Implementasi Metode Prototipe Pada Website Penelusuran Minat Peserta Didik Sebagai Layanan Bimbingan Konseling. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 10(1), 9–22.
- Handayani, F. S., & Putri, M. P. (2018c). Perancangan Basis Data Instrumen Bimbingan Konseling Alat Ungkap Pemahaman Diri Siswa. *Creative Information Technology Journal*, 4(2), 128–140.
- Handayani, F. S., Putri, M. P., Octafian, D. T., Pertiwi, D. H., Santoso, A. B., Ardiana, D. P. Y., Triwahyuni, A., Ramdhani, R. F., Hartati, E., Cahyono, B. D., & others. (2021). *REKAYASA KUALITAS PERANGKAT LUNAK (TEORI & PRAKTIK)*. Penerbit Widina.
- Keputusan Dirjen Penguatan Riset dan Pengembangan Ristek Dikti, S., Permata Putri, M., Permata Sari, I., Studi Sistem Informasi, P., & Palcomtech Palembang, S. (2018). *Terakreditasi SINTA Peringkat 4 Analisis Kualitas*

Website Gtass Menggunakan Metode Webqual 4.0 Modifikasi (Vol. 3, Issue 1).

Lutfiah, S., & Putri, M. P. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Bagian Pelayanan Costumer Service dan Rekam Medik Pada Rs Musi Medika Cendikia*. Politeknik Palcomtech.

Mahmud. (2016). ANALISIS PERBANDINGAN KINERJA WEB SERVER TUNGGAL DENGAN LOAD BALANCING WEB SERVER SEBAGAI SOLUSI MENGATASI BEBAN KERJA WEB SERVER. *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Bisnis, Dan Disain 2016*.

Mahmud. (2017). PERENCANAAN STRATEGIS TEKNOLOGI INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN METODE WARD DAN PEPPARD. *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Bisnis, Dan Desain 2017*, 278.

Mayasari, R., Febriantoko, J., Putra, R. R., Hadiwijaya, H., & Kurniawan, D. (2022). *Digitalisasi Desa: Pilar Pembangunan Ekonomi Desa*. Penerbit NEM.

Meidyan, M. P. P., Hartati, E., & Veronica, M. (2022). Optimalisasi Instagram Sebagai Sarana Pembentukan Karakter pada Siswa SMKN 1 Palembang. *Bulletin of Community Service in Information System (BECERIS)*, 1(1), 30–37.

Meidyan, M. P. P., Pratama, R. A. A., Gunawan, R., & Handayani, F. S. (2023). Sukses Menjadi Konten Kreator Yang Berkarakter. *Bulletin of Community Service in Information System (BECERIS)*, 1(2), 79–86.

Meidyan, M. P. P., Wardani, A., & others. (2022). Pelatihan Komputer Guna Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Proses Pengajuan Sertifikasi Pendidik. *Seminar Nasional CORIS 2022*, 117–123.

Meidyan, P., Deri, S., & Hartati, E. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Google Classroom Guna Efektivitas Pembelajaran Daring. *Journal of Community Service*, 5(2), 53–58.

- Meidyan Permata. (2016). *Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa STMIK Palcomtech*.
- Meidyan Permata Putri. (2017). Perancangan alat ukur tingkat kepuasan pengguna pada website penerimaan mahasiswa baru stmik dan politeknik palcomtech. *SNTIBD*.
- Meidyan Permata Putri Meidyan, R. A. A. P. R. G. F. S. H. (2023). Sukses Menjadi Konten Kreator Yang Berkarakter. *Bulletin of Community Service in Information System* , 1(2), 7–30.
- Mellynia, D. R., & Purnama, J. (2022). *Sistem Informasi Penggajian Pada Cv Putra Semeru Palembang Berbasis Web*.
- Msy, I. P., & Putri, M. P. (2019). *Aplikasi Inventaris Sarana Prasarana Pada Rumah Sakit Ernaldi Baharpalembang Berbasis Web*. STMIK Palcomtech.
- Mulia, N., & Permata Meidyan. (2023). *RANCANG BANGUN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN PADA SAKABENTO JAPANESE FAST FOOD RESTAURANT*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Mulyani, S., & Hadiwijaya, H. (2022). Laporan Kegiatan Tentang Perhitungan Pajak Reklame Pada Cv. Rhema Advertising. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/918/>.
- Nursintia, O., & Putri, M. P. (2021). Laporan Kegiatan Pengelolaan Data Siswa Bagian Tata Usaha di SMP Muhammadiyah 4 Palembang. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/410/>.
- Octafian, D. T., Putri, M. P., & Andriani, E. (2021). Penggunaan Aplikasi Google Meet Sebagai Pendukung Kegiatan Mengajar Saat Menghadapi Pandemi Covid-19 Bagi Guru SD N 149 Palembang. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(1), 154–160.
- Oktarina, D., & Oktarina, R. (2022). *Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Red Planet Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (Eucs)*.

STMIK Palcomtech.

Oleh, D. (n.d.). *LEMBAGA BAHASA LIA PALEMBANG BERBASIS WEBSITE*.

Penulis, T., Permata Putri, M., Nadeak, E., Rahmi, N., Rini, A., Novita Sari, D.,

Kusmiati, H., & Almaheri Adhi Pratama, R. (2023). *SISTEM MANAJEMEN BASIS DATA MENGGUNAKAN MySQL*. Widina.

<https://repository.penerbitwidina.com/id/publications/565168/sistem-manajemen-basis-data-menggunakan-mysql>

Penulis, T., Sri Handayani, F., Permata Putri, M., Tri Octafian, D., Hari Pertiwi,

D., Budi Santoso, A., Putu Yudhi Ardiana, D., Triwahyuni, A., Fajar Ramdhani, R., Hartati, E., & Dwi Cahyono, B. (2021). *REKAYASA KUALITAS PERANGKAT LUNAK (TEORI & PRAKTIK)*.

www.penerbitwidina.com

Permata, M. (2016). Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa STMIK Palcomtech. *SNTIBD*, 1(1), 315–319.

Permata Putri Ji Basuki, M. (2017). Evaluasi Sistem Informasi Perpustakaan STMIK dan Politeknik PalComTech Kerangka Kerja Cobit 4.1 Domain Plan dan Organise EVALUATION OF STMIK AND POLYTECHNIC PALCOMTECH INFORMATION SYSTEMS USING COBIT 4.1. FRAMEWORK DOMAIN PLAN AND ORGANISE. □ 30 *TEKNOMATIKA*, 07(01).

Permata Putri, M., Apriadi, E., & Budi Asmoro, B. (2019). Perancangan Basis Data Sistem Informasi Akademik SMK Swakarya Palembang. *Teknomatika*.

Permata Putri, M., Hartati, E., & Veronica, M. (2022). Optimalisasi Instagram Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Pada Siswa Smkn 1 Palembang. *Bulletin of Community Service In Information System*, 1(1), 30–37.

Permata Putri, M., & Meilani, I. (n.d.). *THE DESIGN OF DECISION SUPPORT SYSTEM FOR STUDENTS CANDIDATE IN CHOOSING MIDWIFERY*

DEPARTMENT AND MIDWIFERY ACADEMY OF STIKES.

- Puspita, R., & Annisa, M. L. (2021). Laporan Kegiatan Prosedur Pengeluaran Kas Pada Kantor Kecamatan Kalidoni Palembang. *Http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/Eprint/375/1/PKL_D3AK_2020_REKA%20DESPITA.Pdf*.
http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/375/1/PKL_D3AK_2020_REKA_DESPITA.pdf
- Puteri, M. P., & Effendi, H. (2018). Implementasi Metode RAD Pada Website Service Guide “Tour Waterfall South Sumatera.” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(2), 130–136.
- Putra, K. A., & Adelin, A. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Online dan Media Promosi Pada SMK Pembangunan YPT Palembang*. STMIC Palcomtech.
- Putri, M. P. (n.d.). *Evaluasi Sistem Informasi Perpustakaan STMIC dan Politeknik PalComTech Kerangka Kerja Cobit 4.1 Domain Plan dan Organise*.
- Putri, M. P. (2013). *Conference on Information Technology, Information System and Electrical Engineering 222 Evaluasi Sistem Informasi Perpustakaan Politeknik Negeri Sriwijaya Menggunakan Framework Cobit*.
- Putri, M. P. (2017). Perancangan alat ukur tingkat kepuasan pengguna pada website penerimaan mahasiswa baru stmik dan politeknik palcomtech. *SNTIBD*, 2(1), 299–302.
- Putri, M. P., Apriadi, E., & Asmoro, D. B. (2019). Perancangan Basis Data Sistem Informasi Akademik SMK Swakarya Palembang. *Teknomatika*, 9(02), 183–196.
- Putri, M. P., Barovich, G., Azdy, R. A., Yuniansyah, Saputra, A., Sriyeni, Y., Rini, A., & Admojo, F. T. (2022a). *ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA*. CV WIDINA MEDIA UTAMA.

- Putri, M. P., Barovich, G., Azdy, R. A., Yuniansyah, Y., Saputra, A., Sriyeni, Y., Rini, A., & Admojo, F. T. (2022b). *ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA*.
- Putri, M. P., & Bobby, B. (2020a). Sistem Informasi Manajemen Proyek PT. Samudera Perkasa Konstruksi Berbasis Web. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 85–96.
- Putri, M. P., & Bobby, B. (2020b). Sistem Informasi Manajemen Proyek PT. Samudera Perkasa Konstruksi Berbasis Web. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 85–96.
<https://doi.org/10.30812/matrik.v20i1.716>
- Putri, M. P., Cahyati, A., & Fitrianti, F. (n.d.). *Analysis Of The Interface Design Of The Mdp Meter Reading Application At Pdam Tirta Musi Palembang Using The Heuristic Usability Method*.
- Putri, M. P., Cahyati, A., & Fitrianti, F. (2022). ANALISIS DESAIN ANTAR MUKA APLIKASI MDP BACA METER DI PDAM TIRTA MUSI PALEMBANG DENGAN METODE HEURISTIC USABILITY. *ESCAF*, 1(1), 1343–1351.
- Putri, M. P., & Effendi, H. (2019). Database Design for Website Service Guide “waterfall Tour South Sumatera.” *Journal of Physics: Conference Series*, 1167(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1167/1/012069>
- Putri, M. P., & Hartati, E. (2020a). Pengguna Edmodo dalam Media Pembelajaran Bagi Guru SMK Swakarya Palembang. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 191–201.
- Putri, M. P., & Hartati, E. (2020b). Pengguna Edmodo Dalam Media Pembelajaran Bagi Guru Smk Swakarya Palembang. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 191–201.
<https://doi.org/10.31949/jb.v1i3.296>
- Putri, M. P., Hartati, E., & Ardiansyah, M. R. (2022a). Pemanfaatan Smartphone Di Era Digital Sebagai Media Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru

Sd Negeri 182 Palembang. *Indonesian Collaboration Journal of Community Services*, 2(2). <https://doi.org/10.53067/icjcs.v2i2>

Putri, M. P., Hartati, E., & Ardiansyah, M. R. (2022b). PEMANFAATAN SMARTPHONE DI ERA DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BAGI GURU SD NEGERI 182 PALEMBANG. *Indonesian Collaboration Journal of Community Services*, 2(2), 149–155.

Putri, M. P., Herawati, H., & Sari, I. P. (2021). Analisis Kualitas Website Gtass Menggunakan Metode Webqual 4.0 Modifikasi. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 6(2), 99–108.

Putri, M. P., & Meilani, Y. I. (2016). The Design of Decision Support System for Students Candidate in Choosing Midwifery Departement and Midwifery Academy of Stikes. *Bandung Creative Movement (BCM)*, 3(1).

Putri, M. P., Nadeak, E., Malahayati, M., Rahmi, N., Rini, A., Sari, D. N., Kurniati, K., Kusmiati, H., & Pratama, R. A. A. (2023). *SISTEM MANAJEMEN BASIS DATA MENGGUNAKAN MySQL*.

Putri, M. P., Susanti, D., & Hartati, E. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Google Classroom Guna Efektivitas Pembelajaran Daring. *COMVICE: Journal Of Community Service*, 5(2), 53–58.

Putri, M. P., Wandira, A., & MSy, I. (2020). *Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap SIMAK UIN Raden Fatah Palembang*.

Sapitry, R. A. H., & Putri, M. P. (2023). Pengaruh Kualitas Aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang Terhadap Kepuasan Pengguna. *MDP Student Conference*, 2(1), 630–639.

Sella M K. (2022). APLIKASI PENGOLAHAN DATA SURAT MASUK DAN SURATKELUAR PADA KANTOR CAMATKEMUNING PALEMBANGBERBASIS WEB. Http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/Eprint/1238/1/PKL_SI_2022_KRISMON

%20MARTA%20SELLA.Pdf.

Sri Handayani, F., & Permata Putri, M. (n.d.). *DESAIN DATABASE DAN HYPERTEXT UNTUK WEBSITE PENELUSURAN MINAT PESERTA DIDIK SEBAGAI LAYANAN BIMBINGAN KONSELING.*

Triwahyuni, A., & Saputra, N. (2015). Architecture E-Mall Using RUP (Rational Unified Process) Methods. *Cogito Smart Journal*, 1–12.

Yulita, I. N., Julviar, R. R., Triwahyuni, A., & Widiastuti, T. (2019). Multichannel Electroencephalography-based Emotion Recognition Using Machine Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1230(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1230/1/012008>

Galih Wisnu W, & Robby, R. 2016. *Sistem Informasi Kasir di Hokky Waroeng Dimsum Surakarta.* Surakarta: Indonesian Journal on Networking and Security, Vol 5, No 4, 2354-6654.

Muhamad Zein Akbar , Muhammad Afrizal Nur, Muhammad Fauzan Sabana , Thoyyibah Tanjung. 2022 . *Perancangan Aplikasi Kasir Berbasis Website Pada Toko Sembako Menggunakan Metode Waterfall.* Oktal: Jurnal Ilmu Komputer dan Sains, 1274-1281.

Rossa A.S dan Shalahuddin. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak*, Bandung: Informatika Bandung.

Rosaly, R., & Prasetyo, A. 2019. *Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan.* Jawa Tengah: Program Studi Teknik Informatika Politeknik Purbaya

Suminten - 2020. *Sistem Informasi Penjualan Aplikasi Kasir Berbasis Website Pada Mart Serba Guna Blora.* Jawa Tengah: Jurnal Prosisko, Vol.7, 102-107.

Syamsul Bakhri , Fajar Hanif , Ali Haidir 2020. *Rancang Bangun Aplikasi Kasir Penjualan Susu Berbasis Web Pada Alomgada Kids Jakarta*. IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology) 5 (1) , 47-54.