

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

LAPORAN TUGAS AKHIR

**APLIKASI INVENTARIS BARANG BERBASIS WEB
PADA SATUAN POLISI PAMONG PRAJA
PROVINSI SUMATERA SELATAN**



Diajukan oleh:

- 1. DESTI NATALIA / 031200036**
- 2. DEWI YULIANTI / 031200038**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2023

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

LAPORAN TUGAS AKHIR

**APLIKASI INVENTARIS BARANG BERBASIS WEB
PADA SATUAN POLISI PAMONG PRAJA
PROVINSI SUMATERA SELATAN**



Diajukan oleh:

- 1. DESTI NATALIA / 031200036**
- 2. DEWI YULIANTI / 031200038**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2023

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

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS
AKHIR**

NAMA / NPM : 1. DESTI NATALIA/031200036
2. DEWI YULIANTI/031200038

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA

JUDUL : APLIKASI INVENTARIS BARANG
BERBASIS WEB PADA SATUAN
POLISI PAMONG PRAJA PROVINSI
SUMATERA SELATAN

Tanggal: 28 Agustus 2023
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

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

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

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

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA / NPM : 1. DESTI NATALIA/031200036
2. DEWI YULIANTI/031200038
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA
JUDUL : APLIKASI INVENTARIS BARANG
BERBASIS WEB PADA SATUAN
POLISI PAMONG PRAJA PROVINSI
SUMATERA SELATAN

Tanggal: 22 Agustus 2023

Penguji 1

Tanggal: 28 Agustus 2023

Penguji 2

Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0219078701

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

NIDN: 0208098703

Menyetujui,

Rektor

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

NIP: 09.PCT.13

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

Jawaban dari sebuah keberhasilan adalah terus belajar dan tak kenal putus asa.

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Kepada:

- Allah Subhanahu Wa Ta'Ala
- Orang Tua
- Keluarga
- Dosen Pembimbing
- Teman Seperjuangan
- Satuan Polisi Pamong Praja

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena atas segala rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir (LTA) ini yang berjudul **“Aplikasi Inventaris Barang Berbasis Web Pada Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan”**. Adapun tujuan dari penulisan laporan ini adalah sebagai bentuk pelaporan terhadap apa yang telah penulis kerjakan di Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan. Data pada laporan ini juga bersumber dari data yang valid sehingga dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa selesainya penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tentu tak lepas dari bimbingan, arahan, dan bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada berbagai pihak tersebut, yaitu:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan penulis kesehatan, kekuatan, kesabaran, serta ketekunan dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T. selaku Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
3. Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi D3 Sistem Informasi
4. Ibu Adelin, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing LTA.
5. Seluruh pegawai Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan.
6. Kedua orang tua dan keluarga besar yang selalu memberikan dukungan baik moral atau material.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik lagi. Terima kasih.

Palembang, 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
ABSTRACT	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	3
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Mahasiswa	4
1.5.2 Bagi Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan	4
1.5.3 Bagi Kampus	5
1.6 Sistematika Penulisan	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1	Landasan Teori	7
2.1.1	Pengertian PHP	7
2.1.2	<i>Database</i> (Basis Data)	7
2.1.4	<i>Black-Box Testing</i>	9
2.1.5	Data Flow Diagram (DFD)	10
2.1.7	Entity Relationship Diagram (ERD)	12
2.1.8	Metode <i>Prototype</i>	13
2.2	Penelitian Terdahulu	16
2.3	Objek Penelitian	19
2.3.1	Sejarah Perusahaan	20
2.3.2	Visi dan Misi	20
2.3.3	Struktur Organisasi	21
2.3.4	Tugas dan Wewenang	22

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	32
3.1.1	Lokasi	32
3.1.2	Waktu Penelitian	32
3.2	Jenis Data	33
3.2.1	Data <i>Primer</i>	33
3.2.2	Data <i>Sekunder</i>	33
3.3	Teknik Pengumpulan Data	33

3.3.1 Pengamatan (Obervasi).....	33
3.3.2 Wawancara (<i>Interview</i>).....	34
3.3.3 Dokumentasi.....	34
3.3.4 Studi Pustaka.....	35
3.4 Metode Pengembangan Sistem.....	35
3.5 Alat Pengembangan Sistem.....	38
3.5.1 <i>Flowchart</i>	38
3.5.2 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>).....	40
3.5.2 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil.....	44
4.1.1 <i>Flowchart</i> Sistem Yang Sedang Berjalan.....	44
4.1.2 <i>Flowchart</i> Sistem Yang Sedang Diusulkan.....	46
4.1.2 Permasalahan dan Kendala.....	48
4.1.3 Pemecahan Masalah.....	48
4.1.4 Desain.....	49
4.1.5 Implementasi Desain.....	63
4.2 Pembahasan.....	79
BAB V PENUTUP	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	xiii

HALAMAN LAMPIRAN xv

LISTING CODE xvi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Satpol PP Sumsel	21
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Sistem yang sedang berjalan	44
Gambar 4. 2 <i>Flowchart</i> Sistem yang diusulkan	47
Gambar 4. 3 Diagram <i>Context</i>	49
Gambar 4.4 Diagram Level 0	50
Gambar 4.5 <i>Entity Relationship Diagram</i>	51
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Login	57
Gambar 4.7 Menu utama untuk Kasbbag (Admin)	58
Gambar 4.8 Menu utama untuk kepala satpol (kasat)	58
Gambar 4.9 Menu halaman data barang Gedung dan Bangunan	59
Gambar 4.10 Halaman Data Barang Alat dan Mesin	60
Gambar 4.11 Halaman Data Barang Aset Tetap Lainnya	60
Gambar 4.12 Halaman Data Pengguna	61
Gambar 4.13 Halaman Laporan Barang Gedung dan Bangunan	61
Gambar 4.14 Halaman Laporan Barang Alat dan Mesin	62
Gambar 4.15 Halaman Laporan Barang Aset Tetap Lainnya	62
Gambar 4.16 Halaman Form Input Data Barang Gedung dan Bangunan	63
Gambar 4. 17 Form Login	64
Gambar 4. 18 Halaman Dashboard Kasubbag Kepegawaian dan Umum	65
Gambar 4. 19 Halaman Dashboard Kepala Satpol PP	66

Gambar 4. 20 Halaman Dashboard Kabit Satpol PP	66
Gambar 4. 21 Data Pengadaan Barang Oleh Kasubbag	67
Gambar 4. 22 Tampil Data Pengadaan Barang Oleh Kabit	67
Gambar 4. 23 Data Pengadaan Barang Oleh Kasat	68
Gambar 4. 24 Input Data Inventaris Barang Gedung dan Bangunan	68
Gambar 4. 25 Input Data Inventaris Barang Aset Tetap dan Lainnya	69
Gambar 4. 26 Input Data Data Inventaris Barang Alat dan Mesin	69
Gambar 4. 27 Edit Data Data Inventaris Barang Gedung dan Bangunan	70
Gambar 4. 28 Input Data Data Inventaris Barang Aset tetap lainnya	70
Gambar 4. 29 Input Data Data Inventaris Barang Alat dan Mesin	71
Gambar 4. 30 Data Data Inventaris Barang Alat dan Mesin	71
Gambar 4. 31 Data Data Inventaris Barang Gedung dan Bangunan	72
Gambar 4. 32 . Data Inventaris Barang Aset Tetap Lainnya	72
Gambar 4. 33 Data Inventaris Barang	73
Gambar 4. 34 Data Kategori Inventaris Barang	73
Gambar 4. 35 Form Edit Data User	74
Gambar 4. 36 Form Edit Data User	74
Gambar 4. 37 Data Pengguna Aplikasi Oleh Kasubbag	75
Gambar 4. 38 Tampil Data Gedung dan Bangunan	75
Gambar 4. 39 Tampil Data Aset Tetap dan Lainnya	76
Gambar 4. 40 Tampil Data Alat dan Mesin	76
Gambar 4. 41 Form Update Status	77

Gambar 4. 42 Data Inventaris Barang Alat dan Mesin	77
Gambar 4. 43 Data Inventaris Barang Gedung dan Bangunan	78
Gambar 4. 44 Edit Data Pengdaan Oleh Devisi	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-simbol Flowchart	8
Tabel 2. 2 Simbol DFD (Data Flow Diagram	10
Tabel 2. 3 Simbol-simbol Entity Relationship Diagram (ERD)	12
Tabel 2. 4 Penelitian Terdahulu	17
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian	32
Tabel 3. 2 Simbol-simbol flowchart	39
Tabel 3. 3 Simbol-simbol Data Flow Diagram (DFD)	41
Tabel 3. 4 Simbol-simbol Entity Relationship Diagram (ERD)	43
Tabel 4. 1 User	52
Tabel 4. 2 Tabel Barang Alat dan Mesin	52
Tabel 4. 3 Tabel Barang Aset	53
Tabel 4. 4 Tabel Barang Gedung dan Bangunan	54
Tabel 4. 5 Tabel Pengadaan	55
Tabel 4. 6 Tabel Status	56
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Form Login	79
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Form Input Data Barang	80
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Form Pengadaan	80
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian Form Pengguna	81

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 Revisi Ujian Pra Sidang (Fotokopi)
6. Lampiran 6. Form Revisi Ujian Kompre (Asli)
7. Lampiran 7. Listing *Code*

ABSTRACT

DESTI NATALIA AND DEWI YULIANTI, *Web-Based Goods Inventory Application for Civil Service Police Unit, South Sumatra Province.*

The South Sumatra Province Pamong Praja Police Unit (Satpol PP) is one of the tools of the South Sumatra Regional Government which aims to assist the regional head in maintaining public peace and order and enforcing Regional Regulations. Currently, the inventory process at Satpol PP has several shortcomings such as in terms of managing inventory data to the archiving process. The system development method used is Prototype. Using PHP as a programming language and MySQL as a database, system development tools in the form of Flowchart, Data Flow Diagram (DFD) and Entity Relationship Diagram (ERD). With this method, a web-based application is produced which aims to facilitate the Satpol PP in carrying out the inventory process.

Keywords: Application, Inventory, Prototype, PHP, MySQL.

ABSTRAK

DESTI NATALIA DAN DEWI YULIANTI, Aplikasi Inventaris Barang Berbasis Web Pada Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan.

Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) Provinsi Sumatera Selatan merupakan salah satu perangkat Pemerintah Daerah Sumatera Selatan yang bertujuan untuk membantu kepala daerah dalam memelihara ketentraman dan ketertiban umum serta menegakkan Peraturan Daerah. Saat ini, proses inventaris pada Satpol PP memiliki beberapa kekurangan seperti dalam hal pengelolaan data inventaris hingga proses pengarsipannya. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Prototype. Menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai database, alat pengembangan sistem berupa Flowchart, Data Flow Diagram (DFD) dan Entity Relationship Diagram (ERD). Dengan metode tersebut maka dihasilkan aplikasi berbasis web yang bertujuan untuk mempermudah pihak Satpol PP dalam melakukan proses inventaris.

Kata Kunci: Aplikasi, Inventaris Barang, Prototipe, *PHP*, *MySQL*.

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Inventaris adalah kegiatan untuk menyusun dan mencatat barang atau bahan yang ada secara benar. Inventaris juga bisa diartikan suatu kegiatan untuk mengatur atau mengelola data-data barang secara benar milik kantor di suatu organisasi/instansi. Tujuan dari inventaris barang adalah untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan pengawasan atau kontrol, baik dalam penggunaan barang maupun dalam menilai tanggung jawab pemeliharaan dan penghematan barang, apabila sewaktu-waktu membutuhkan data informasi barang tersebut. Dengan bantuan inventaris maka proses pengolahan data barang inventaris dapat berjalan dengan lancar, cepat, minim kesalahan, dan kebutuhan informasi tentang inventaris pada satuan polisi pamong praja provinsi sumatera selatan dapat diperoleh dengan mudah seperti, rekapitulasi barang masuk, barang rusak, barang habis pakai, sampai dengan pengarsipan dokumen inventaris barang tersebut.

Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) Provinsi Sumatera Selatan yang beralamat di Jl. Kapten F. Tendean Kel No.4, Sungai Pangeran, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30114 merupakan salah satu perangkat Pemerintah Daerah Sumatera Selatan yang bertujuan untuk membantu kepala daerah dalam memelihara ketentraman dan ketertiban umum serta menegakkan Peraturan Daerah. Pada dasarnya Satpol PP ini terbentuk dari beberapa ketentuan yang termuat dalam pasal 256 UU No. 23 Tahun 2014, dan

secara lebih khusus keberadaan Satpol PP diakomodir dalam Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2018 tentang Satuan Polisi Pamong Praja atau yang selanjutnya disebut PP No. 16 Tahun 2018 (Yushantini, 2020).

Salah satu kendala yang dihadapi oleh satuan polisi pamong praja provinsi sumatera selatan adalah dalam hal pengelolaan data inventaris hingga proses pengarsipannya. Pengelolaan data yang masih belum memiliki sistem terdatabse menyebabkan adanya penumpukan berkas dan potensi hilangnya berkas, sehingga dalam proses pencarian data membutuhkan waktu yang cukup lama. Maka dari itu dibutuhkannya pemanfaatan suatu sistem atau aplikasi untuk mengelola data inventaris. Dengan adanya aplikasi pengelola data inventaris diharapkan dapat membantu proses kerja pada bagian inventaris baik dari proses penginputan, pencarian dan penyimpanan. Selain itu pengelolaan dan peyimpanan data yang sudah terdatabse juga dapat membantu proses kerja operasional pada inventaris menjadi lebih maksimal dikarenakan proses pencarian data yang menjadi lebih mudah.

Dari permasalahan di atas, Kantor Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan membutuhkan suatu aplikasi sistem inventaris yang memiliki penyimpanan yang terdatabse agar mempermudah dan memperlancar pegawai dalam proses kegiatan pengelolaan, seperti penginputan, pencarian data dan pengarsipan data barang yang ada. Maka penulis tertarik mengangkat sebuah penelitian dengan judul **“APLIKASI INVENTARIS BARANG BERBASIS WEB PADA SATUAN POLISI PAMONG PRAJA PROVISI SUMATERA SELATAN”**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana membangun Aplikasi Inventaris Barang Berbasis Web Pada Satuan Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Agar pembahasan pada penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penulis membatasi pokok permasalahan ini hanya pada:

1. Aplikasi yang akan dihasilkan berupa aplikasi inventaris barang berbasis web pada Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan.
2. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah dengan menggunakan metode *Prototype*.
3. Dalam membangun aplikasi menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai *database* dan pengelolaan data.
4. Aplikasi dapat diakses oleh admin bagian Kasubbag Kepegawaian dan kepala Satpol PP Provinsi Sumatera Selatan.
5. Alat pengembangan sistem menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*) dan ERD (*Entity Relationship Diagram*).
7. Pengujian perangkat lunak menggunakan menggunakan metode *Black Box Testing* dengan teknik *Equivalence Partitioning*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah Aplikasi Inventaris Barang Berbasis Web Pada Satuan Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan. Aplikasi tersebut dibuat untuk mempermudah dalam proses pengelolaan inventaris barang..

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik bagi Penulis, bagi Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan, dan Bagi Institut Teknologi dan Bisnis Palcomteh, sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Mahasiswa

- 1) Menambah pengetahuan mahasiswa dalam menganalisis dan membangun aplikasi inventaris barang.
- 2) Menambah wawasan dan dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa tentang alur inventaris barang di Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan.

1.5.2 Bagi Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan

- 1) Mempermudah staff k a s u b b a g dalam melakukan proses inventaris barang.
- 2) Membantu Kepala Satpol PP dalam mendapatkan informasi data pengadaan barang, dan data inventaris barang.

1.5.3 Bagi Kampus

Bagi Institut Teknologi xdan Bisnis Palcomtech, diharapkan dapat menambah perbendaharaan penelitian yang telah ada, serta sebagai referensi atau acuan bagi penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian ini dibuat untuk menjelaskan gambaran yang penyusunan Laporan tugas akhir yang dibagi menjadi lima bab. Sistematika penulisan dapat uraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas tentang teori-teori yang mendukung terkait dengan penelitian, serta menguraikan sejarah singkat Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan, visi-misi, struktur organisasi, tugas dan wewenang.

BAB III METODE PENELITIAN

Menerangkan dimana lokasi penelitian, waktu penelitian, jenis data, Teknik pengumpulan data, serta metode pengembangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Merupakan hasil dan pembahasan sistem yang dibangun menggunakan metode *Prototype*.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran dari semua uraian-uraian pada bab sebelumnya untuk pengembangan lebih lanjut pada sistem berikutnya yang berkaitan dengan sistem yang dibuat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan oleh peneliti antara lain, sebagai berikut:

2.1.1 Pengertian PHP

Menurut (Supono & Putratama, 2016) *PHP (Hypertext Preprocessor)* merupakan bahasa pemrograman yang bersifat server-side yang dapat ditambahkan ke dalam *HTML* dan berfungsi untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer

2.1.2 Database (Basis Data)

Database (Basis Data) diartikan sebagai sekelompok data yang saling terhubung dalam suatu media penyimpanan tertentu yang diatur untuk membuatnya lebih mudah dalam menangani informasi tersebut. *Database* juga dapat diartikan sebagai data yang disimpan pada PC secara tepat dan nyaman sehingga sangat baik untuk dilihat menggunakan program PC untuk mendapatkan data dari kumpulan data tersebut (Haryanti, 2022).

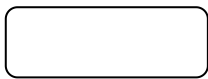
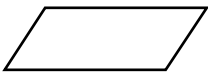
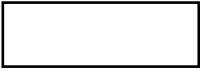
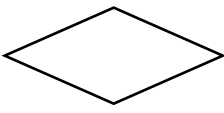
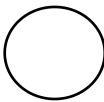
2.1.3 Flowchart

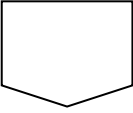
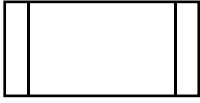


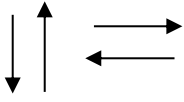
Flowchart merupakan langkah - langkah yang menggambarkan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah yang dituliskan dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. *Flowchart* menggambarkan sebuah algoritma yang

terstruktur dan mudah dipahami oleh orang lain, khususnya programmer yang bertugas mengimplementasikan suatu program (Sitorus, 2015).

Flowchart adalah bentuk gambar atau suatu diagram yang memiliki aliran satu atau dua arah secara sekuensial. *Flowchart* digunakan untuk mereferensikan maupun mendesain suatu program oleh karena itu *flowchart* harus bisa mempresentasikan komponen-komponen dalam bahasa pemrograman. Berikut beberapa simbol-simbol flowchart yang dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2. 1 Simbol-simbol Flowchart

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
2		<i>Input/Output</i>	Menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya
3		<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
4		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya/tidak
5		<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama

No	Simbol	Nama	Fungsi
6		<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda
7		<i>Predefined Process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
8		<i>Punched Card</i>	Menyatakan input berasal dari kartu atau output dan ditulisi ke kartu
9		<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
10		<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses

Sumber: (Sitorus, 2015)

2.1.4 *Black-Box Testing*

(Hidayat & Muttaqin, 2018) menyebutkan *Black-Box Testing* merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program. “Pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black-box* memungkinkan pengembang mendapatkan serangkaian kondisi input yang


sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program” (Subakti et al., 2022).



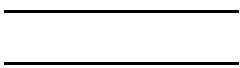
Teknik yang dipakai dalam pengujian *blackbox testing* adalah dengan menggunakan *Equivalence Partition*. *Equivalence Partition* merupakan salah satu teknik pengujian berdasarkan masukan data pada setiap form dimana masukan data tersebut akan dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok data valid dan kelompok data yang tidak valid

2.1.5 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data dari sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas. *Data Flow Diagram (DFD)* merupakan suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan ke mana tujuan data yang keluar dari sistem, di mana data tersimpan, dan proses apa yang menghasilkan data. Adapun simbol-simbol *DFD (Data Flow Diagram)* dapat dilihat pada tabel 2.2

Tabel 2. 2 Simbol DFD (Data Flow Diagram)

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Proses</i>	<i>Proses</i> disimbolkan Dalam bentuk suatu lingkaran. Melambangkan suatu proses dari data


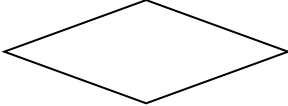


No	Simbol	Nama	Keterangan
			yang dimasukkan ke dalam sistem yang mengubah input menjadi output.
2		<p style="text-align: center;"><i>Entitas Eksternal</i></p>	<p><i>Terminator</i> disimbolkan dalam bentuk persegi panjang, Terminator dapat berupa orang, sekelompok orang, organisasi, departemen di dalam organisasi, atau perusahaan yang sama tetapi di luar kendali sistem yang sedang dibuat modelnya.</p>
3		<p style="text-align: center;">Arus Data (<i>Data Flow</i>)</p>	<p><i>Data Flow</i> disimbolkan dengan tanda anak panah, alur ini mengalir diantara proses, data store, dan terminator. Alur data menunjukkan arus data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil proses sistem.</p>
4		<p style="text-align: center;">Penyimpanan Data</p>	<p><i>Data Storage</i> disimbolkan dengan garis sejajar, yang digunakan untuk</p>

No	Simbol	Nama	Keterangan
		<i>(Data Storage)</i>	memodelkan kumpulan data atau paket data.

2.1.7 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD (Entity Relationship Diagram) menurut Shalahuddin merupakan diagram yang berfungsi untuk menggambarkan hubungan antar tabel pada basis data yang digunakan untuk merancang *database* pada suatu sistem (Putra et al., 2022). Simbol *ERD* dapat dilihat pada tabel 2.3:

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

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>Entitas</i>	Objek
2		<i>Relationship</i>	Hubungan antar entitas
3		<i>Atribut</i>	Atribut dari entitas
4		<i>Alur</i>	Menghubungkan atribut dan entitas dengan relasi

Sumber: (Putra et al., 2022)

2.1.8 Metode *Prototype*

Metode *prototype* merupakan versi awal dari tahapan sebuah sistem software yang digunakan dalam mempresentasikan gambaran dari ide, eksperimen dari sebuah rancangan, mencari sebanyak mungkin masalah yang ada serta penyelesaian terhadap masalah tersebut.

Metode perancangan/pengembangan sistem yang digunakan dalam membangun Aplikasi Inventaris Barang Berbasis Web Pada Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan adalah dengan menggunakan metode *Prototype*. Terdapat 7 tahapan dalam metode *Prototype* dalam aktifitas pengembangannya, yaitu Tahap Pengumpulan Kebutuhan, Tahap *Prototyping*, Tahap Evaluasi *Prototyping*, Tahap Mengkodekan Sistem, Tahap Pengujian Sistem, Tahap Evaluasi Sistem, Tahap Menggunakan Sistem. Adapun tahapan metode *prototype* sebagai berikut:

1) Tahap Pengumpulan Kebutuhan

Format software didefinisikan secara bersama-sama oleh pengembang dan klien, begitu pula saat melakukan identifikasi kebutuhan serta sistem yang dibangun. Pada tahapan ini penulis mencari informasi yang melibatkan *staff* kasubag kepegawaian dan umum di Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan, pada tahapan ini penulis mengumpulkan informasi untuk mengidentifikasi kebutuhan- kebutuhan yang diperlukan dalam membangun sebuah aplikasi inventaris barang berbasis web melalui wawancara dan observasi.

2) Tahap *Prototyping*

Tahap ini adalah tahap membuat perncangan sementara dengan focus pada keinginan pelanggan atau klien seperti membuat input dan output yang dibutuhkan. Pada tahapan design perangkat lunak menggunakan pemodelan basis data dengan menggunakan *Flowchart*, *DFD (Data Flow Diagram)* dan *ERD (Entity Relationship Diagram)*.

3) Tahap Evaluasi *Prototyping*

Pada tahapan ini akan dilakukan pengecekan oleh klien terhadap *prototype* yang telah dibangun dengan tujuan memastikan sistem yang telah dirancang telah sesuai dengan tujuan dan keperluan dari klien atau tidak. Apabila *prototype* yang dibangun belum sesuai maka akan dilakukan koreksi serta perbaikan dengan kembali pada tahap sebelumnya. Sebelum melanjutkan tahap berikutnya, wajib melakukan pemeriksaan pada tahapan sebelumnya karena ini penentu keberhasilan suatu proses aplikasi yang akan dibangun. Ketika pada tahapan 1 dan 2 terdapat kekurangan yang belum sesuai dengan kebutuhan klien maka proses perbaikan akan dilakukan kembali pada tahapan sebelumnya sebelum dilakukannya ketahapan berikutnya.

4) Tahap Mengkodekan Sistem

Prototype yang telah disetujui pada tahap sebelumnya akan mulai dibuatkan dalam bentuk kode atau koding, tahapan ini, menterjemahkannya kedalam bahasa pemrograman. Pada tahapan ini, penulis membuat pemrograman terstruktur berbasis *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database* menggunakan *MySQL*.

5) Tahap Pengujian Sistem

Sistem yang telah diubah kedalam bahasa pemrograman dan telah menjadi sebuah *software* akan diuji terlebih dahulu untuk menentukan apakah *software* telah dapat digunakan atau belum. Pengujian yang dilakukan memiliki tujuan untuk memastikan kesalahan yang dihasilkan sistem seminimal mungkin. Biasanya digunakan pengujian *Black Box*, *White box*, Pengujian arsitektur, Basis path dan lain-lain Pada tahapan ini dilakukan pengujian pada sistem. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *black box testing* dan dilakukan di akhir. Pengujian dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi yang dibuat sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diharapkan

6) Tahap Evaluasi Sistem

Pada tahap pengevaluasian ini dilakukan oleh klien untuk memastikan apakah program atau sistem yang sudah dibangun telah

sesuai dengan keinginan atau belum. Apabila sudah maka sistem sudah dapat digunakan. Tapi apabila belum sesuai maka pengembang harus kembali ke tahap sebelumnya untuk memperbaiki ketidakseuaian itu. Pada tahapan ini dilakukannya pemeriksaan pada sistem yang sudah dibangun menggunakan metode *black box testing* untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan keinginan atau sebelum ketahapan berikutnya.

7) Tahap Menggunakan Sistem

Sistem yang telah dibangun dan berhasil melewati tahap evaluasi sistem dengan baik sudah dapat digunakan. Dalam proses penelitian ini penulis mengupayakan pengembangan sistem yang terkait *software* dan *hardware* dapat dibuat dengan maksimal agar menghasilkan suatu aplikasi yang dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.2 Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu dapat menjadi pedoman dasar, acuan, pertimbangan dan perbandingan bagi penelitian terbaru yang sejenis. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang digunakan peneliti seperti tabel 2.4 berikut:

Tabel 2. 4 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil Penelitian
1	Aplikasi Inventarisasi Aset Berbasis <i>Web</i> Dengan Metode <i>Waterfall</i> . Vol.5, No. 2 Juni 2020 (208-212) Jurnal Informatika Universitas Pamulang. ISSN: 2541-1004.	Sanjaya Pinem, Victor Maruli Pakpahan.	Telah dibuat sistem pengolahan data yang menggunakan program khusus terintegrasi dengan menggunakan metode waterfall untuk pengolahan dan pemasukan data yang meliputi data inventaris alat dan bahan, data laporan kegiatan, dan perawatan barang-barang sekolah, sehingga dapat mempermudah admin dalam mengakses dan mengelola data dengan cepat.
2	Perancang Aplikasi <i>Inventory</i> Barang pada CV. MR Lestari Berbasis Web Jurnal Simika Vol. 3 No. 2 Tahun 2020	Rehulina Tarigan, Deni Ardiansyah.	Menghasilkan sebuah aplikasi <i>inventory</i> barang yang dapat membantu admin CV MR. Lestari pada saat pembuatan laporan, dan memberikan data barang yang akurat. Selain itu juga dapat lebih detail dan lengkap dalam pengelolaan informasi seputar penyimpanan barang.

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil Penelitian
3	Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis <i>Web</i> Studi Kasus di PT.Infinetworks Global Jakarta. Jurnal Sisfotek Global. ISSN: 2088-1762 Vol. 4 No.2/September 2014	Agus Heryanto, Hilmi Fuad, Dani Dananggi.	Penulis berinisiatif untuk mengembangkan sebuah sistem informasi <i>inventory</i> berbasis <i>web</i> untuk membantu efisiensi kegiatan operasional inventori perusahaan. Menggunakan metode penelitian dengan studi pustaka, dokumentasi, wawancara, observasi, dan menggunakan diagram permodelan <i>UML (Unified Modelling Language)</i> .
4	Perancangan Sistem Informasi Basis Data Inventaris Barang Berbasis Web Menggunakan Metode <i>Waterfall</i> . Jurnal Manajemen Industri dan Logistik Vol. 04 No. 02/ November, 2020	Nuraida Wahyuni, Rizki Akmal, Akbar Gunawan	Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi basis data inventaris barang. Adapun perancangan sistem yang digunakan adalah metode <i>waterfall</i> , dan pengembangan sistemnya menggunakan DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)
5	Perancangan Sistem informasi inventaris barang berbasis <i>web</i> . Jurnal teknik informatik dan sistem Informasi. Vol.07	Antonius Oko Pranooto dan Eko sediyono	Penelitian ini dibuat untuk merancang sistem informasi inventaris barang yang memiliki tampilan antar muka dan menu menu yang mudah dimengerti, dengan adanya

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil Penelitian
	No.02 Agustus 2021		sistem informasi aset <i>staff</i> yang semula yang dilakukannya secara manual saat ini proses kerja semakin mudah sehingga dapat diolah dengan efektif dan data tersebut bersifat lebih akurat.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis terletak pada judul dan ruang lingkup penelitian. Judul dan ruang lingkup penelitian penulis lebih menekankan pada membangun sebuah aplikasi inventaris di kantor Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan yang berbasis *website*. Aplikasi ini akan dibangun dengan menggunakan bentuk pemrograman yang terstruktur, menggunakan metode *prototype* sebagai metode pengembangan, *DFD (Data Flow Diagram)* dan *ERD (Entity Relationship Diagram)* sebagai alat pengembangan sistemnya. Selain itu, peneliti juga akan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan menggunakan database *MySQL* sebagaimana pembuatan sistem pada penelitian terdahulu

2.3 Objek Penelitian

Objek penelitian ini menjelaskan tentang tempat dilakukan penelitian ini yaitu Satuan Polisi pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan.

2.3.1 Sejarah Perusahaan

2.3.2 Visi dan Misi

Adapun visi dan misi dari Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan adalah:

A. Visi

Terwujudnya penegakan peraturan daerah dan pemeliharaan ketertiban umum serta perlindungan masyarakat untuk memantapkan stabilitas daerah menuju masyarakat Sumatera Selatan yang tertib, aman, damai, dan sejahtera.

B. Misi

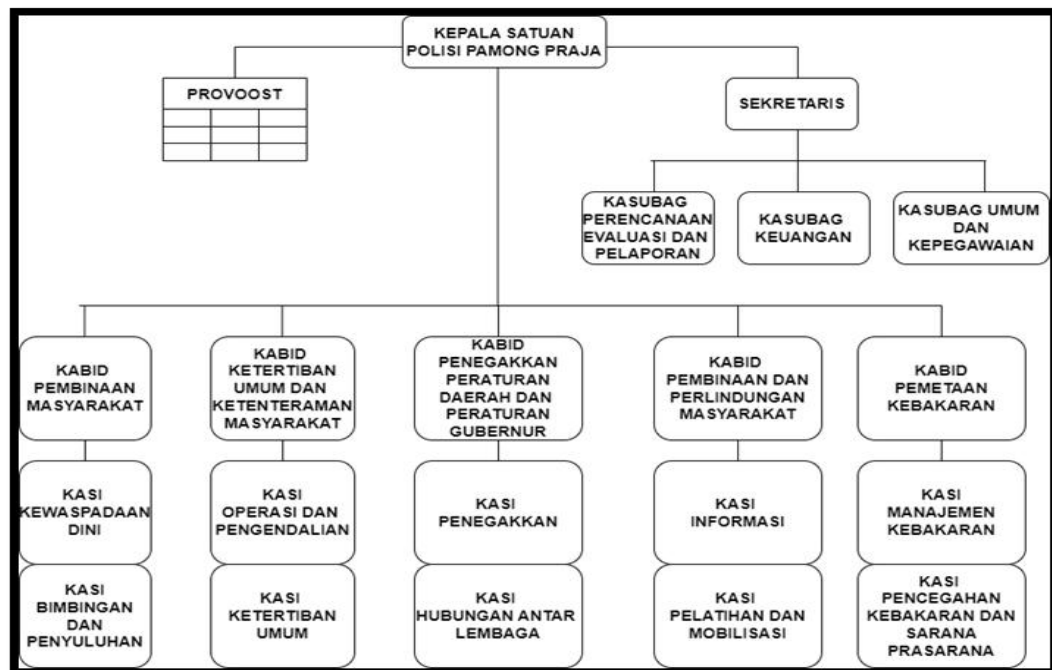
Berikut beberapa misi Satpol-PP Provinsi Sumatera Selatan:

1. Penegakan Perda dan Peraturan Pelaksanaannya dimaksudkan adanya komitmen untuk melaksanakan aturan yang dibuat antara penegak hukum itu sendiri, pemerintah dan masyarakat serta dipatuhinya segala produk atau aturan hukum yang dibuat oleh pemangku kepentingan.
2. Terpeliharanya ketentraman dan ketertiban umum di masyarakat Sumatera Selatan dimaksudkan kondisi lingkungan yang kondusif di tahun 2018 masyarakat Sumatera Selatan semakin tertib, aman dan damai, sehingga apa yang telah dicita-citakan tentang kesejahteraan masyarakat Sumsel akan mudah tercapai.

3. Meningkatkan Perlindungan Masyarakat dalam hal Ketentraman Masyarakat dan Sosial Kemasyarakatan serta berpartisipasi dalam Penanggulangan Bencana.

2.3.3 Struktur Organisasi

Dalam melakukan pembagian fungsi-fungsi manajemen pada Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan ditetapkan struktur organisasi berdasarkan pada Peraturan Gubernur Sumatera Selatan Nomor 47 Tahun 2016 tanggal 30 November 2016 tentang Uraian Tugas dan Fungsi Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan, seperti tampilan pada gambar 2.1;



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Satpol PP Sumsel

2.3.4 Tugas dan Wewenang

Berikut ini adalah pembagian tugas dan wewenang berdasarkan struktur organisasi Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan.

1) Kepala Satuan Polisi Pamong Praja

Kepala Satuan Polisi Pamong Praja mempunyai fungsi:

- a. Penyusunan program dan pelaksanaan penegakan Peraturan Daerah dan Peraturan Gubernur, penyelenggaraan ketertiban umum, ketenteraman masyarakat dan perlindungan masyarakat serta penyelenggaraan pemetaan rawan kebakaran.
- b. Pelaksanaan kebijakan pembinaan masyarakat.
- c. Pelaksanaan kebijakan penegakan Peraturan Daerah dan Peraturan Gubernur.
- d. Pelaksanaan kebijakan penyelenggaraan ketertiban umum dan ketenteraman masyarakat.
- e. Pelaksanaan kebijakan perlindungan masyarakat.

2) SEKRETARIAT

Sekretariat mempunyai fungsi:

- a. Pelaksanaan penyusunan perencanaan, evaluasi dan pelaporan.
- b. Pelaksanaan penyusunan anggaran dan kegiatan.
- c. Pengelolaan administrasi keuangan.
- d. Pengelolaan dan pelayanan administrasi umum dan ketatausahaan.
- e. Pelaksanaan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

Sekretaris dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsinya dibantu oleh Kepala Sub Bagian Perencanaan, evaluasi dan pelaporan, Kepala Sub Bagian Keuangan dan Kepala Sub Bagian Umum dan kepegawaian.

- (1) Subbagian Perencanaan, Evaluasi dan Pelaporan mempunyai tugas:
 - a. Menyusun rencana kerja dan kegiatan Subbagian.
 - b. Menghimpun dan menyiapkan data dan bahan dalam rangka penyusunan program.
 - c. Melaksanakan perencanaan dan penyusunan program.
 - d. Melaksanakan monitoring dan evaluasi program.
 - e. Melaksanakan tugas kedinasan lainnya yang diberikan pimpinan.
- (2) Subbagian Keuangan mempunyai tugas:
 - a. Menyusun rencana kerja dan kegiatan Subbagian.
 - b. Melaksanakan pengelolaan administrasi keuangan.
 - c. Melaksanakan pengumpulan bahan dan penyiapan rencana belanja pegawai, operasional, pemeliharaan, serta belanja barang dan jasa.
 - d. Melaksanakan penyiapan bahan administrasi dan pembukuan keuangan.
 - e. Melaksanakan tugas lain yang diberikan oleh atasan sesuai dengan tugas dan fungsinya.
- (3) Subbagian Umum dan Kepegawaian mempunyai tugas:
 - a. Menyusun rencana kerja dan kegiatan Subbagian.
 - b. Melaksanakan pengelolaan administrasi surat menyurat dan kearsipan serta perlengkapan kantor.

- c. Melaksanakan urusan rumah tangga, perlengkapan, dan peralatan serta kearnanan kantor.
- d. Melaksanakan urusan keprotokolan dan kehumasan.
- e. Melaksanakan tugas lain yang diberikan oleh atasan sesuai dengan tugas dan fungsinya.

1. KEPALA BIDANG PEMBINAAN MASYARAKAT

Kepala Bidang pembinaan masyarakat mempunyai fungsi:

- a. Penyiapan bahan perumusan kebijakan pembinaan masyarakat.
- b. Pengkoordinasian kebijakan dan kegiatan pembinaan masyarakat.
- c. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan kebijakan dan kegiatan pembinaan masyarakat dan
- d. Pelaksanaan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

Kepala Bidang Pembinaan Masyarakat dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsinya dibantu oleh Kepala Seksi Kewaspadaan Dini dan Kepala Seksi Bimbingan dan Penyuluhan.

(1) Seksi Kewaspadaan Dini mempunyai tugas

- a. Menyusun rencana kerja seksi.
- b. Membina dan melaksanakan kewaspadaan dini dalam penegakkan Peraturan Daerah dan Peraturan Gubernur, memelihara ketertiban umum dan ketenteraman masyarakat serta Perlindungan Masyarakat termasuk pembinaan masyarakat tentang pengamanan dan penertiban aset yang dimiliki Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan.

- c. Mengevaluasi pelaksanaan tugas kewaspadaan dini dalam penegakkan Peraturan Daerah dan Peraturan Gubernur, memelihara ketertiban umum dan ketenteraman masyarakat serta perlindungan masyarakat termasuk pembinaan masyarakat tentang pengamanan dan penertiban aset yang dimiliki Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan.
- d. Menyusun laporan pelaksanaan tugas dan
- e. Melaksanakan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

(2) Seksi bimbingan dan penyuluhan mempunyai tugas:

- a. Menyusun rencana kerja seksi.
- b. Menyiapkan bahan penyusunan petunjuk pelaksanaan kegiatan bimbingan dan penyuluhan.
- c. Mengevaluasi pelaksanaan tugas bimbingan dan penyuluhan.
- d. Menyusun laporan pelaksanaan tugas.
- e. Melaksanakan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

2. KEPALA BIDANG KETERTIBAN UMUM DAN KETENTERAMAN MASYARAKAT

Kepala Bidang Ketertiban Umum dan Ketenteraman Masyarakat mempunyai fungsi:

- a. Penyiapan bahan perumusan kebijakan dalam rangka operasi dan pengendalian.

- b. Penyiapan bahan perumusan kebijakan dalam rangka ketertiban umum dan ketenteraman masyarakat lintas Kabupaten/Kota.
- c. Pelaksanaan kegiatan operasi dan pengendalian serta Ketertiban Umum dan Ketenteraman masyarakat lintas Kabupaten/Kota.
- d. Pengkoordinasian dan pelaksanaan pengamanan dan penertiban aset dimiliki Pemerintah Provinsi dari gangguan pihak ketiga tanpa hak.
- e. Pelaksanaan tugas kedinasan lainnya yang siberikan oleh pimpinan.

Kepala Bidang Ketertiban Umum dan Ketenteraman Masyarakat dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsinya dibantu oleh Kepala Seksi Operasi dan Pengendalian dan Kepala Ketertiban Umum.

1) Seksi Operasi dan Pengendalian, mempunyai tugas:

- a. Menyusun rencana kerja dan kegiatan Seksi.
- b. Menyiapkan bahan kebijakan dalam rangka operasi dan pengendalian ketertiban umum dan ketenteraman lintas Kabupaten/Kota.
- c. Melakukan koordinasi dalam rangka operasi dan pengendalian ketertiban umum dan ketenteraman lintas kabupaten/kota,;
- d. Melakukan pengamanan dan pengawalan tamu VVIP termasuk pejabat negara dan tamu Negara.
- e. Melaksanakan tugas kedinasan lainnya yang diberikan pimpinan.

2) Seksi Ketertiban Umum, mempuyai tugas:

- a. Menyusun rencana kerja dan kegiatan seksi.

- b. Menyiapkan bahan kebijakan dalam rangka melaksanakan ketertiban umum.
- c. Melakukan koordinasi dalam rangka melaksanakan ketertiban umum lintas kabupaten/kota.
- d. Melakukan pendataan dan pelaporan terhadap gangguan ketertiban umum dan ketentraman masyarakat.
- e. Melaksanakan tugas kedinasan lainnya yang diberikan pimpinan.

3. KEPALA BIDANG PENEGAKAN PERATURAN DAERAH DAN PERATURAN GUBERNUR

Kepala Bidang Penegakan Peraturan Daerah dan Peraturan Gubernur mempunyai fungsi:

- a. Penyiapan bahan dan pelaksanaan Penegakan Peraturan Daerah dan Peraturan Gubernur.
- b. Penyiapan bahan dan pelaksanaan hubungan antar lembaga.
- c. Pelaksanaan koordinasi kegiatan Penegakan Peraturan Daerah dan Peraturan Gubernur.
- d. Pelaksanaan koordinasi kegiatan hubungan antar lembaga.
- e. Pelaksanaan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

Kepala Bidang Penegakkan Peraturan Daerah dan Peraturan Gubernur dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsinya dibantu oleh Kepala Seksi Penegakkan Peraturan dan Kepala Seksi Hubungan Antar Lembaga.

- 1) Seksi Penegakan, mempunyai tugas:
 - a) Menyusun rencana kerja dan kegiatan seksi.

- b) Menyusun bahan-bahan penegakan Peraturan Daerah dan Peraturan Gubernur.
- c) Melakukan tindakan penertiban non yustisial dan administratif sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- d) Melakukan tindakan penyelidikan dan penyidikan terhadap pelanggaran Peraturan Daerah dan Peraturan Gubernur.
- e) Melaksanakan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

2) Seksi hubungan antar lembaga mempunyai tugas:

- a) Melaksanakan penyusunan program kerja seksi.
- b) Melaksanakan koordinasi dan kerjasama dengan Instansi terkait terhadap penegakan Peraturan Daerah dan Peraturan Gubernur.
- c) Melaksanakan koordinasi dan kerjasama operasional dengan Satuan Polisi Pamong Praja Kabupaten/Provinsi dalam hal penegakan Peraturan Daerah dan Peraturan Gubernur.
- d) Melaksanakan pemantauan dan evaluasi yang berkaitan dengan tugas seksi hubungan antar lembaga.
- e) Melaksanakan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

4. KEPALA BIDANG PEMBINAAN SATUAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT

Kepala Bidang Pembinaan Satlinmas mempunyai fungsi:

- a. Penyiapan bahan perumusan kebijakan pembinaan Satuan Perlindungan Masyarakat.

- b. Pengkoordinasian kebijakan dan kegiatan pembinaan Satuan Perlindungan Masyarakat.
- c. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan kebijakan dan kegiatan pembinaan Satuan Perlindungan Masyarakat.
- d. Pemberdayaan Satuan Perlindungan Masyarakat.
- e. Pelaksanaan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

Kepala Bidang Pembinaan Satuan Perlindungan Masyarakat dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsinya dibantu oleh Kepala Seksi Data dan Informasi dan Kepala Seksi Pelatihan dan Mobilisasi.

- 1) Seksi data dan informasi mempunyai tugas:
 - a) Menyusun rencana kerja seksi.
 - b) Melaksanakan pengelolaan data dan informasi Satuan Perlindungan Masyarakat.
 - c) Melaksanakan kebijakan teknis tentang data dan informasi Satuan Perlindungan Masyarakat.
 - d) Melaksanakan evaluasi dan pelaporan seksi; dan.
 - e) Melaksanakan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.
- 2) Seksi pelatihan dan mobilisasi mempunyai tugas:
 - a) Menyusun rencana kerja seksi.
 - b) Melaksanakan penyiapan bahan implementasi kebijakan pelatihan dan mobilisasi Satuan Perlindungan Masyarakat.
 - c) Melaksanakan pelatihan Satuan Perlindungan Masyarakat.
 - d) Melaksanakan mobilisasi Satuan Perlindungan Masyarakat.

e) Melaksanakan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

5. KEPALA BIDANG PEMETAAN KEBAKARAN

Kepala Bidang Pemetaan Kebakaran mempunyai fungsi:

- a. Penyiapan bahan perumusan kebijakan pemetaan daerah rawan Kebakaran.
- b. Penyiapan rencana induk sistem proteksi kebakaran di Kabupaten/Kota.
- c. Pelaksanaan pemetaan rawan kebakaran.
- d. Penyelenggaraan koordinasi dalam menyusun peta rawan kebakaran dan membuat rencana induk sistem proteksi kebakaran Kabupaten/Kota.
- e. Pelaksanaan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

Kepala Bidang Pemetaan Kebakaran dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsinya dibantu oleh Kepala Manajemen Kebakaran Kepala Pencegahan dan Sarana Prasarana kebakaran.

1) Seksi Manajemen Kebakaran mempunyai tugas:

- a) Menyusun rencana kerja seksi.
- b) Melakukan pemetaan daerah rawan kebakaran.
- c) Menyusun rencana induk sistem proteksi kebakaran di Kabupaten/Kota.
- d) Membuat laporan pelaksanaan tugas; dan
- e) Melaksanakan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

2) Seksi Pencegahan dan Sarana Prasarana kebakaran mempunyai tugas:

- a) Menyusun rencana kerja seksi.

- b) Melakukan pencegahan kebakaran terhadap kantor/gedung milik pemerintah provinsi.
- c) Menyiapkan sarana dan prasarana pemadam kebakaran kantor/gedung milik pemerintah provinsi.
- d) Menyiapkan bahan penyusunan petunjuk pelaksanaan dalam pencegahan dan penyiapan sarana prasarana pemadam kebakaran.
- e) Melaksanakan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi

Penelitian ini dilakukan di kantor Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan yang berlokasi di Jl. Kapten F. Tendean Kel No.4, Sungai Pangeran, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30114.

3.1.2 Waktu Penelitian

Adapun jadwal penelitian yang dilakukan peneliti sesuai dengan metode *prototype* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2023																			
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Kebutuhan																				
2	Prototyping																				
3	Evaluasi Prototyping																				
4	Mengkodekan Sistem																				
5	Pengujian Sistem																				
6	Evaluasi Sistem																				
7	Menggunakan Sistem																				

3.2 Jenis Data

3.2.1 Data *Primer*

Data *primer* dan data sekunder. Data primer adalah data yang bersumber internal yang didapatkan secara langsung melalui pelaksanaan observasi, yaitu pengamatan secara langsung, dan lain-lain.

Dalam penelitian ini penulis memperoleh data primer yang didapat dari hasil observasi dan wawancara yaitu informasi mengenai pencatatan inventaris ruang yang ada di Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan.

3.2.2 Data *Sekunder*

Data *sekunder* adalah sumber data yang diperoleh dengan cara membaca dan mempelajari melalui media lain yang bersumber dari literatur, buku-buku, serta dokumen perusahaan.

Dalam penelitian ini data *sekunder* yang didapat berupa jurnal dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti untuk digunakan sebagai bahan *referensi*.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.3.1 Pengamatan (Observasi)

Observasi adalah teknik pengumpulan data atau informasi secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi dilakukan untuk

memperoleh gambaran riil suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian.(Lubis, 2018).

Dalam Penelitian ini peneliti mengamati proses alur kerja pada bagian inventaris barang di satuan polisi pamong praja provinsi sumatera selatan.

3.3.2 Wawancara (*Interview*)

Wawancara dalam buku metodologi penelitian merupakan teknik pengumpulan data melalui percakapan dengan maksud tertentu, yang dilakukan oleh kedua belah pihak, yaitu pewawancara (*interviewer* yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yaitu yang memberikan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Wawancara dapat dilakukan secara tatap muka atau melalui telepon dan media online. (Lubis, 2018).

Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu staff pada bagian Kasubbag Kepegawaian dan Umum, yaitu bapak Sudarman terkait alur sistem yang sedang berjalan pada Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan.

3.3.3 Dokumentasi

Selain dengan teknik observasi dan wawancara, informasi atau data juga dapat diperoleh dengan menggunakan teknik dokumentasi. Dokumentasi merupakan informasi yang berasal dari catatan penting baik dari lembaga atau organisasi maupun perorangan. Dokumentasi ini juga merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian (Anggito & Setiawan, 2018).

Pada teknik ini, dokumentasi yang penulis dapatkan adalah berupa foto data dalam proses pemesanan dan pengadaan barang, foto tempat pengarsipan data, serta foto data rekapitulasi inventaris barang pada Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan.

3.3.4 Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Puspytasari, 2022).

Metode ini bertujuan untuk mengumpulkan literatur-literatur yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lainnya melalui jurnal ilmiah, buku referensi dan sumber lainnya yang bersifat *valid*

3.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode perancangan/pengembangan sistem yang digunakan dalam membangun Aplikasi Inventaris Barang Berbasis *Web* Pada Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan adalah dengan menggunakan metode *Prototype*. Terdapat 7 tahapan dalam metode *Prototype* dalam aktifitas pengembangannya, yaitu Tahap Pengumpulan Kebutuhan, Tahap *Prototyping*, Tahap Evaluasi *Prototyping*, Tahap Mengkodekan Sistem, Tahap Pengujian Sistem, Tahap Evaluasi Sistem, Tahap Menggunakan Sistem. Adapun tahapan metode *prototype* sebagai berikut:

1) Tahap Pengumpulan Kebutuhan

Format *software* di definisikan secara bersama-sama oleh pengembang dan klien, begitu pula saat melakukan identifikasi kebutuhan serta sistem yang dibangun. Pada tahapan ini penulis mencari informasi yang melibatkan *staff* kasubag kepegawaian dan umum di satuan polisi pamong praja provinsi sumatera selatan, pada tahapan ini penulis mengumpulkan informasi untuk mengidentifikasi kebutuhan- kebutuhan yang diperlukan dalam membangun sebuah aplikasi inventaris barang berbasis *web* melalui wawancara dan observasi.

2) Tahap *Prototyping*

Tahap ini adalah tahap membuat perncangan sementara dengan focus pada keinginan pelanggan atau klien seperti membuat input dan ouput yang dibutuhkan. Pada tahapan design perangkat lunak menggunakan pemodelan basis data dengan menggunakan *Flowchart*, *DFD (Data Flow Diagram)* dan *ERD (Entity Relationship Diagram)*.

3) Tahap Evaluasi *Prototyping*

Pada tahapan ini akan dilakukan pengecekan oleh klien terhadap *prototype* yang telah dibangun dengan tujuan memastikan sistem yang telah dirancang telah sesuai dengan tujuan dan keperluan dari klien atau tidak. Apabila *prototype* yang dibangun belum sesuai maka akan dilakukan koreksi serta perbaikan dengan kembali pada tahap sebelumnya. Sebelum melanjutkan tahap berikutnya, wajib melakukan pemeriksaan pada tahapan sebelumnya karena ini penentu keberhasilan suatu proses aplikasi

yang akan dibangun. Ketika pada tahapan 1 dan 2 terdapat kekurangan yang belum sesuai dengan kebutuhan klien maka proses perbaikan akan dilakukan kembali pada tahapan sebelumnya sebelum dilakukannya ketahapan berikutnya.

4) Tahap Mengkodekan Sistem

Prototype yang telah disetujui pada tahap sebelumnya akan mulai dibuatkan dalam bentuk kode atau koding pada tahapan ini, dengan menterjemahkannya kedalam bahasa pemrograman Pada tahapan ini, penulis membuat pemrograman terstruktur berbasis *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database* menggunakan *MySQL*.

5) Tahap Pengujian Sistem

Sistem yang telah diubah kedalam bahasa pemrograman dan telah menjadi sebuah *software* akan diuji terlebih dahulu untuk menentukan apakah *software* telah dapat digunakan atau belum. Pengujian yang dilakukan memiliki tujuan untuk memastikan kesalahan yang dihasilkan sistem seminimal mungkin. Biasanya digunakan pengujian *Black Box*, *White box*, Pengujian arsitektur, Basis path dan lain-lain Pada tahapan ini dilakukan pengujian pada sistem. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *black box testing* dan dilakukan di akhir. Pengujian dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi yang dibuat sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diharapkan

6) Tahap Evaluasi Sistem

Pada tahap pengevaluasian ini dilakukan oleh klien untuk memastikan apakah program atau sistem yang sudah dibangun telah sesuai dengan keinginan atau belum. Apabila sudah maka sistem sudah dapat digunakan. Tapi apabila belum sesuai maka pengembang harus kembali ketahap sebelumnya untuk memperbaiki ketidakseuaian itu. Pada tahapan ini dilakukannya pemeriksaan pada sistem yang sudah dibangun menggunakan metode *black box testing* untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan keinginan atau belum Sebelum ketahapan berikutnya.

7) Tahap Menggunakan Sistem

Sistem yang telah dibangun dan berhasil melewati tahap evaluasi sistem dengan baik sudah dapat digunakan. Dalam proses penelitian ini penulis mengupayakan pengembangan sistem yang terkait *software* dan hardware dapat dibuat dengan maksimal agar menghasilkan suatu aplikasi yang dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

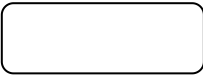

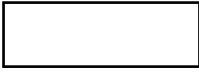
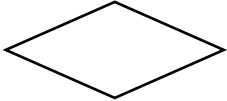
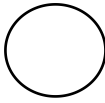
3.5 Alat Pengembangan Sistem

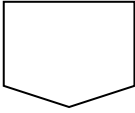



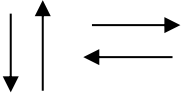
3.5.1 *Flowchart*

Flowchart merupakan langkah-langkah yang menggambarkan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah yang dituliskan dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. *Flowchart* menggambarkan sebuah algoritma yang terstruktur dan mudah dipahami oleh orang lain, khususnya *programmer* yang

bertugas mengimplementasikan suatu program (Sitorus, 2015). Simbol Flowchart dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3. 2 Simbol-simbol flowchart

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
2		<i>Input/Output</i>	Menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya
3		<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
4		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya/tidak
5		<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama

No	Simbol	Nama	Fungsi
6		<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda
7		<i>Predefined Process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
8		<i>Punched Card</i>	Menyatakan input berasal dari kartu atau output dan ditulis ke kartu
9		<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
10		<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses

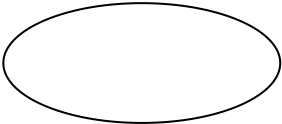

Sumber: (Sitorus, 2015)

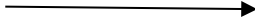

3.5.2 DFD (*Data Flow Diagram*)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data dari sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas. (DFD) *Data Flow Diagram* merupakan suatu model logika data atau

proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan ke mana tujuan data yang keluar dari sistem, di mana data tersimpan, dan proses apa yang menghasilkan data. Simbol *Data Flow Diagram (DFD)* dapat dilihat pada tabel 3.3:

Tabel 3. 3 Simbol-simbol *Data Flow Diagram (DFD)*


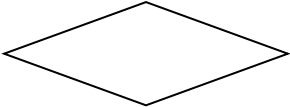
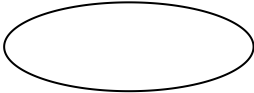

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Proses	Proses disimbolkan dalam bentuk suatu lingkaran. Melambangkan suatu proses dari data yang dimasukkan ke dalam sistem yang mengubah input menjadi output.
2		Entitas Eksternal	Terminator disimbolkan dalam bentuk persegi panjang, Terminator dapat berupa orang, sekelompok orang, organisasi, departemen di dalam organisasi, atau perusahaan yang sama tetapi di luar kendali sistem yang sedang dibuat modelnya.

No	Simbol	Nama	Keterangan
3		Arus Data (<i>Data Flow</i>)	Data Flow disimbolkan dengan tanda anak panah, alur ini mengalir diantara proses, data store, dan terminator. Alur data menunjukkan arus data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil proses sistem.
4		Penyimpanan Data (<i>Data Storage</i>)	Data Storage disimbolkan dengan garis sejajar, yang digunakan untuk memodelkan kumpulan data atau paket data. Data storage dapat berupa <i>file/database</i> yang tersimpan dalam disket, harddisk, dll.

3.5.2 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

ERD (*Entity Relationship Diagram*) menurut Shalahuddin merupakan diagram yang berfungsi untuk menggambarkan hubungan antar tabel pada basis data yang digunakan untuk merancang *database* pada suatu sistem (Putra et al., 2022). Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD) dapat dilihat pada tabel 3.4:

Tabel 3. 4 Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>Entitas</i>	Objek
2		<i>Relationship</i>	Hubungan antar entitas
3		<i>Atribut</i>	Atribut dari entitas
4		<i>Alur</i>	Menghubungkan atribut dan entitas dengan relasi

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

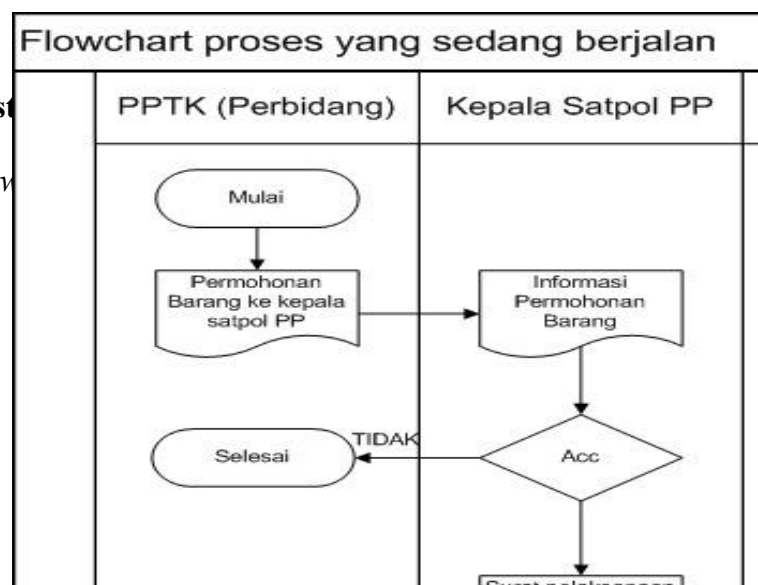
Setelah melakukan penelitian dan melakukan proses pengamatan pada kantor Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan, maka peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut. Teknik pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode *prototype* yang memiliki beberapa tahapan yaitu mulai dari pengumpulan kebutuhan untuk menentukan ruang lingkup penelitian dan mendefinisikan semua kebutuhan, yang kedua yaitu membangun *prototyping* menggunakan *Flowchart*, *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*, dan Membuat rancangan tampilan Interface, ketiga yaitu evaluasi pada *prototype* yang dibuat, yang keempat yaitu *fase* pengkodean sistem, yang kelima yaitu melakukan pengujian sistem apakah sistem tersebut sudah memenuhi kebutuhan pengguna atau belum, keenam evaluasi sistem dan yang terakhir menggunakan sistem.

4.1.1 *Flowchart* Sistem Yang Sedang Berjalan

Adapun *Flowchart* sistem yang sedang berjalan pada kantor Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan dapat dilihat pada gambar dibawah 4.1 dibawah ini;

Gambar 4.1 Flowchart Sistem

Berdasarkan pada gambar 4.1 *flowchart* sistem yang sedang berjalan diuraikan sebagai berikut:



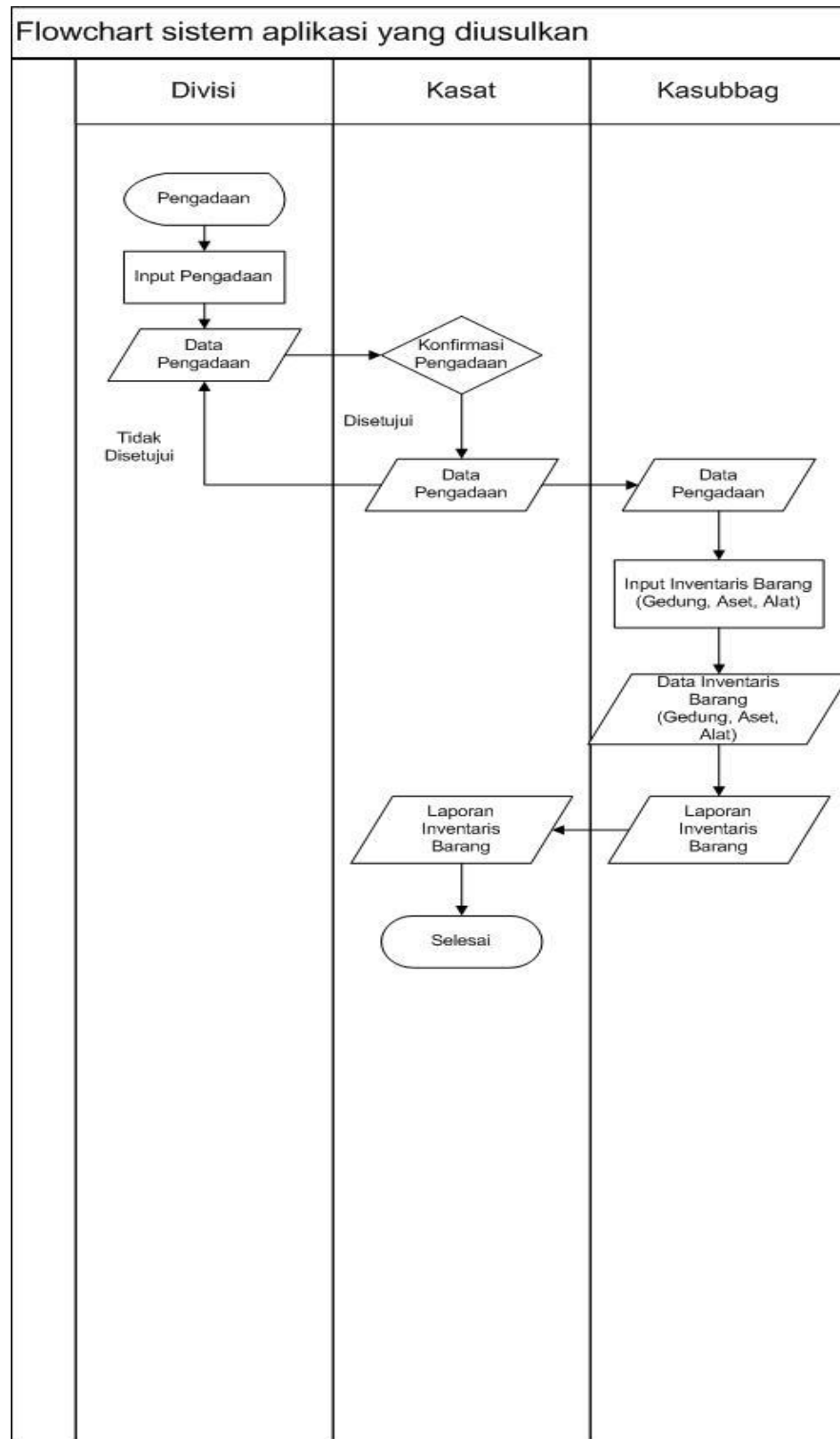
1. Bagian (PPTK) Pejabat Pelaksana Teknis Kegiatan, membuat surat permohonan barang kemudian surat permohonan yang sudah dibuat diberikan langsung kepada kepala satuan polisi pamong praja provinsi sumatera selatan yang berisi jenis kebutuhan, spesifikasi barang, kode nomor rekening. Dan jumlah dana yang diusulkan.
2. Kepala satuan polisi pamong praja provinsi sumatera selatan kemudian menerima dan membuat surat lanjutan dari surat permohonan barang yang sebelumnya sudah diberikan oleh bagian Bagian (PPTK) Pejabat Pelaksana Teknis Kegiatan, untuk ditanda tanganni kemudian diserahkan kepada staff Kasubbag Kepegawaian.
3. Kemudian setelah surat permintaan yang sudah ditanda tangani oleh kepala satuan polisi pamong praja provinsi sumatera selatan dan diterima oleh pihak kasubbag kepegawaian, pihak kasubbag kepegawaian langsung membuat surat pengadaan.
4. Kepala satuan polisi pamong praja provinsi sumatera selatan menerima informasi proses pengadaan.
5. Setelah barang dikirimkan diterimalah surat pemesanan yang diterima oleh pihak Kasubbag Kepegawaian.
6. Kemudian dilakukannya proses pengadaan oleh pihak Kasubbag Kepegawaian.
7. Staff Kasubbaag Kepegawaian membuat berita acara serah terima.
8. Pihak (PPTK) Pejabat Pelaksana Teknis Kegiatan menerima informasi berita acara serah terima.

9. staff Kasubbag Kepegawaian melakukan penginputan data barang yang telah diterima sesuai dengan surat pemesanan ke spreadsheet.
10. Staff Kasubbag Kepegawaian melakukan pencantakan dlaporan data barang inventaris barang.
11. Kepala satuan polisi pamong praja provinsi sumatera selatan menerima informasi laporan data barang.
12. Lalu kemudian surat tersebut diarsipkan.

4.1.2 Flowchart Sistem Yang Sedang Diusulkan

Adapun prosedur yang diusulkan untuk satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah ini dengan penjelasan sebagai berikut:

- 1) Mulai
- 2) Input data pengadaan oleh devisi
- 3) Konfirmasi permintaan pengadaan oleh kasat
- 4) Data Pengadaan Disetujui oleh kasat
- 5) Data pengadaan diterima oleh kasubbag
- 6) Input inventaris barang (gedung, aset dan alat) oleh kasubbag
- 7) Laporan data inventaris barang diterima oleh kasubbag
- 8) Laporan data inventaris barang diterima oleh kasat
- 9) Selesai



Gambar 4. 2 Flowchart Sistem yang diusulkan

4.1.2 Permasalahan dan Kendala

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan peneliti dapat menyimpulkan permasalahan dan kendala yang dihadapi dalam proses inventaris barang dibagian kasubbag dan kepegawaian umum yaitu;

1. Proses Pengelolaan data yang masih belum memiliki sistem terdatabse menyebabkan adanya penumpukan berkas pada ruangan tersebut.
2. Potensi hilangnya berkas, sehingga dalam proses pencarian data membutuhkan waktu yang cukup lama

4.1.3 Pemecahan Masalah

Berdasarkan kendala yang dihadapi oleh staff kasubbag kepegawaian dan umum provinsi sumatera selatan, maka dirumuskan sebuah sistem baru untuk membantu dalam mengatasi kendala tersebut yaitu dengan membangun aplikasi inventaris barang berbasis *website* yang penyimpanannya sudah terdatabse dan membutuhkan sebuah kebutuhan Brainware seperti;

1. Kasubbag kepegawaian dan umum
 - a. *Login* ke sistem menggunakan *username* dan *password*
 - b. Menambah, mengubah, menghapus dan melihat data inventaris barang yang terdiri dari beberapa kategori, seperti Gedung dan Bangunan, Alat dan Mesin, juga Aset Tetap Lainnya.
 - c. Mengelola data pengguna aplikasi inventaris barang satuan polisi pamong praja
 - d. Mencetak laporan data inventaris barang

4.1.4 Desain

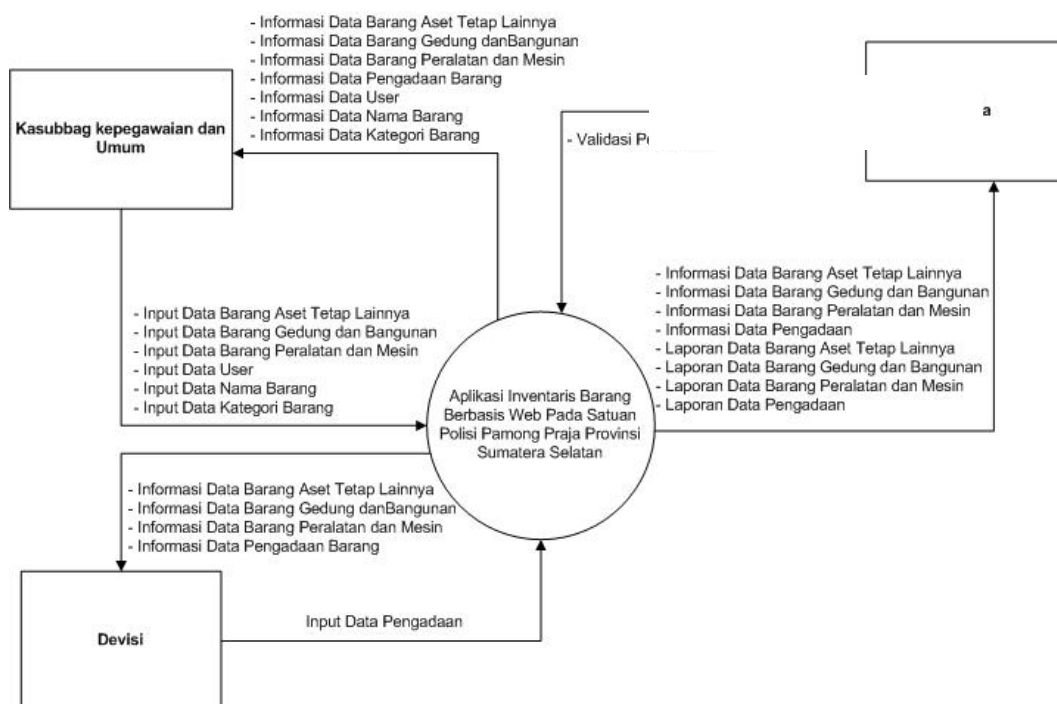
Pada tahapan ini adalah tahapan implementasi dari tahapan *prototype* dimana terdapat tahapan desain disetiap suatu proses, desain data, desain menu dan desain *input/output*.

4.1.4.1 DFD (Data Flow Diagram)

1. Diagram Context

Context diagram menggambar tentang suatu antara entitas-entitas yang terlibat dalam sistem tersebut serta aliran data yang berjalan didalam aplikasi.

Context diagram dapat dilihat pada gambar 4.3 dibawah ini:



Gambar 4. 3 Diagram Context

Berdasarkan *context* diagram diatas yang telah digambarkan pada gambar 4.4 bahwa Aplikasi Inventaris Barang Berbasis *Web* Pada Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan memiliki 3 (tiga) *entitas* yaitu *Staff* Kasubbag (Admin) dan Kepala (Kasat) dan Devisi.

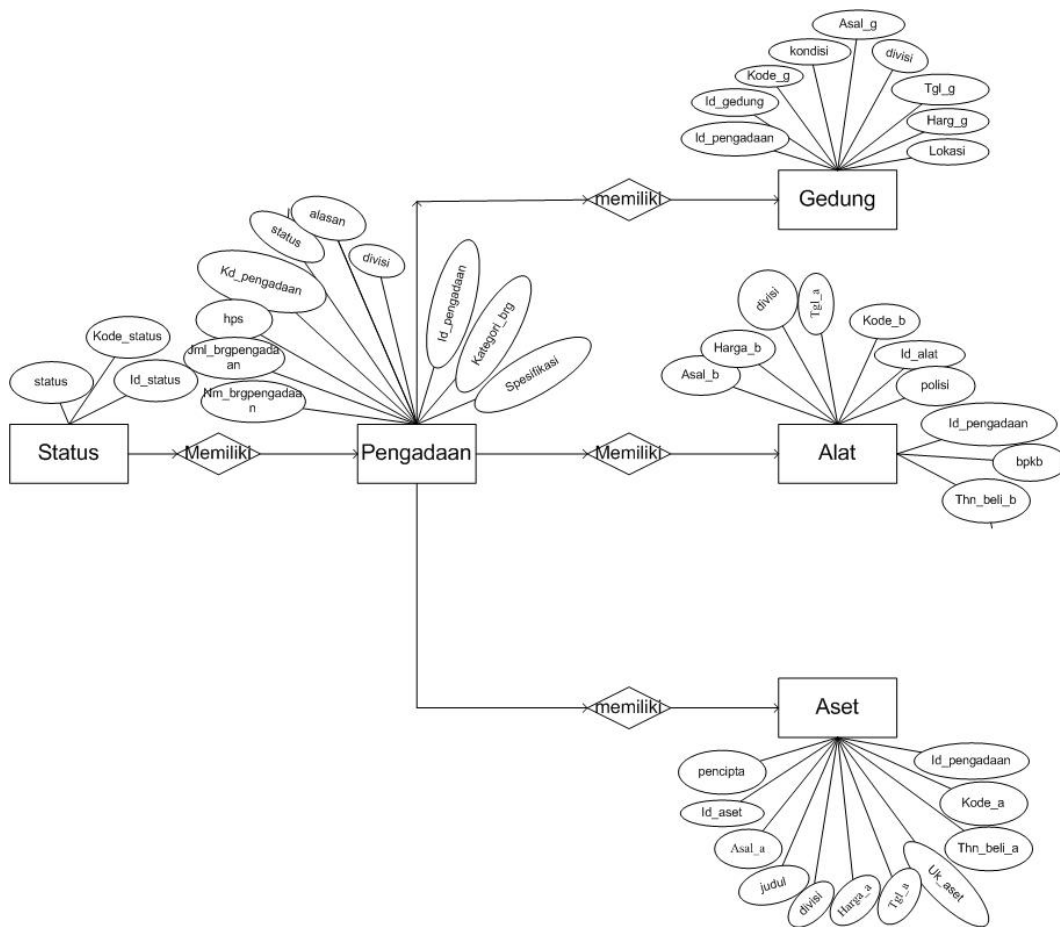
2. **Diagram Level 0**

Diagram level 0 ini digunakan untuk menggambarkan bagian dari arus data suatu sistem yang telah ada atau baru dengan struktur yang jelas. Gambar *Data Flow Diagram Level 0* dapat dilihat pada gambar 4.4 dibawah ini:

Gambar 4.5 Diagram Level 0

4.1.4.2 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Berikut ini dapat dilihat gambar dari *Entity Relationship Diagram (ERD)* yang berisikan komponen – komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing- masing di lengkapi *atribut*. Gambar dari *Entity Relationship Diagram* dapat dilihat pada gambar 4.5 dibawah ini:



Gambar 4.5 Entity Relationship Diagram

4.1.4.3 Desain Tabel

Database merupakan tempat untuk menampung data dari server, data tersebut nantinya akan diproses oleh program yang kita gunakan dalam pembuatan suatu website. *Database* terdiri dari tabel-tabel yang dibuat dengan menggunakan program *MySQL*. *Database* yang dibuat oleh penulis dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

1. Tabel *User*

Tabel *user* digunakan untuk menampung data user.

Struktur tabel *user* dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini

Nama Tabel: *user*

*Primary Key: id_user**

Foreign Key : -

Tabel 4. 1 User

No	Nama Filed	Type Data	Length	Keterangan
1	<i>id_user*</i>	<i>int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	<i>Username</i>	<i>varchar</i>	30	
3	<i>Email</i>	<i>varchar</i>	35	
4	<i>Password</i>	<i>varchar</i>	1000	
5	<i>Previlege</i>	<i>char</i>	1	

2. Tabel Barang Alat dan Mesin

Tabel *brg_alat* digunakan untuk menampung data inventaris barang berupa peralatan alat dan mesin.

Struktur tabel *brg_alat* dapat dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini

Nama Tabel: *brg_alat*

*Primary Key: id_alat**

*Foreign Key : Id_pengadaan***

Tabel 4. 2 Tabel Barang Alat dan Mesin

No	Nama Field	Type Data	Length	Keterangan
1	<i>id_alat*</i>	<i>int</i>	4	<i>Primary key</i>
2	<i>Id_pengadaan**</i>	<i>int</i>	4	<i>Foreign Key</i>

3	No_pol	<i>Varchar</i>	100	
4	Bpkb	<i>Varchar</i>	100	
5	Kode_b	<i>Varchar</i>	20	
6	Thn_beli_b	<i>Varchar</i>	4	
7	Asal_b	<i>Varchar</i>	50	
8	Harga_b	<i>Varchar</i>	15	
9	tgl	<i>date</i>		
10	Devisi	<i>Char</i>	10	

3. Tabel Barang Aset

Tabel brg_aset digunakan untuk menampung data inventaris barang berupa aset.

Struktur tabel brg_aset dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini

Nama Tabel: brg_aset

Primary Key: id_aset*

Foreign Key: id_pengadaan**

Tabel 4. 3 Tabel Barang Aset

No	Nama Field	Type Data	Length	Keterangan
1	id_aset*	<i>Int</i>	4	<i>Primary key</i>
2	id_pengadaan**	<i>Int</i>	4	<i>Foreign Key</i>
3	judul	<i>Varchar</i>	30	

4	pencipta	<i>Varchar</i>	50	
5	ukuran_aset	<i>Varchar</i>	20	
6	kode_a	<i>Varchar</i>	15	
7	asal_a	<i>Varchar</i>	50	
8	thn_beli_a	<i>Varchar</i>	4	
9	harga_a	<i>Int</i>	15	
10	Tgl_a	<i>Int</i>	4	
11	Devisi	<i>Char</i>	10	

4. Tabel Barang Gedung dan Bangunan

Tabel brg_gedung digunakan untuk menampung data inventaris barang berupa gedung.

Struktur tabel brg_gedung dapat dilihat pada tabel 4.4 dibawah ini

Nama tabel: brg_gedung

Primary key: id_gedung*

Foreign Key: id_pengadaan**

Tabel 4. 4 Tabel Barang Gedung dan Bangunan

No	Nama Field	Type Data	Length	Keterangan
1	id_gedung*	<i>Int</i>	4	<i>Primary key</i>
2	id_pengadaan**	<i>Int</i>	4	<i>Foreign Key</i>
3	lokasi	<i>Varchar</i>	50	
4	tgl_9	<i>Date</i>		

No	Nama Field	Type Data	Length	Keterangan
5	kode_g	<i>Varchar</i>	20	
6	kondisi_g	<i>Enum</i>	B,KB,RB	
7	asal_g	<i>Varchar</i>	30	
8	harga_g	<i>Int</i>	20	
9	devisi	<i>Char</i>	10	

5. Tabel Pengadaan

Tabel brg_pengadaan digunakan untuk menampung data inventaris pada proses pengadaan.

Struktur tabel brg_pengadaan dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini

Nama tabel: pengadaan

Primary key: id_pengadaan*

Foreign Key: status**

Tabel 4. 5 Tabel Pengadaan

No	Nama Field	Type Data	Length	Keterangan
1	id_pengadaan*	<i>Int</i>	4	<i>Primary key</i>
2	Kode_pengadaan**	<i>Varchar</i>	100	<i>Foreign Key</i>
3	status	<i>Varchar</i>	1	

4	id_kategori	<i>Enum</i>	Aset_tetap, gedung_bangunan, alat_mesin	
5	id_barang	<i>Varchar</i>	50	
6	jml_brgpengadaan	<i>Int</i>	4	
7	spesifikasi	<i>Varchar</i>	100	
8	Hps	<i>Int</i>	15	
9	Alasan	<i>Text</i>		
10	Devisi	<i>Char</i>	10	

6. Tabel Status

Tabel tb_status digunakan untuk menampung data inventaris pada proses status pengadaan.

Struktur tabel tb_status dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah ini

Nama tabel: tb_status

Primary key: id_status

Foreign Key: -

Tabel 4. 6 Tabel Status

No	Nama Field	Type Data	Length	Keterangan
1	id_status	<i>int</i>	4	<i>Primary key</i>
2	kode_status	<i>Char</i>	5	
3	status	<i>Varchar</i>	30	

4.1.4.4 Desain Interface

Untuk mempermudah dalam perancangan suatu sistem maka peneliti memvisualisasikan antarmuka disetiap aplikasi yang dibangun sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan untuk gambar tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

1. Desain Halaman Menu login

Desain menu *login* merupakan mendesain halaman sebelum masuk untuk ke sistem. Desain halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4.6 dibawah ini;



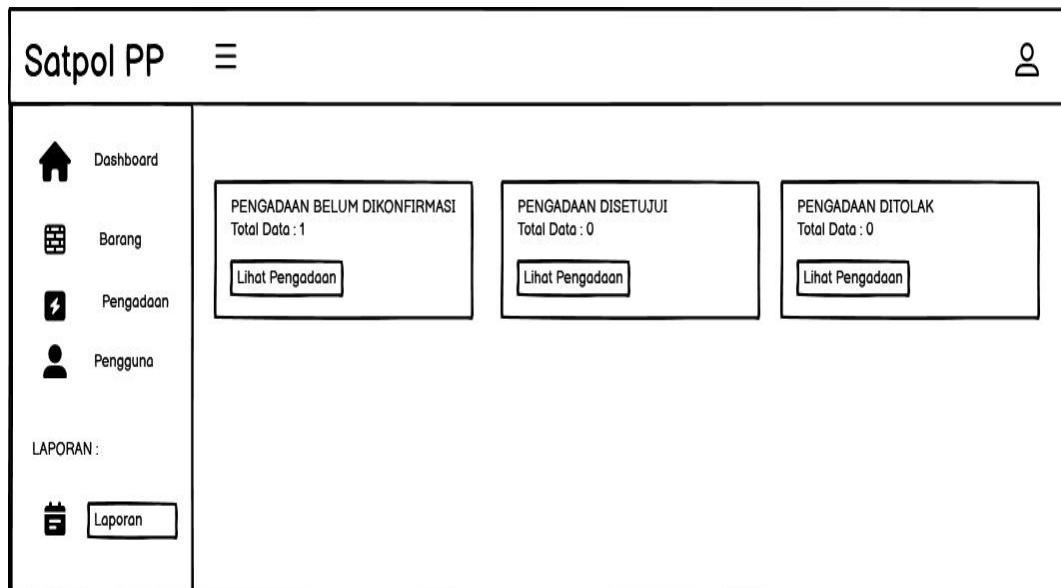
The image shows a login interface with the following elements:

- Title: **Login to your account**
- Input field 1: **Masukan User Name Anda** (with a user icon)
- Input field 2: **Masukan Password / Sandi** (with a lock icon)
- Button: **Login** (green)
- Link: **Lupa sandi ?**
- Footer: **Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan***

Gambar 4.6 Tampilan Halaman Login

2. Desain Halaman *Dashboard* Kasubbag Kepegawaian dan Umum

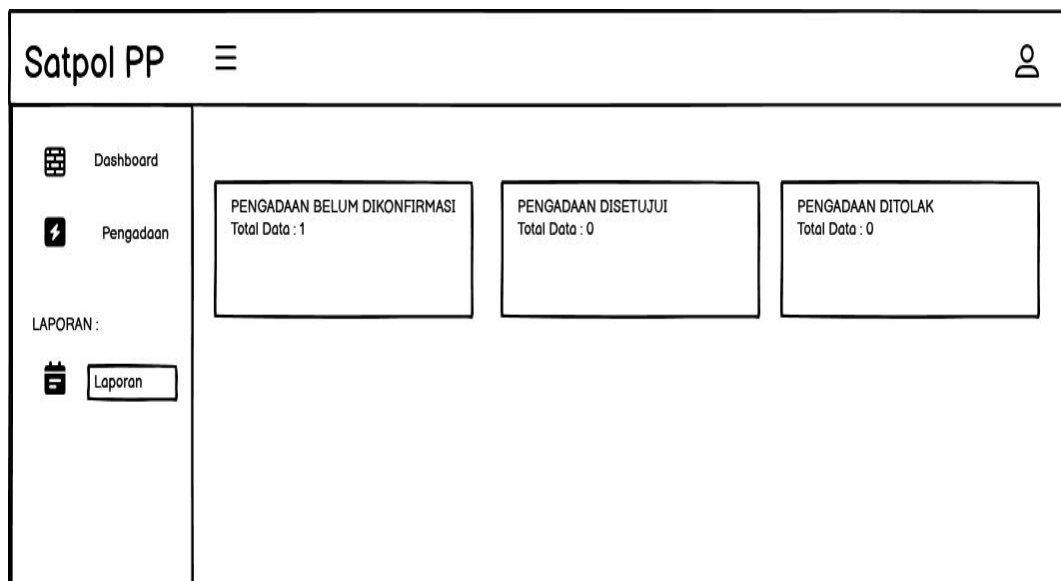
Desain halaman *dashboard* kasubbag kepegawaian dan umum dapat dilihat pada gambar 4.7 dibawah ini;



Gambar 4.7 Menu utama untuk Kasbbag (Admin)

3. Desain Halaman *Dashboard* Kepala Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan

Desain halaman *dashboard* Kepala Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan dapat dilihat pada gambar 4.8 dibawah ini;

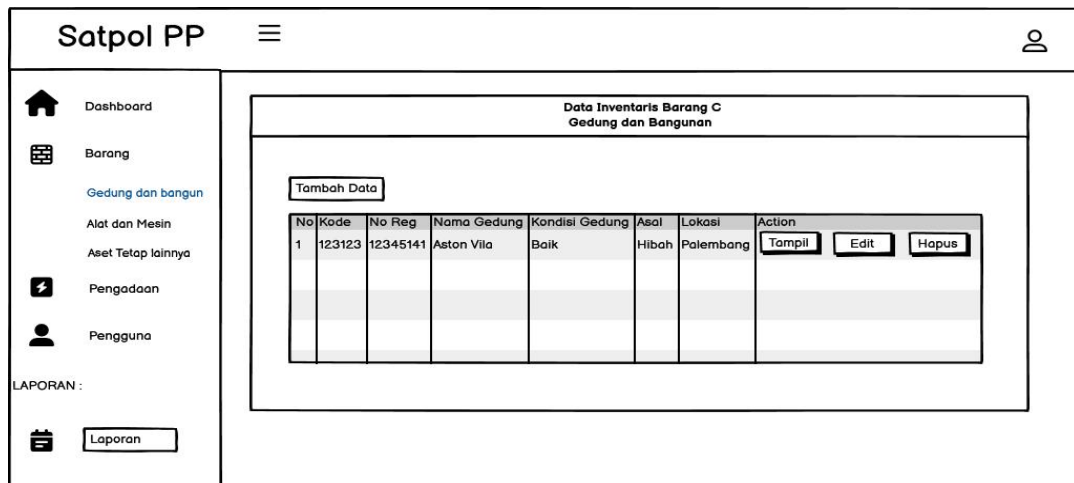


Gambar 4.8 Menu utama untuk kepala satpol (kasat)

4.1.4.5. Desain *Input dan Output*

1. Desain Halaman Data Barang C Gedung dan Bangunan

Desain halaman data barang C Gedung dan Bangunan oleh kasubbag kepegawaian dan umum dapat dilihat pada gambar 4.9 dibawah ini;



Gambar 4.9 Menu halaman data barang Gedung dan Bangunan

2. Desain Halaman Data Barang Alat dan Mesin

Desain halaman data barang B alat dan mesin oleh kasubbag kepegawaian dan umum dapat dilihat pada gambar 4.10 dibawah ini;

N	Kode Barang	Nama Baran	No. Reg	Tahun Be	Mer	Harga	Action
1	3.2.02.001.003.	Pick Up	000000	2020	toyota/kijan	10000000	Tampil Edit Hapus

Gambar 4.10 Halaman Data Barang Alat dan Mesin

3. Desain Halaman Data Barang D Aset Tetap Lainnya

Desain halaman data barang D Aset tetap lainnya oleh kasubbag kepegawaian dan umum dapat dilihat pada gambar 4.11 dibawah ini;

No	Kode Barang	Nama Barang	No. Reg	Tahun Beli	Harga	Jumlah	Action
1	223	Pena	125.6.7.1	2023	50000	10	Tampil Edit Hapus

Gambar 4.11 Halaman Data Barang Aset Tetap Lainnya

4. Desain Halaman Data Pengguna Aplikasi

Desain halaman data pengguna aplikasi oleh kasubbag kepegawaian dan umum dapat dilihat pada gambar 4.12 dibawah ini;

No	Username	Email	Password	Previlage	Action
1	admin	admin123@gmail.com	12345678	A	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	kasat	kasat123@gmail.com	12345678	K	

Gambar 4.12 Halaman Data Pengguna

5. Desain Laporan Data Inventaris Barang Gedung dan Bangunan

Desain laploran data inventaris barang gedung dan bangunan oleh kasubbag kepegawaian dan umum dapat dilihat pada gambar 4.13 dibawah ini

No	Kode Barang	No Reg	Nama Barang	Spesifikasi	Jumlah	Tgl Input	Action
1	223	125.6.7.1	Pena	Standar	10	2023-08-01	<input type="button" value="Tampil"/>

Gambar 4.13 Halaman Laporan Barang Gedung dan Bangunan

6. Desain Laporan Data Inventaris Barang Alat dan Mesin

Desain laploran data inventaris barang alat dan mesin oleh kasubbag kepegawaian dan umum dapat dilihat pada gambar 4.14 dibawah ini

Satpol PP 👤

**Laporan Data Inventaris Barang B
Alat dan Mesin**

Prlode s/d

No	Kode Barang	No Reg	Nama Barang	Merk	Jumlah	Tgl input	Action
							<input type="button" value="Tampil"/>

LAPORAN :

 Gedung dan bangun
 Alat dan Mesin
 Aset Tetap lainnya

Gambar 4.14 Halaman Laporan Barang Alat dan Mesin

7. Desain Laporan Data Inventaris Barang Aset Tetap Lainnya

Desain laporan data inventaris barang aset tetap lainnya oleh kasubbag kepegawaian dan umum dapat dilihat pada gambar 4.15 dibawah ini

Satpol PP 👤

**Laporan Data Inventaris Barang B
Aset Tetap Lainnya**

Prlode s/d

No	Kode Barang	No Reg	Nama Barang	Merk	Jumlah	Tgl input	Action
							<input type="button" value="Tampil"/>

LAPORAN :

 Gedung dan bangun
 Alat dan Mesin
 Aset Tetap lainnya

Gambar 4.15 Halaman Laporan Barang Aset Tetap Lainnya

8. Desain Form Input Data Barang Gedung dan Bangunan

Desain form input data inventaris barang gedung dan bangunan oleh kasubbag kepegawaian dan umum dapat dilihat pada gambar 4.16 dibawah ini

The image shows a web application interface for 'Satpol PP'. The top header contains the application name 'Satpol PP', a hamburger menu icon, and a user profile icon. On the left, there is a sidebar menu with icons and labels for 'Dashboard', 'Barang', 'Pengadaan', and 'Pengguna'. Below the menu, there is a section labeled 'LAPORAN :' with a 'Laporan' button. The main content area is titled 'Form Input Data Gedung dan Bangunan' and contains five input fields: 'Kode Pengadaan', 'Kode Gedung', 'Nama Gedung', 'No. Registrasi', and 'Kondisi'.

Gambar 4.16 Halaman Form Input Data Barang Gedung dan Bangunan

4.1.5 Implementasi Desain

Pada tahapan ini dilakukannya pengkodean berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Peneliti membangun aplikasi berbasis web dengan menggunakan alat pengembangan sistem *Prototype* yang telah diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman *PHP* dan *database* menggunakan *MySQL*

4.1.5.1 Tampilan Menu

1. *Form Login*

Pada *form login*, pengguna akan melakukan proses login dengan memasukkan *username* dan *password* untuk dapat masuk ke dashboar aplikasi inventaris. Adapun tampilan *form login* dapat dilihat pada gambar 4.17:



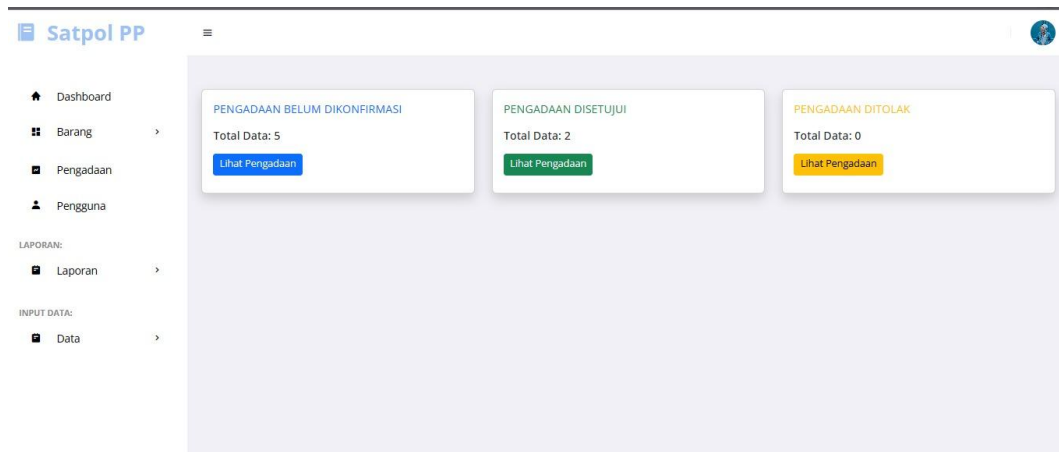
The image shows a login form with the following elements:

- Logo of the institution (KEMISI KEMENTERIAN KESEKOLAHAN DAN KEMASYARAKATAN) at the top center.
- Input field labeled "Masukan Username".
- Input field labeled "Masukan Password".
- Checkbox labeled "Remember Me".
- A blue button labeled "LOGIN".

Gambar 4. 17 Form Login

2. Dashboard Kasubbag Kepegawaian dan Umum (Admin)

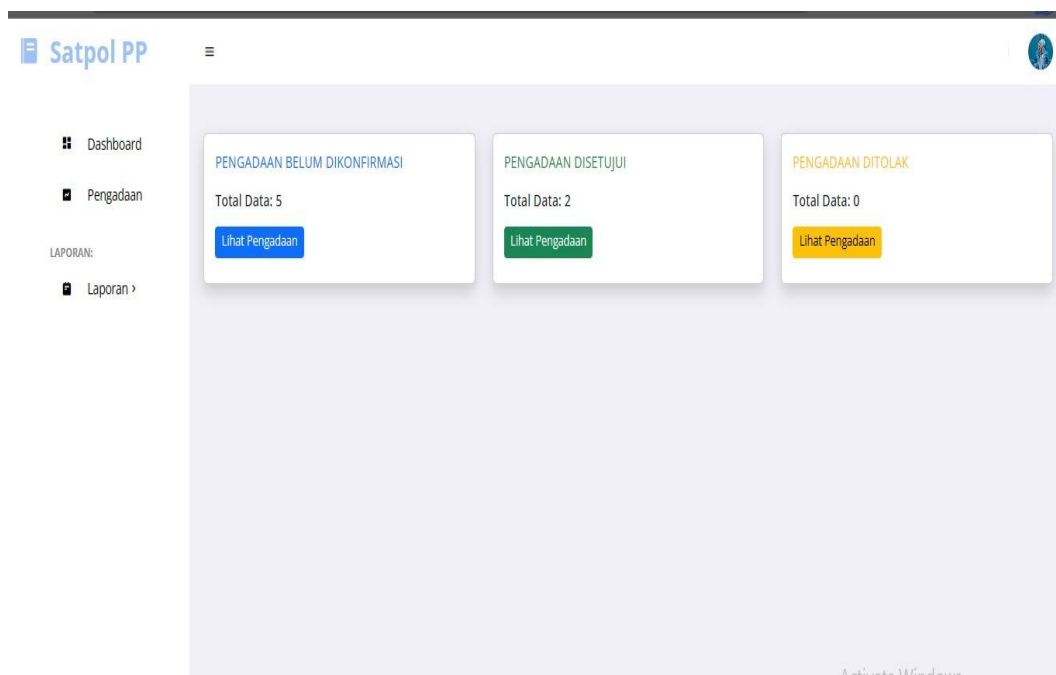
Tampilan ini merupakan detail dashboard kepegawaian dan umum yang berisikan data pengadaan barang digunakan untuk melihat data pengadaan sesuai kategori seperti data pengadaan yang belum dikonfirmasi, data pengadaan disetujui, dan data pengadaan yang ditolak. Data pengadaan digunakan untuk melihat status pengajuan data barang. Adapun tampilan dashboard dapat dilihat pada gambar 4.18 dibawah ini:



Gambar 4. 18 Halaman Dashboard Kasubbag Kepegawaian dan Umum

3. *Dashboard Kepala Sat Pol PP (Kasat)*

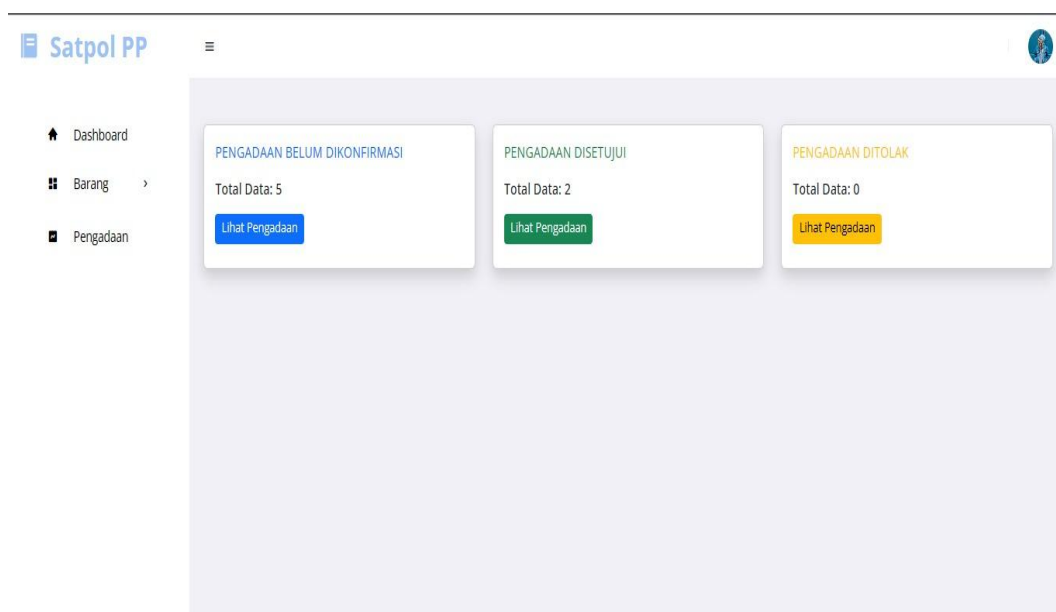
Tampilan ini merupakan detail halaman dashboard kepala satuan polisi pamong praja provinsi sumatera selatan yang berisikan data pengadaan barang sesuai kategori, seperti data pengadaan yang belum disetujui, data pengadaan yang disetujui, dan data pengadaan yang ditolak. List menu tampilan yang terletak pada sisi kiri adapun tampilan dashboard kasat dapat dilihat pada gambar 4.19:



Gambar 4. 19 Halaman Dashboard Kepala Satpol PP

4. *Dashboard Kabit Sat Pol PP*

Berikut halaman dashboard pada masing-masing devisi dapat dilihat pada gambar 4.20:



Gambar 4. 20 Halaman Dashboard Kabit Satpol PP

5. Data Pengadaan Barang Oleh Kasubbag

Berikut halaman data pengadaan barang oleh kaksubbag dapat dilihat pada gambar 4.21:

No	Pengadaan	Kategori	Nama	Jumlah	Harga Perkiraan	Divisi	Status	Action
1	PM-1	Alat dan Mesin	Pick Up	1	2500000	PM	Disetujui	Tampil
2	PM-2	Gedung dan Bangunan	Gedung A	1	1000000000	PM	Sedang Di Tinjau	Tampil
3	PK-1	Aset Tetap Lainnya	Komputer	1	2500000	PK	Sedang Di Tinjau	Tampil
4	PPDP-1	Aset Tetap Lainnya	Berangkas	2	10000000	PPDP	Sedang Di Tinjau	Tampil
5	PK-2	Alat dan Mesin	Mesin Radiator	1	5000000	PK	Disetujui	Tampil
6	PPDP-2	Aset Tetap Lainnya	komputer	12	15000000	PPDP	Sedang Di Tinjau	Tampil
7	PM-5	Gedung dan Bangunan	Gedung B	2	4000000	PM	Sedang Di Tinjau	Tampil

Gambar 4. 21 Data Pengadaan Barang Oleh Kasubbag

6. Data Pengadaan Barang Oleh Kabit

Berikut halaman data pengadaan barang oleh kabit dapat dilihat pada gambar 4.22:

No	Pengadaan	Kategori	Nama	Jumlah	Harga Perkiraan	Divisi	Status	Action
1	PM-1	Alat dan Mesin	Pick Up	1	2500000	PM	Disetujui	Tampil Edit Hapus
2	PM-2	Gedung dan Bangunan	Gedung A	1	1000000000	PM	Sedang Di Tinjau	Tampil Edit Hapus
3	PM-5	Gedung dan Bangunan	Gedung B	2	4000000	PM	Sedang Di Tinjau	Tampil Edit Hapus

Gambar 4. 22 Tampil Data Pengadaan Barang Oleh Kabit

7. Data Pengadaan Barang Oleh Kasat

Berikut halaman data pengadaan barang oleh kasat dapat dilihat pada gambar 4.23:

No	Pengadaan	Kategori	Nama	Jumlah	Harga Perkiraan	Divisi	Status	Action
1	PM-1	Alat dan Mesin	Pick Up	1	2500000	PM	Disetujui	Pengadaan Disetujui
2	PM-2	Gedung dan Bangunan	Gedung A	1	100000000	PM	Sedang Di Tinjau	Konfirmasi Pengadaan
3	PK-1	Aset Tetap Lainnya	Komputer	1	2500000	PK	Sedang Di Tinjau	Konfirmasi Pengadaan
4	PPDP-1	Aset Tetap Lainnya	Berangkas	2	10000000	PPDP	Sedang Di Tinjau	Konfirmasi Pengadaan
5	PK-2	Alat dan Mesin	Mesin Radiator	1	5000000	PK	Disetujui	Pengadaan Disetujui

Gambar 4. 23 Data Pengadaan Barang Oleh Kasat

8. Input Data Inventaris Barang Gedung dan Bangunan Oleh Kasubbag

Berikut halaman Data Inventaris Barang Gedung dan Bangunan dapat dilihat pada gambar 4.24:

Form Input Data Inventaris Gedung dan Bangunan

Kode Pengadaan
--Pilih Kode Pengadaan--

Nama Barang

Spesifikasi

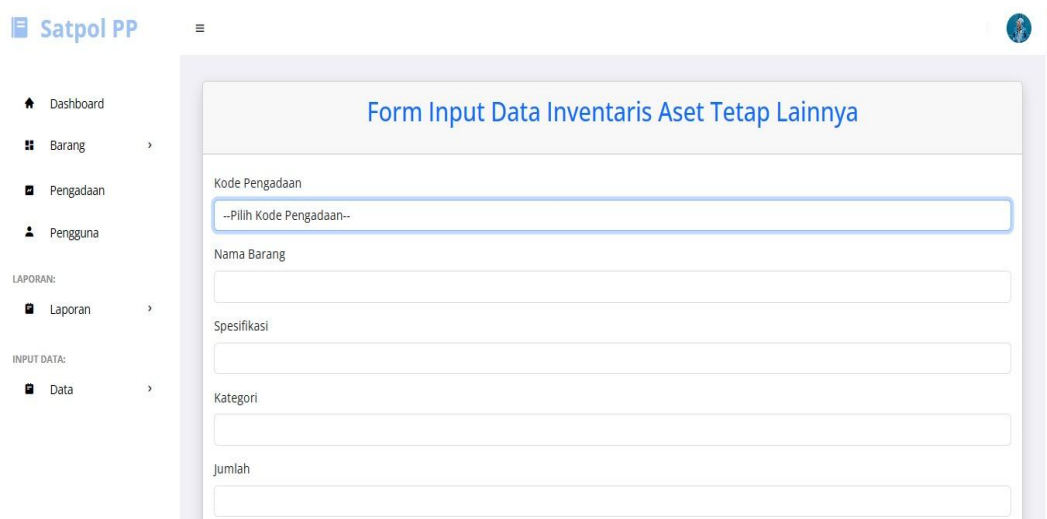
Kategori

Jumlah

Gambar 4. 24 Input Data Inventaris Barang Gedung dan Bangunan

9. Input Data Inventaris Barang Aset Tetap dan Lainnya Oleh Kasubbag

Berikut halaman Data Inventaris Barang Aset Tetap dan Lainnya dapat dilihat pada gambar 4.25:

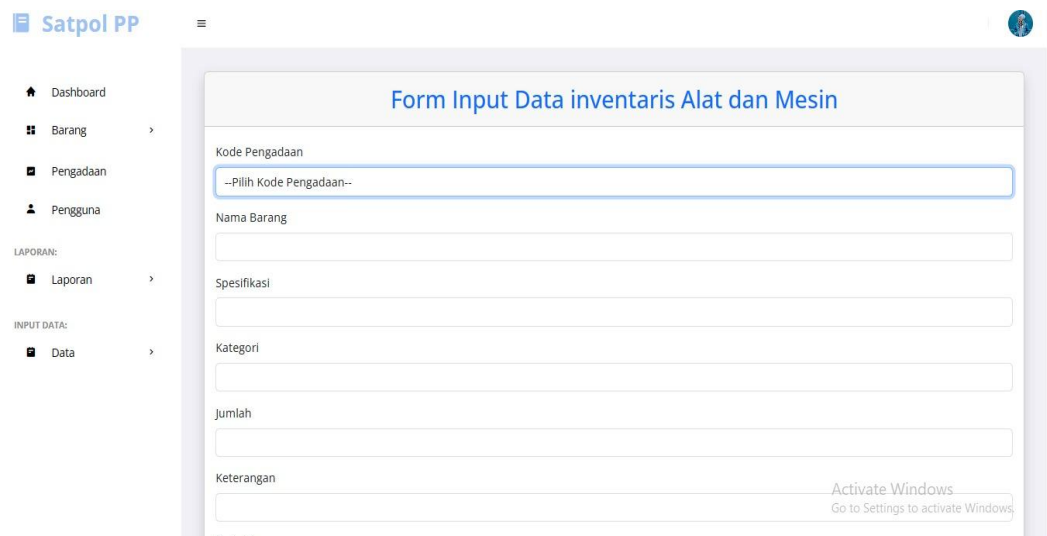


The screenshot shows a web application interface for 'Satpol PP'. On the left is a navigation menu with items: Dashboard, Barang, Pengadaan, Pengguna, LAPORAN: Laporan, and INPUT DATA: Data. The main content area is titled 'Form Input Data Inventaris Aset Tetap Lainnya'. It contains several input fields: 'Kode Pengadaan' (a dropdown menu with '--Pilih Kode Pengadaan--'), 'Nama Barang', 'Spesifikasi', 'Kategori', and 'Jumlah'.

Gambar 4. 25 Input Data Inventaris Barang Aset Tetap dan Lainnya

10. Input Data Inventaris Barang Alat dan Mesin Oleh Kasubbag

Berikut halaman Data Inventaris Barang Alat dan Mesin dapat dilihat pada gambar 4.26:



The screenshot shows a web application interface for 'Satpol PP'. On the left is a navigation menu with items: Dashboard, Barang, Pengadaan, Pengguna, LAPORAN: Laporan, and INPUT DATA: Data. The main content area is titled 'Form Input Data inventaris Alat dan Mesin'. It contains several input fields: 'Kode Pengadaan' (a dropdown menu with '--Pilih Kode Pengadaan--'), 'Nama Barang', 'Spesifikasi', 'Kategori', 'Jumlah', and 'Keterangan'. At the bottom right, there is a watermark that says 'Activate Windows Go to Settings to activate Windows'.

Gambar 4. 26 Input Data Data Inventaris Barang Alat dan Mesin

11. Edit Data Inventaris Barang Gedung dan Bangunan Oleh Kasubbag

Berikut halaman Edit Data Inventaris Barang Gedung dan Bangunan dapat dilihat pada gambar 4.27:

The screenshot shows the 'Edit Data Inventaris Gedung dan Bangunan' form. The left sidebar contains navigation options: Dashboard, Barang, Pengadaan, Pengguna, LAPORAN: Laporan, and INPUT DATA: Data. The main form area contains the following fields:

- Kode pengadaan: PM-2
- Kode Barang: PM-3G12468
- Kondisi Gedung: Kurang Baik
- Lokasi: Jl. Demang Lebar Daun
- Asal: Hasil Pembelian menggunakan APRN

Gambar 4. 27 Edit Data Data Inventaris Barang Gedung dan Bangunan

12. Edit Data Inventaris Barang Aset Tetap dan Lainnya Oleh Kasubbag

Berikut halaman Edit Data Inventaris Barang Aset Tetap dan Lainnya dapat dilihat pada gambar 4.28:

The screenshot shows the 'Edit Data Inventaris Aset Tetap Lainnya' form. The left sidebar contains navigation options: Dashboard, Barang, Pengadaan, Pengguna, LAPORAN: Laporan, and INPUT DATA: Data. The main form area contains the following fields:

- Kode pengadaan: PPDP-1
- Kode Barang: PPDPAS-12132
- Judul: -
- Pencipta: -
- Ukuran Aset: 100x100 m

Gambar 4. 28 Input Data Data Inventaris Barang Aset tetap lainnya

13. Edit Data Inventaris Barang Alat dan Mesin Oleh Kasubbag

Berikut halaman Edit Data Inventaris Barang Alat dan Mesin dapat dilihat pada gambar 4.29:

Satpol PP

Edit Data Inventaris Alat dan Mesin

Kode pengadaan
PM-1

Kode Barang
PMAL-12131

Tahun Pembelian
2023

No. Polisi
BG10212D

No. BPKB
ASL1213L

Asal Usul
Pembelian menggunakan APBD

Harga

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 4. 29 Input Data Data Inventaris Barang Alat dan Mesin

14. Tampil Data Inventaris Barang Alat dan Mesin Oleh Kasubbag

Berikut halaman Tampil Data Inventaris Barang Alat dan Mesin dapat dilihat pada gambar 4.30:

Satpol PP

**Data Inventaris Barang
Alat dan Mesin**

Tambah Data

Show 10 entries Search:

No	Kode Pengadaan	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Tahun Beli	Harga	Action
1	PM-1	PMAL-12131	Pick Up	1	2023	10000000	tampil Edit Hapus

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous 1 Next

Gambar 4. 30 Data Data Inventaris Barang Alat dan Mesin

15. Tampil Data Inventaris Barang Gedung dan Bangunan Oleh Kasubbag

Berikut halaman Tampil Data Inventaris Barang Gedung dan Bangunan dapat dilihat pada gambar 4.31:

The screenshot shows the 'Data Inventaris Barang Gedung dan Bangunan' page. The table contains the following data:

Nb	Kode Pengadaan	Kode Gedung	Nama Gedung	Jumlah	Lokasi	Action
1	PM-2	PM-3G12468	Gedung A	1	Jl. Demang Lebar Daun	Tampil Edit Hapus

Gambar 4. 31 Data Data Inventaris Barang Gedung dan Bangunan

16. Tampil Data Inventaris Barang Aset Tetap Lainnya Oleh Kasubbag

Berikut halaman Tampil Data Inventaris Barang Aset Tetap Lainnya dapat dilihat pada gambar 4.32:

The screenshot shows the 'Data Inventaris Barang Aset Tetap Lainnya' page. The table contains the following data:

Nb	Kode Pengadaan	Kode Aset	Nama Barang	Jumlah	Tahun Beli	Judul	Pencipta	Action
1	PPDP-1	PPDPAS-12132	Berangkas	2	2022	-	-	tampil Edit Hapus
2	PPDP-2	PPDPAS-12132	Komputer	12	2023	-	-	tampil Edit Hapus

Gambar 4. 32 . Data Inventaris Barang Aset Tetap Lainnya

17. Data Barang Inventaris Oleh Kasubbag

Berikut Data Barang Inventaris dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

No	Nama Barang	Action
1	Printer	Edit Delete
2	Komputer	Edit Delete
3	AC	Edit Delete
4	Pick Up	Edit Delete
5	Berangkas	Edit Delete
6	Meja Kerja 4 Orang	Edit Delete
7	Kursi Putar	Edit Delete

Gambar 4. 33 Data Inventaris Barang

18. Data Kategori Barang Inventaris Oleh Kasubbag

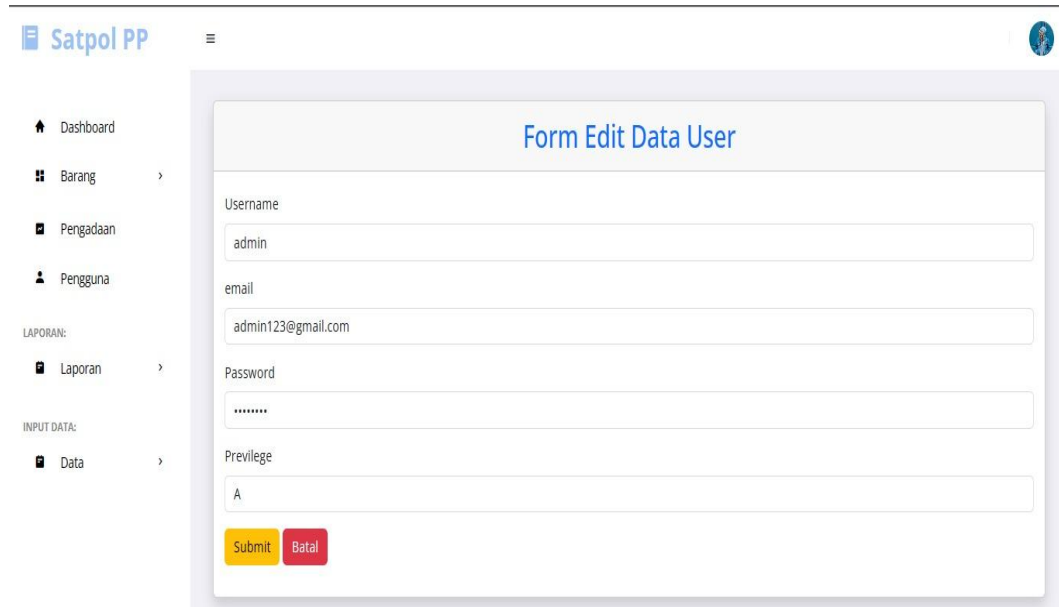
Berikut Data Kategori Barang Inventaris dapat dilihat pada gambar 4.34:

No	Nama Kategori	Action
1	Gedung dan Bangunan	Edit Delete
2	Alat dan Mesin	Edit Delete
3	Aset Tetap Lainnya	Edit Delete

Gambar 4. 34 Data Kategori Inventaris Barang

19. Form Edit Data User Oleh Kasubbag

Berikut Form Edit Data User dapat dilihat pada gambar 4.35:



The screenshot shows the 'Form Edit Data User' interface. On the left is a sidebar with navigation options: Dashboard, Barang, Pengadaan, Pengguna, LAPORAN: Laporan, and INPUT DATA: Data. The main content area is titled 'Form Edit Data User' and contains the following fields:

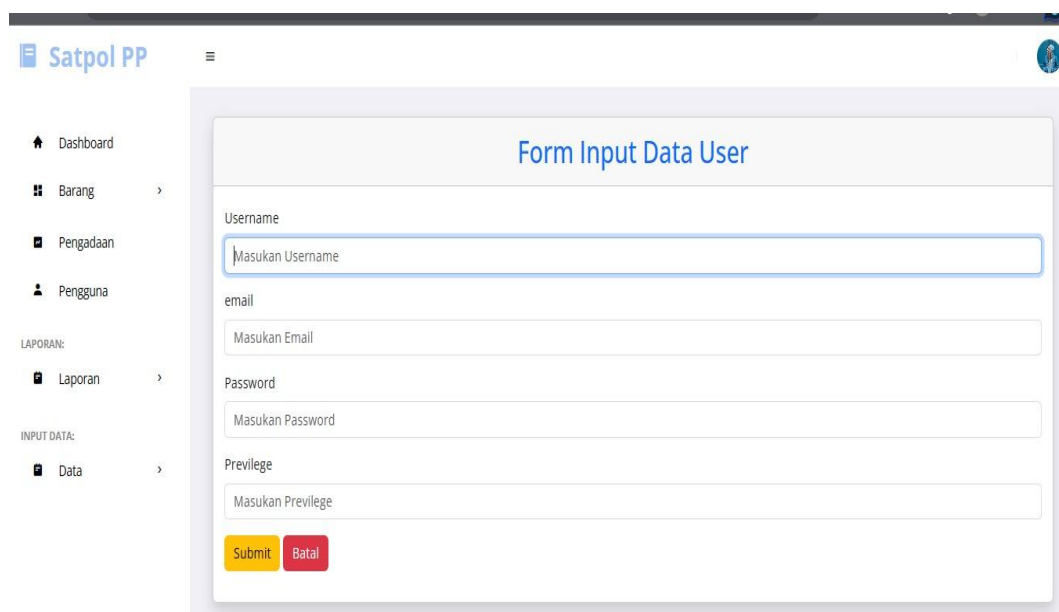
- Username: admin
- email: admin123@gmail.com
- Password: masked with dots
- Privilege: A

At the bottom of the form are two buttons: 'Submit' (yellow) and 'Batal' (red).

Gambar 4. 35 Form Edit Data User

20. Form Input Data User Oleh Kasubbag

Berikut Form Input Data User dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



The screenshot shows the 'Form Input Data User' interface. On the left is a sidebar with navigation options: Dashboard, Barang, Pengadaan, Pengguna, LAPORAN: Laporan, and INPUT DATA: Data. The main content area is titled 'Form Input Data User' and contains the following fields:

- Username: Masukan Username
- email: Masukan Email
- Password: Masukan Password
- Privilege: Masukan Privilege

At the bottom of the form are two buttons: 'Submit' (yellow) and 'Batal' (red).

Gambar 4. 36 Form Edit Data User

21. Data Pengguna Aplikasi Oleh Kasubbag

Berikut Data Pengguna Aplikasi dapat dilihat pada gambar 4.37:

No	Username	Email	Password	Privilege	Action
1	admin	admin123@gmail.com	12345678	A	Edit Hapus
2	kasat	kasat123@gmail.com	12345678	K	Edit Hapus
3	kabidpm	kabidpm@gmail.com	12345	D-PM	Edit Hapus
4	kabidkukm	kabidkukm@gmail.com	12345	D-KUKM	Edit Hapus
5	kabidppdp	kabidppdp@gmail.com	12345	D-PPDP	Edit Hapus
6	kabidpdp	kabidpdp@gmail.com	12345	D-PDP	Edit Hapus
7	kabidpk	kabidpk@gmail.com	12345	D-PK	Edit Hapus

Gambar 4. 37 Data Pengguna Aplikasi Oleh Kasubbag

22. Tampil Data Gedung dan Bangunan Oleh Kasubbag

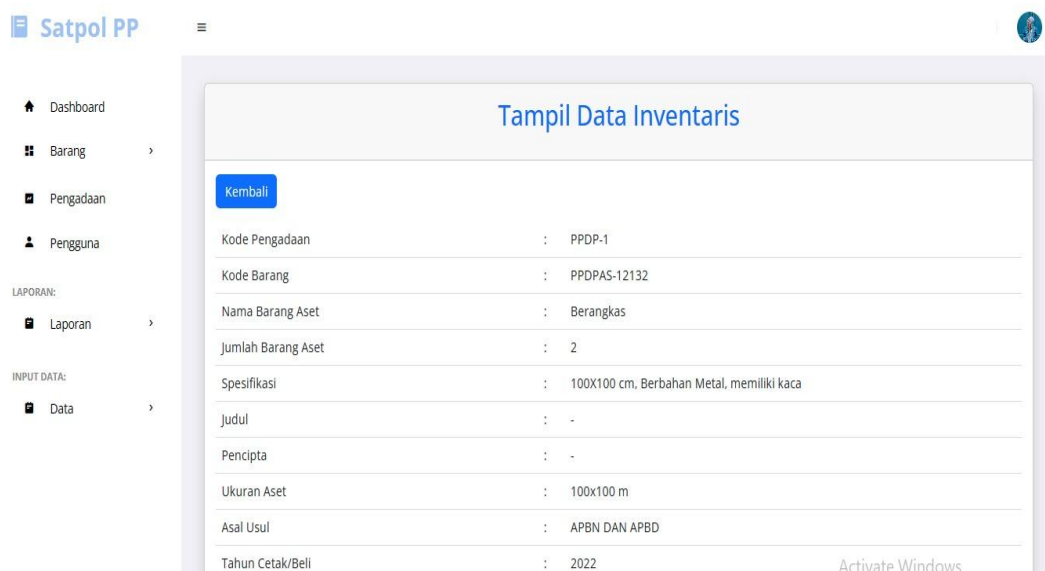
Tampilan data gedung dan bangunan dapat dilihat pada gambar 4.38:

Kode Pengadaan	: PM-2
Kode Barang	: PM-3G12468
Nama Barang Gedung	: Gedung A
Jumlah Barang Gedung	: 1
Spesifikasi	: -
Kondisi	: Kurang Baik
Lokasi	: Jl. Demang Lebar Daun
Asal	: Hasil Pembelian menggunakan APBN
Harga	: 2147483647
Tanggal Gedung	: 2023-08-01
Divisi Yang Mengajukan Pengadaan	: PM
Status	: Belum Diterima

Gambar 4. 38 Tampil Data Gedung dan Bangunan

23. Tampil Data Aset Tetap dan Lainnya Oleh Kasubbag

Tampilan Data Aset Tetap dan Lainnya dapat dilihat pada gambar 4.39:



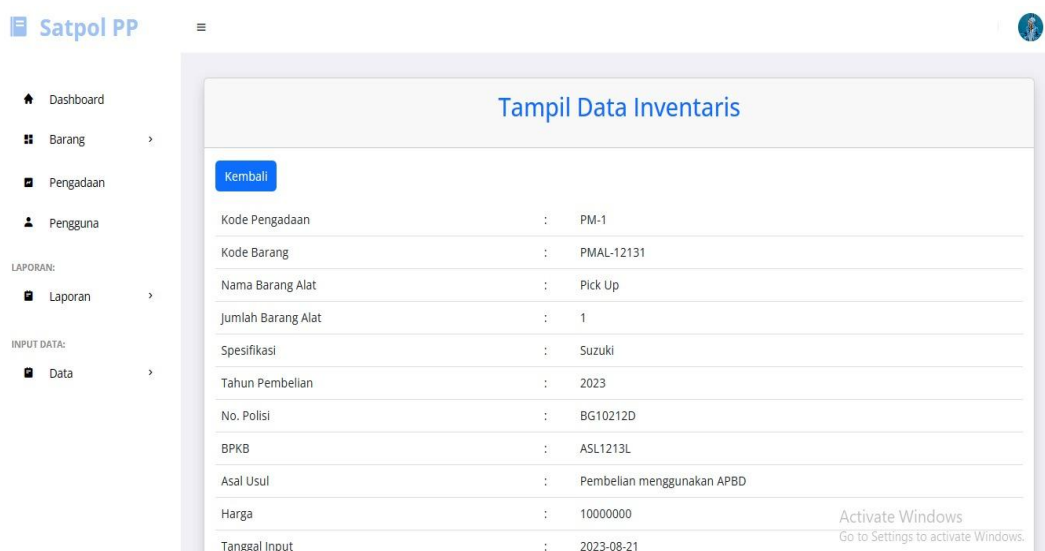
The screenshot shows the 'Tampil Data Inventaris' page in the Satpol PP system. The page features a sidebar with navigation options: Dashboard, Barang, Pengadaan, Pengguna, LAPORAN: Laporan, and INPUT DATA: Data. The main content area displays the following asset details:

Kode Pengadaan	:	PPDP-1
Kode Barang	:	PPDPAS-12132
Nama Barang Aset	:	Berangkas
Jumlah Barang Aset	:	2
Spesifikasi	:	100X100 cm, Berbahan Metal, memiliki kaca
Judul	:	-
Pencipta	:	-
Ukuran Aset	:	100x100 m
Asal Usul	:	APBN DAN APBD
Tahun Cetak/Beli	:	2022

Gambar 4. 39 Tampil Data Aset Tetap dan Lainnya

24. Tampil Data Alat dan Mesin Oleh Kasubbag

Tampilan Data Alat dan Mesin dapat dilihat pada gambar 4.40:



The screenshot shows the 'Tampil Data Inventaris' page in the Satpol PP system. The page features a sidebar with navigation options: Dashboard, Barang, Pengadaan, Pengguna, LAPORAN: Laporan, and INPUT DATA: Data. The main content area displays the following vehicle details:

Kode Pengadaan	:	PM-1
Kode Barang	:	PMAL-12131
Nama Barang Alat	:	Pick Up
Jumlah Barang Alat	:	1
Spesifikasi	:	Suzuki
Tahun Pembelian	:	2023
No. Polisi	:	BG10212D
BPKB	:	ASL1213L
Asal Usul	:	Pembelian menggunakan APBD
Harga	:	10000000
Tanggal Input	:	2023-08-21

Gambar 4. 40 Tampil Data Alat dan Mesin

25. Form Update Status Oleh Kasat

Tampilan Form Update Status dapat dilihat pada gambar 4.41:

The screenshot shows a web application interface for 'Satpol PP'. On the left is a sidebar with navigation options: 'Dashboard', 'Pengadaan', and 'Laporan'. The main content area is titled 'Form Update Status' and contains the following fields:

- Kode Pengadaan: PPDP-1
- Kategori: Aset Tetap Lainnya
- Nama Barang: Berangkas
- Jumlah: 2
- Spesifikasi: 100X100 cm, Berbahan Metal, memiliki kaca
- Harga Perkiraan Sendiri: 10000000

Gambar 4. 41 Form Update Status

26. Laporan Data Inventaris Barang Alat dan Mesin Oleh Kasat

Tampilan Laporan Data Inventaris Barang Alat dan Mesin dapat dilihat pada gambar 4.42:

The screenshot shows a web application interface for 'Satpol PP'. The main content area is titled 'Data Inventaris Barang Alat dan Mesin'. It features a search bar and a table with the following data:

No.	Kode Pengadaan	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Tahun Beli	Harga	Action
1	PM-1	PMAL-12131	Pick Up	1	2023	10000000	tampil Pemindahan

Below the table, it indicates 'Showing 1 to 1 of 1 entries' and includes navigation buttons for 'Previous', '1', and 'Next'.

Gambar 4. 42 Data Inventaris Barang Alat dan Mesin

27. Laporan Data Inventaris Barang Gedung dan Bangunan Oleh Kasat

Tampilan Laporan Data Inventaris Barang Gedung dan Bangunan dapat dilihat pada gambar 4.43:

The screenshot shows the 'Data Inventaris Barang Gedung dan Bangunan' report. The table contains the following data:

Nº	Kode Pengadaan	Kode Gedung	Nama Gedung	Jumlah	Lokasi	Action
1	PM-2	PM-3G12468	Gedung A	1	Jl. Demang Lebar Daun	Tampil Pemindahan

Showing 1 to 1 of 1 entries

Gambar 4. 43 Data Inventaris Barang Gedung dan Bangunan

28. Edit Data Pengadaan Oleh Devisi

Tampilan Edit Data Pengadaan Oleh Devisi dapat dilihat pada gambar 4.44:

The screenshot shows the 'Edit Data Pengadaan Barang' form with the following values:

- Kode Pengadaan: PM-5
- Kategori Barang: Gedung dan Bangunan
- Nama Barang: Gedung B
- Jumlah: 2
- Spesifikasi: 1000M3
- Harga Perkiraan Sendiri: 4000000
- Alasan Pengadaan: Kebutuhan kerja
- Divisi: PM

Buttons: Submit, Cancel

Gambar 4. 44 Edit Data Pengadaan Oleh Devisi

4.2 Pembahasan

Pada pembahasan kali ini, peneliti akan menguraikan tahapan-tahapan dalam pengujian menggunakan *Black Box* dengan jenis *Equivalence Partitioning*. Pengujian *Equivalence partitioning* merupakan pengujian berdasarkan inputan setiap menu yang terdapat pada sistem, setiap menu inputan dilakukan pengujian melalui klasifikasi dan pengelompokan berdasarkan fungsinya (Hidayat & Muttaqin, 2018).

Tabel 4. 7 Hasil Pengujian *Form Login*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Mengosongkan <i>username</i> dan <i>password</i> lalu klik tombol " <i>login</i> "	Sistem akan menolak akses <i>login</i>	<i>Valid</i>
2.	Hanya mengisi salah satu <i>form login</i> lalu klik tombol " <i>login</i> "	Sistem akan menolak akses <i>login</i>	<i>Valid</i>
3.	Mengisi dengan salah satu data benar dan data salah, lalu klik tombol " <i>login</i> ".	Sistem akan menolak akses <i>login</i>	<i>Valid</i>
4.	Mengisi <i>form login</i> dengan data yang benar, lalu klik tombol " <i>login</i> "	Sistem menerima akses <i>login</i>	<i>Valid</i>

Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Form Input Data Barang

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	<i>Form Input</i> data barang diisi tidak lengkap, lalu klik “ <i>submit</i> ”	Sistem tidak akan menyimpan ketika kolom tidak terisi lengkap	<i>Valid</i>
2.	<i>Form Input</i> data barang diisi lengkap, lalu klik “ <i>submit</i> ”	Sistem sukses input data	<i>Valid</i>
3.	Dapat melakukan proses “batal” dan “simpan” pada <i>form input</i> data barang	Sistem tidak akan menyimpan data jika user mengklik batal, dan akan melanjutkan proses penyimpanan data jika user mengklik simpan	<i>Valid</i>
4.	Sistem dapat melakukan proses edit data barang dengan mengklik tombol “edit”, kemudian akan muncul <i>form</i> edit data	Sistem akan menampilkan <i>form</i> edit data	<i>Valid</i>

Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Form Pengadaan

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	<i>Form Input</i> data pengadaan diisi tidak lengkap, lalu klik “ <i>submit</i> ”	Sistem tidak akan menyimpan ketika kolom tidak terisi lengkap	<i>Valid</i>
2.	<i>Form Input</i> data barang diisi lengkap, lalu klik “ <i>submit</i> ”	Sistem sukses input data	<i>Valid</i>
3.	Dapat melakukan proses “batal” dan “simpan” pada <i>form input</i> data pengadaan	Sistem tidak akan menyimpan data jika user mengklik batal, dan akan melanjutkan proses penyimpanan data jika user mengklik simpan	<i>Valid</i>
4.	Sistem dapat melakukan proses edit data pengadaan dengan mengklik tombol “edit”, kemudian akan muncul <i>form</i> edit data	Sistem akan menampilkan <i>form</i> edit data	<i>Valid</i>

Tabel 4. 10 Hasil Pengujian Form Pengguna

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	<i>Form Input</i> data pengguna diisi tidak lengkap, lalu klik “ <i>submit</i> ”	Sistem tidak akan menyimpan ketika kolom tidak terisi lengkap	<i>Valid</i>
2.	<i>Form Input</i> data pengguna diisi lengkap, lalu klik “ <i>submit</i> ”	Sistem sukses input data	<i>Valid</i>
3.	Dapat melakukan proses “batal” dan “simpan” pada form input data pengguna	Sistem tidak akan menyimpan data jika <i>user</i> mengklik batal, dan akan melanjutkan proses penyimpanan data jika <i>user</i> mengklik simpan	<i>Valid</i>
4.	Sistem dapat melakukan proses edit data pengguna dengan mengklik tombol “edit”, kemudian akan muncul form edit data	Sistem akan menampilkan <i>form</i> edit data	<i>Valid</i>

4.2.1 Analisis

1. Kebutuhan Pemakai

Kebutuhan pemakai dari sistem ini yaitu sebagai berikut;

- 1) Sistem yang dibuat harus dapat berguna untuk membantu pekerjaan pada bagian kasubbag kepegawaian dan umum.
- 2) Sistem dapat dioperasikan oleh *staff* kasubbag kepegawaian dan umum dan kepala satuan polisi pamong praja provinsi sumatera selatan masing-masing perbidang sesuai dengan ketentuan masing-masing.
- 3) Dapat menampilkan informasi data inventaris pada satuan polisi pamong praja provinsi sumatera selatan.
- 4) Semua data sudah tersimpan dengan terdatabse.

5) Semua proses yang ada terintegrasi dalam satu perangkat lunak.

2. Kebutuhan Aplikasi/ Proses

1) Bagian *Staff* Kasubbag Kepegawaian dan Umum

Sistem dapat melakukan proses pengolahan data meliputi data barang, data kategori barang, data user dan data pengadaan.

2) Bagian Ketua Sat Pol PP

Sistem dapat menampilkan informasi permohonan barang, laporan data barang, laporan kategori barang dan laporan pengadaan.

3. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Adapun perangkat keras yang dibutuhkan oleh *server* maupun *client* adalah sebagai berikut:

1) *Hardware Server*

a. Personal komputer dengan *processor Core i3*

b. *Harddisk* 5000 GB

c. *Memory* 4 GB

2) *Hardware Client*

f. Personal komputer dengan *processor Core i3*

g. *Harddisk* 5000 GB

h. *Memory* 8 GB

i. *Internet*

4. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan oleh *server* maupun *client* adalah sebagai berikut:

- 1) *Software Server: Xampp dan Web Browser*
- 2) *Software Client: Web Browser*

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan, dapat disimpulkan sebagai berikut;

1. Dengan aplikasi inventaris barang berbasis website yang sudah terkomputerisasi dan penyimpanannya sudah terdatabase otomatis dapat mengatasi masalah terhadap penyimpanan data dan penumpukan berkas yang sebelumnya masih disimpan di suatu ruangan yang menyulitkan dalam proses pencarian laporan inventaris barang jika suatu ketika dibutuhkan dan juga dapat meminimalisir terjadinya kehilangan suatu berkas-berkas.
2. Dengan terbentuknya suatu sistem ini juga kepala satuan polisi pamong praja provinsi sumatera selatan juga dapat lebih dipermudah dalam proses memonitoring kegiatan inventaris barang.
3. Dengan adanya sistem ini juga pada bagian pptk setiap bidang dipermudah dalam proses pengajuan dan pendataan data barang yang diusulkan pada bagian inventaris braang yaitu kasubbag pegawaian dan umum.

5.2 Saran

Perlunya pemeliharaan, pengawasan serta evaluasi terhadap sistem baru secara berkala. Sehingga akan terkontrol dan cepat mengambil tindakan dengan melakukan perubahan sistem jika terdapat perubahan prosedur atau aturan baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Aceng Abdul Wahid. 2020. *Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi*. Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK, November, 1–5.
- Anggito, A., & Setiawan, J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. D. Lestari (ed.)). CV Jejak.
- Faisal, M. 2019. *Rancang Bangun Sistem Informasi Housekeeping Inventory Dengan Metode Waterfall*. Jurnal Infortech, 1(1), 28–34. <https://doi.org/10.31294/infortech.v1i1.6999>
- Haryanti, T. 2022. *Pengantar Basis data*. Syiah Kuala University Press.
- Hidayat, T., & Muttaqin, M. 2018. *Pengujian sistem informasi pendaftaran dan pembayaran wisuda online menggunakan black box testing dengan metode equivalence partitioning dan boundary value analysis*. Jurnal Teknik Informatika UNIS, 6(1), 2252–5351. www.ccsenet.org/cis
- Lubis, M. S. 2018. *Metodologi Penelitian*. Deepublish.
- Muhammad saed novendri, Saputra, A., & Firman, C. eri. 2019. *Aplikasi Inventaris Barang Pada Mts Nurul Islam Dumai Menggunakan Php Dan Mysql*. Lentera Dumai, 10, 46–57. <http://ejournal.amikdumai.ac.id/index.php/Path/article/view/40/43>
- Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. 2022. *Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web*. Jurnal Teknik Dan Science, 1(2), 88–103. <https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.108>
- Puspytasari, H. H. 2022. *Peran Keluarga dalam Pendidikan Karakter bagi Anak*. Pendidikan Islam, 6(1), 1–15. <https://core.ac.uk/download/235260676.pdf>
- Putra, B. J. M., Fu'adi, A., & Yuniarti, D. A. F. 2022. *Analisa dan Rancangan*

Sistem Informasi Pariwisata Pacitan dengan UML dan ERD.
INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS :
Journal Of Information System, 7(1), 63.
<https://doi.org/10.51211/isbi.v7i1.1920>

Sitorus, L. 2015. *Algoritma dan Pemrograman* (Arie Prame). Penerbit Andi.

Subakti, H., Widiastiwi, Y., Syamsiyah, N., Nugroho, A., Asmawati, Wiyanto, Kraugusteeliana, Anggraeni, D., Sasongko, D., Fahrullah, & Effendy, F. 2022. *Rekayasa Perangkat Lunak* (D. Gustian (ed.)). Media Sains Indonesia.

Supono, & Putratama, V. 2016. *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter* (1st ed.). Deepublish.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=KuKTDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=Pemrograman+Web+dengan+Menggunakan+PHP+dan+Framework+Codeigniter&ots=1OsoOa-rV1&sig=7Ea9zQmY5vVpwqgdfytRJCRPoMk&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Yushantini, N. K. H. 2020. *Tinjauan Kewenangan Antara Satpol PP Dan Polri Dalam Menciptakan Ketertiban Dan Keamanan.* Jurnal Kertha Semaya, 8(6), 967–981.

HALAMAN LAMPIRAN

LISTING CODE

Pengadaan.php

```
<div class="container-fluid py-5">

<!-- DataTales Example -->
<div class="card shadow mb-4">
  <div class="card-header py-3">
    <h6 class="h2 m-0 font-weight-bold text-primary" align="center">Data Pengadaan
    Barang
    <p></p>
    <!-- <button type="button" class="btn btn-primary" data-toggle="modal" data-
    target="#addadminprofile">
      Tambah Data
    </button> -->
  </h6>
</div>

<div class="card-body">
  <p></p>
  <?php
    if ($_SESSION['previlege'] == "D") {
  ?>
  <a href="index.php?page=form_pengadaan" class="btn btn-primary">Tambah Data</a>
  <p></p>
  <?php
  }
  ?>
<br>
  <div class="table-responsive">
```

```
<table id="xx" class="table table-bordernone table-bordered bg-dark zero-configuration">
```

```
<thead>
```

```
<tr>
```

```
<th>No</th>
```

```
<th>Pengadaan</th>
```

```
<th>Kategori</th>
```

```
<th>Nama</th>
```

```
<th>Jumlah</th>
```

```
<th>Harga Perkiraan</th>
```

```
<?php
```

```
if ($_SESSION['previlege'] == "A") {
```

```
?>
```

```
<th>Divisi</th>
```

```
<?php
```

```
}
```

```
?>
```

```
<?php
```

```
if ($_SESSION['previlege'] == "D") {
```

```
?>
```

```
<th>Divisi</th>
```

```
<?php
```

```
}
```

```
?>
```

```
<?php
```

```
if ($_SESSION['previlege'] == "K") {
```

```
?>
```

```
<th>Divisi</th>
```

```

        <?php
        }
        ?>
    </th>Status</th>
    <?php
        if ($_SESSION['previlege'] == "A") {
        ?>
    </th>Action</th>
    <?php
    }
    ?>

    <?php
        if ($_SESSION['previlege'] == "D") {
        ?>
    </th>Action</th>
    <?php
    }
    ?>

    <?php
        if ($_SESSION['previlege'] == "K") {
        ?>
    </th>Action</th>
    <?php
    }
    ?>
</tr>
</thead>
<tbody>

```

```

<?php
    if($_SESSION['previlege'] == "D") {
        include "koneksi.php";

        $no=0;

        $divisi = $_SESSION['divisi'];

        $sql_show = "SELECT * FROM pengadaan WHERE divisi='$divisi'";

        $_query = mysqli_query($koneksi,$sql_show);

    }

    else{

        include "koneksi.php";

        $no=0;

        $sql_show = "SELECT * FROM pengadaan";

        $_query = mysqli_query($koneksi,$sql_show);

    }

    while ($data= mysqli_fetch_array($_query)){

        $no++;

    }

?>

<tr>

    <td><?php echo $no; ?></td>

    <td><?php echo $data['kode_pengadaan']; ?></td>

    <td><?php echo $data['kategori_brg']; ?></td>

    <td><?php echo $data['nm_brgpengadaan']; ?></td>

    <td><?php echo $data['jml_brgpengadaan']; ?></td>

    <td><?php echo $data['hps']; ?></td>

<?php

if($_SESSION['previlege'] == "A") {

?>

<td><?php echo $data['divisi']; ?></td>

<?php

}

```

```
?>
```

```
<?php
```

```
if ($_SESSION['previlege'] == "D") {
```

```
?>
```

```
<td><?php echo $data['divisi']; ?></td>
```

```
<?php
```

```
}
```

```
?>
```

```
<?php
```

```
if ($_SESSION['previlege'] == "K") {
```

```
?>
```

```
<td><?php echo $data['divisi']; ?></td>
```

```
<?php
```

```
}
```

```
?>
```

```
<td>
```

```
<?php if($data['status']<1): ?>
```

```
    Sedang Di Tinjau
```

```
<?php elseif($data['status']==2): ?>
```

```
    Tidak Disetujui
```

```
<?php elseif($data['status']==1): ?>
```

```
    Disetujui
```

```
<?php else: ?>
```

```
<?php endif; ?>
```

```
</td>
```

```
<?php
```

```

        if ($_SESSION['previlege'] == "K") {
            ?>
            <td>
                <!-- <a href="del_pengadaan&var_pengadaan=<?php echo
                $data['id_pengadaan']; ?>">Tampil</a> -->
                <?php if($data['status']<1): ?>
                    <a href="index.php?page=status_pengadaan&var_pengadaan=<?php echo
                    $data['id_pengadaan'];?>"
                    class="btn btn-primary"><i class="fa fa-archive"></i>Konfirmasi
                    Pengadaan</a>
                <?php elseif($data['status']==2): ?>
                    <a href="" class='btn btn-dark' style="opacity: 0.6; cursor: not-
                    allowed;">Pengadaan Ditolak</a>
                <?php else: ?>
                    <a href="" class='btn btn-dark' style="opacity: 0.6; cursor: not-
                    allowed;">Pengadaan Disetujui</a>
                <?php endif; ?>
            </td>

            <?php
        }
    ?>

<?php
    if ($_SESSION['previlege'] == "D") {
        ?>
        <td>
            <a href="index.php?page=tampil_pengadaan&var_pengadaan=<?php echo
            $data['id_pengadaan']; ?>" class="btn btn-outline-success btn-sm">Tampil</a>
            <a href="index.php?page=edit_form_pengadaan&var_pengadaan=<?php echo
            $data['id_pengadaan']; ?>" class="btn btn-outline-warning btn-sm">Edit</a>

```



```

        <a href="del_pengadaan.php?var_pengadaan=<?php echo
        $data['id_pengadaan']; ?>"class="btn btn-outline-danger btn-sm" onclick="javascript:
        return confirm('Hapus Data?') > Hapus</a>

        <!-- <?php if($data['status']<1): ?>

        <a href="index.php?page=status_pengadaan&var_pengadaan=<?php echo
        $data['id_pengadaan'];?>"

        class="btn btn-primary"><i class="fa fa-archive"></i>Konfirmasi
        Pengadaan</a>

        <?php elseif($data['status']==2): ?>

        <a href="" class='btn btn-dark' style="opacity: 0.6; cursor: not-
        allowed;">Pengadaan Ditolak</a>

        <?php else: ?>

        <a href="" class='btn btn-dark' style="opacity: 0.6; cursor: not-
        allowed;">Pengadaan Disetujui</a>

        <?php endif; ?> -->
    </td>

    <?php
    }
    ?>

    <?php
    if ($_SESSION['privilege'] == "A") {
    ?>
    <td>

    <a href="index.php?page=tampil_pengadaan&var_pengadaan=<?php echo
    $data['id_pengadaan']; ?>" class="btn btn-outline-success btn-sm">Tampil</a>

    <!-- <a href="index.php?page=edit_form_pengadaan&var_pengadaan=<?php
    echo $data['id_pengadaan']; ?>" class="btn btn-outline-warning btn-sm">Edit</a>

    <a href="del_pengadaan.php?var_pengadaan=<?php echo
    $data['id_pengadaan']; ?>"class="btn btn-outline-danger btn-sm" onclick="javascript:
    return confirm('Hapus Data?') > Hapus</a>

    <?php if($data['status']<1): ?>

```

```

        <a href="index.php?page=status_pengadaan&var_pengadaan=<?php echo
$data['id_pengadaan'];?>"
        class="btn btn-primary"><i class="fa fa-archive"></i>Konfirmasi
Pengadaan</a>
        <?php elseif($data['status']==2): ?>
            <a href="" class='btn btn-dark' style="opacity: 0.6; cursor: not-
allowed;">Pengadaan Ditolak</a>
        <?php else: ?>
            <a href="" class='btn btn-dark' style="opacity: 0.6; cursor: not-
allowed;">Pengadaan Disetujui</a>
        <?php endif; ?> -->
    </td>

    <?php
    }
    ?>

    <!-- <td><a href="index.php?page=form_edit_brg&var_id=<?php echo
$data['id']; ?>">Edit</a></td> -->
</tr>

<?php
}
?>

</tbody>
</table>

</div>
</div>
</div>
</div>

```

Aset.php (Inventaris Barang Kategori Aset Tetap Lainnya)

```
<?php
date_default_timezone_set ('Asia/Jakarta');
?>
<div class="container-fluid py-5">

<!-- DataTales Example -->
<div class="card shadow mb-4">
  <div class="card-header py-3">
    <h6 class="h2 m-0 font-weight-bold text-primary" align="center">Data Inventaris
    Barang
      <p></p>
    <h6 class="h4 m-0 font-weight-bold text" align="center">Aset Tetap Lainnya
      <p></p>
      <!-- <button type="button" class="btn btn-primary" data-toggle="modal" data-
      target="#addadminprofile">
        Tambah Data
      </button> -->
    </h6>
  </div>

  <div class="card-body">
    <p></p>
    <?php
    if ($_SESSION['privilege'] == "A") {
      ?>
      <a href="index.php?page=form_aset" class="btn btn-primary">Tambah Data</a>
    <?php
    }
```

```

?>
<p></p>
<div class="table-responsive">
    <table id="xx" class="table table-bordernone table-bordered bg-dark zero-
configuration">
        <thead>
            <tr>
                <th>No</th>
                <th>Kode Pengadaan</th>
                <th>Kode Aset</th>
                <th>Nama Barang</th>
                <th>Jumlah</th>
                <th>Tahun Beli</th>
                <th>Judul</th>
                <th>Pencipta</th>
                <th>Action</th>
            </tr>
        </thead>
        <tbody>
            <?php
                if ($_SESSION['previlege'] == "D") {
                    include "koneksi.php";
                    $no=0;
                    $divisi = $_SESSION['divisi'];
                    $sql_show = "SELECT * FROM brg_aset LEFT JOIN pengadaan ON
                    brg_aset.id_pengadaan=pengadaan.id_pengadaan WHERE
                    brg_aset.divisi='$divisi'";
                    $_query = mysqli_query($koneksi,$sql_show);
                }
                else{

```

```

include "koneksi.php";

$no=0;

$sql_show = "SELECT * FROM brg_aset LEFT JOIN pengadaan ON
brg_aset.id_pengadaan=pengadaan.id_pengadaan";

$query = mysqli_query($koneksi,$sql_show);
}
while ($data_aset= mysqli_fetch_array($query)){
$no++;
?>
<tr>
<td><?php echo $no; ?></td>
<td><?php echo $data_aset['kode_pengadaan']; ?></td>
<td><?php echo $data_aset['kode_a']; ?></td>
<td><?php echo $data_aset['nm_brgpengadaan']; ?></td>
<td><?php echo $data_aset['jml_brgpengadaan']; ?></td>
<td><?php echo $data_aset['thn_beli_a']; ?></td>
<td><?php echo $data_aset['judul']; ?></td>
<td><?php echo $data_aset['pencipta']; ?></td>

<td>
<?php
if ($_SESSION['previlege'] == "A") {
?>
<a href="index.php?page=tampil_aset&var_aset=<?php echo
$data_aset['id_aset']; ?>" class="btn btn-outline-success btn-sm">tampil</a>
<a href="index.php?page=edit_form_aset&var_aset=<?php echo
$data_aset['id_aset']; ?>" class="btn btn-outline-warning btn-sm">Edit</a>
<a href="del_aset.php?var_aset=<?php echo
$data_aset['id_aset']; ?>"class="btn btn-outline-danger btn-sm" onclick="javascript:
return confirm('Hapus Data?')"> Hapus</a></td>
<?php } ?>

```

```

        <?php
        if($_SESSION['previlege'] == "K") {
            ?>
            <a href="index.php?page=tampil_aset&var_aset=<?php echo
            $data_aset['id_aset']; ?>" class="btn btn-outline-success btn-sm">tampil</a>
            <?php } ?>

        <?php
        if($_SESSION['previlege'] == "D") {
            ?>
            <a href="index.php?page=tampil_aset&var_aset=<?php echo
            $data_aset['id_aset']; ?>" class="btn btn-outline-success btn-sm">tampil</a>
            <a href="index.php?page=form_pindah_aset&var_id=<?php echo
            $data_aset['id_aset']; ?>" class="btn btn-outline-warning btn-sm">Pemindahan</a>
            <?php } ?>
        </tr>
        <?php

        }
        ?>

    </table>

</div>
</div>
</div>
</div>

```