

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI PERSEDIAAN BARANG DI DINAS PERUMAHAN
RAKYAT KAWASAN PERMUKIMAN DAN PERTANAHAN
KOTA PALEMBANG**



**Diajukan Oleh:
ARSA RAMADHANI
011200060**

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

**PALEMBANG
2023**

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI PERSEDIAAN BARANG DI DINAS PERUMAHAN
RAKYAT KAWASAN PERMUKIMAN DAN PERTANAHAN
KOTA PALEMBANG**



**Diajukan Oleh:
ARSA RAMADHANI
011200060**

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

**PALEMBANG
2023**

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : ARSA RAMADHANI
NOMOR POKOK : 011200060
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : APLIKASI PERSEDIAAN BARANG DI
DINAS PERUMAHAN RAKYAT KAWASAN
PERMUKIMAN DAN PERTANAHAN
KOTA PALEMBANG**

Tanggal: 5 Desember 2023
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIDN: 0221027002

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

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

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : ARSA RAMADHANI
NOMOR POKOK : 011200060
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : APLIKASI PERSEDIAAN BARANG DI
DINAS PERUMAHAN RAKYAT KAWASAN
PERMUKIMAN DAN PERTANAHAN
KOTA PALEMBANG**

Tanggal: 21 Desember 2023
Penguji

Mengetahui
Rektor

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

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

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

"Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar. Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha."

(BJ Habibe)

Kupersembahkan kepada:

- 1. Kedua orang tuaku tercinta, yang selalu berusaha dengan jeri payah dan keringat mereka, serta memberikan semangat dan do'a dalam setiap langkahku.*
- 2. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan.*
- 3. Ashel yang selalu memberikan Semangat*
- 4. Serta pembimbing yang saya hormati, kepada Bapak Benedictus Effendi, S.T., MT. yang telah memberikan masukan dan pengarahan hingga saya dapat menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan ini.*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis telah berhasil menyelesaikan laporan PKL yang berjudul “**APLIKASI PERSEDIAAN BARANG DI DINAS PERUMAHAN RAKYAT KAWASAN PERMUKIMAN DAN PERTANAHAN KOTA PALEMBANG**” ini guna untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi S1 Informatika Institut Teknologi & Bisnis Palcomtech Palembang.

Sebagai rasa syukur dan hormat, melalui kesempatan ini Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua kami tercinta
2. Kepada Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., MT.,
3. Kepada Dosen Pembimbing Bapak Benedictus Effendi, S.T., MT.,
4. Saudara yang kami sayangi
5. Kepada seluruh keluarga dan teman-teman seperjuangan,

Yang telah banyak membantu dan mendukung Penulis sehingga terselesaikannya penulisan laporan PKL.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga laporan PKL ini berguna dan bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan, dengan kesadaran yang penuh Penulis bahwa penulisan laporan PKL ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Akhir kata, atas perhatiannya Penulis ucapkan terima kasih.

Palembang, 1 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Ruang Lingkup PKL	2
1.3. Tujuan dan Manfaat PKL	3
1.3.1 Tujuan	3
1.3.2 Manfaat	3
1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	4
1.4.1. Tempat PKL	4
1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL	4
1.5. Teknik Pengumpulan Data	4
1.5.1. Observasi	4
1.5.2. Wawancara	5
1.5.3. Studi Pustaka	5
1.5.3. Dokumentasi	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Landasan Teori	7
2.1.1. <i>Website</i>	7
2.1.2. PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	7
2.1.3. Laravel	7

2.1.4.	<i>Database</i>	7
2.1.5.	<i>MySQL</i>	8
2.1.6.	<i>XAMPP</i>	8
2.1.7.	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	8
2.2.	Gambaran Umum Perusahaan	15
2.2.1.	Sejarah umum Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman	15
2.2.2.	Visi dan Misi Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman	16
2.2.3.	Struktur Organisasi	18
2.2.4.	Uraian Tugas Wewenang	18
BAB III PEMBAHASAN		
3.1	Uraian Kegiatan PKL	21
3.1.1	<i>Use Case Diagram</i> Persediaan Barang	21
3.1.2	<i>Use Case Diagram</i> Persediaan Barang Yang Diusulkan	23
3.2	Evaluasi dan Pembahasan	24
3.2.1	Evaluasi	24
3.2.2	Pembahasan	24
3.2.2.1	<i>Activity Diagram</i>	24
3.2.2.2	<i>Class Diagram</i>	29
3.2.2.3	<i>Desain Tampilan</i>	32
3.2.2.4	Implementasi Aplikasi	36
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN		
4.1	Kesimpulan	39
4.2	Saran	39
DAFTAR PUSTAKA		xi
HALAMAN LAMPIRAN		xii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Dinas Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman dan Pertanahan.....	18
Gambar 3.1 <i>Use Case</i> Persediaan Barang Yang Berjalan.....	22
Gambar 3.2 <i>Use Case</i> Diagram Persediaan.....	23
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Login.....	25
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Data <i>Supplier</i>	26
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Data Barang.....	26
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Barang Masuk.....	27
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Barang Keluar.....	28
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Logout.....	28
Gambar 3.9 <i>Class Diagram</i>	29
Gambar 3.10 Tampilan <i>Login</i>	33
Gambar 3.11 Tampilan Beranda.....	33
Gambar 3.12 Tampilan Data <i>Supplier</i>	34
Gambar 3.13 Tampilan <i>Form</i> Data Barang.....	34
Gambar 3.14 Tampilan <i>Form</i> Barang Masuk.....	35
Gambar 3.15 Tampilan <i>Form</i> Barang Keluar.....	35
Gambar 3.16 Tampilan <i>Login</i>	36
Gambar 3.17 Tampilan Beranda.....	36
Gambar 3.18 Tampilan Data <i>Supplier</i>	37
Gambar 3.19 Tampilan <i>Form</i> Data Barang.....	37
Gambar 3.20 Tampilan <i>Form</i> Barang Masuk.....	38
Gambar 3.21 Tampilan <i>Form</i> Barang Keluar.....	38

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i>	9
Tabel 2.2 Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i>	10
Tabel 2.3 Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i>	12
Tabel 2.4 Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i>	14
Tabel 3.1 Tabel <i>User</i>	30
Tabel 3.2 Tabel Data <i>Supplier</i>	30
Tabel 3.3 Tabel Barang Masuk.....	31
Tabel 3.4 Tabel Barang Keluar.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Diberlakukannya Peraturan Pemerintahan (PP) No 18 Tahun 2016 tentang perangkat daerah, sejumlah pemerintahan kabupaten/kota diwajibkan segera melakukan perubahan struktur organisasi (SO) baru. Salah satu perangkat daerah yang mengalami perubahan nama adalah Dinas Pekerjaan Umum Cipta Karya Kota Palembang, yang kini berganti nama menjadi Dinas Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman dan Pertanahan Kota Palembang.

Dinas Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman dan Pertanahan Kota Palembang adalah satu satuan Kerja Perangkat Daerah Kota Palembang dan bertugas membantu Walikota Palembang dalam pelaksanaan program dan kegiatan pembangunan di Kota Palembang.

Saat ini sistem yang berjalan di Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman beberapa telah terkomputerisasi dan beberapa masih manual. Penghitungan persediaan barang yang masih dilakukan secara manual di gudang Dinas Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman dan Pertanahan Kota Palembang mencakup sejumlah masalah, termasuk kesalahan manusia, kurangnya akurasi dalam perhitungan barang, waktu perhitungan barang yang dibutuhkan yang lebih lama, penggunaan kertas dalam pencatatan yang mudah rusak dan hilang, kurangnya pelaporan real-time terhadap stock

barang yang ada, kesulitan memprediksi kebutuhan, dan potensi risiko pencurian.

Oleh karena itu perancangan aplikasi persediaan barang di Dinas Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman dan Pertanahan kota Palembang menjadi solusi yang penting untuk mengatasi permasalahan diatas, meminimalkan kesalahan manusia, meningkatkan akurasi perhitungan barang, mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk perhitungan, menggantikan penggunaan kertas dengan metode digital yang lebih aman, serta memberikan pelaporan secara real-time terhadap stok barang yang ada. Selain itu, dengan adanya sistem yang terkomputerisasi, diharapkan dapat lebih mudah untuk memprediksi kebutuhan dan mengelola risiko pencurian dengan lebih efektif.

Berdasarkan uraian di atas, maka dari itu penulis mengambil judul **“Aplikasi Persediaan Barang di Dinas Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman dan Pertanahan Kota Palembang “**.

1.2. Ruang Lingkup PKL

Adapun ruang lingkup yang akan di bahas pada penelitian di atas sebagai berikut:

1. Aplikasi Persediaan Barang di Dinas Perumahan Rakyat Kawasan Pemukiman dan Pertanahan Kota Palembang dapat memperlihatkan data terkait persediaan barang secara lebih efisien. Hal ini termasuk pemantauan stok, pembaruan real-time, dan pengelolaan aliran

barang masuk dan keluar. di Dinas Perumahan Rakyat Kawasan Pemukiman dan Pertanahan Kota Palembang.

2. Aplikasi ini digunakan oleh 2 *User* yaitu PJU dan Pimpinan
3. PJU dapat menggunakan aplikasi untuk mengelola data persediaan barang.
4. Framework Laravel 10.

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan

Merancang Aplikasi Persediaan Barang di Dinas Perumahan Rakyat Kawasan Pemukiman dan Pertanahan Kota Palembang.

1.3.2. Manfaat

1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa dapat pengalaman kerja di sebuah kantor, memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengalami pekerjaan dan lingkungan kerja yang sesungguhnya.
2. Mahasiswa meningkatkan keterampilan selama magang, mahasiswa dapat memperoleh keterampilan baru atau meningkatkan keterampilan yang sudah dimiliki.

1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL

Aplikasi persediaan barang memberikan kemampuan kepada perusahaan untuk mengoptimalkan tingkat persediaan, meningkatkan efisiensi operasional dengan pengelolaan yang lebih efektif, mencapai

akurasi data yang tinggi, mengurangi waktu yang dibutuhkan dalam proses, dan menekan risiko pencurian.

1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik

Manfaat untuk akademik agar penelitian bisa menjadi sebagai bahan evaluasi bagi mahasiswa akademik, serta dijadikan sebagai referensi bagi penulis lainnya dalam pembuatan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) khususnya mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTeh.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1. Tempat PKL

Penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di Dinas Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman dan Pertanahan yang berada di Jalan Slamet Riyadi No. 212 Kota Palembang.

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL

Praktek Kerja Lapangan berjalan selama 1 bulan yang dimulai sejak tanggal 9 Agustus sampai dengan 7 September 2023. Praktek Kerja Lapangan dari hari senin sampai dengan jumat. Sedangkan Praktek Kerja Lapangan di mulai dari jam 07:30 sampai dengan 16:00 WIB. Untuk hari jumat di mulai dari pukul 07:30 sampai dengan 16:30 WIB.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

1.5.1. Observasi

Menurut (Wijaya, 2021) observasi adalah suatu teknik atau cara untuk mengumpulkan data dengan jalan mengamati kegiatan yang sedang berlangsung.

Pada metode ini penulis melakukan observasi pada dinas Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman dan Pertanahan kota Palembang untuk mengetahui permasalahan yang ada. Penulis melakukan observasi terhadap dinas Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman dan Pertanahan kota Palembang. Sehingga di dapatkan permasalahan yaitu sering terjadi kekurangan atau kesalahan dalam pencatatan barang.

1.5.2. Wawancara

Menurut (Najwaini et al., 2020) wawancara adalah sebuah teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara secara dialog dengan mengajukan berbagai pertanyaan kepada pemilik, dan pihak lain yang terlibat.

Dalam hal ini juga penulis telah melakukan tanya jawab langsung kepada kantor dinas perumahan rakyat kawasan permukiman dan pertanahan yaitu Bapak Ahmad selaku pimpinan di bagian penerangan lampu jalan penulis menanyakan data dan mengetahui kebutuhan perusahaan pada aplikasi persediaan barang di dinas perumahan rakyat kawasan permukiman dan pertanahan kota Palembang.

1.5.3. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan penulis adalah dengan membaca jurnal dan mencari sumber referensi di internet untuk mendapatkan informasi yang diinginkan dari berbagai negara dengan sangat tepat dan akurat, sehingga pencarian informasi dapat berjalan dengan cepat, baik dalam pencarian seperti sebuah artikel, gambar, *file*, maupun video.

1.5.4. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. *Website*

Website adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan berbagai jenis informasi dari tulisan, gambar, video maupun suara. *Website* mempunyai dua macam jenis yaitu *website* statis, dan *website* dinamis (Mukti, 2018).

2.1.2. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP atau kependekan dari *HypertextPreprocessor* adalah bahasa pemrograman yang bersifat *open source* yang digunakan untuk membuat atau mengembangkan sebuah *web* yang bersifat dinamis (Prastiawan et al., 2023).

2.1.3. Laravel

Laravel merupakan sebuah framework PHP yang bersifat *open source* dan dibangun menggunakan konsep MVC (*Model, View, Controller*) yang dapat digunakan untuk pengembangan sebuah *web application* (Prastiawan et al., 2023).

2.1.4. *Database*

Database adalah suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa mengatap

satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data (Ayu & Permatasari, 2018).

2.1.5. MySQL

MySQL atau kependekan dari *My Structured Query Language* adalah sebuah database jenis RDMBS (*Relational Database Management System*) yang digunakan pengguna untuk menyimpan, mengelola dan menggunakan data pada database dalam bentuk model relational (Prastiawan et al., 2023).

2.1.6. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bersifat *open source*, yang mendukung banyak sistem operasi seperti Linux dan Windows. XAMPP digunakan sebagai *private server* atau berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl* (Prastiawan et al., 2023).

2.1.7. Unified Modeling Language (UML)

Sukamto dan Shalahuddin (2018:133) mendefinisikan UML sebagai sebuah standar bahasa yang digunakan untuk menganalisis dan merancang serta menggambarkan arsitektur program dalam pemrograman *object oriented*. Bahasa pemrograman berorientasi objek (OOP) meliputi:

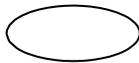
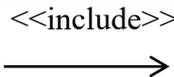
A. Use Case Diagram

Menurut Tohari dalam (Tabrani & Aghniya, 2019:46) menyimpulkan bahwa *Use Case* adalah rangkaian atau uraian

sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor.

Berikut ini simbol-simbol *Use Case Diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat Ketika berkomunikasi dengan <i>Use Case</i>
	<i>Use Case</i>	Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Asosiasi</i>	Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>Use Case</i>
	<i>Generalisasi</i>	Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>Use Case</i>
	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>Use Case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>Use</i>

		<i>Case</i> lainnya
Simbol	Nama	Keterangan
<<extend>> 	<i>Extend</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>Use Case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>Use Case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

(Sumber: Agung Noviantoro., 2022: 92)

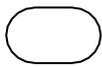
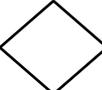
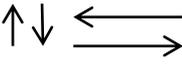
B. Activity Diagram

Menurut Andiko dan Cahyono (2022:163) *activity Diagram* adalah salah satu jenis *Diagram* pada UML yang dapat memodelkan proses apa saja yang terjadi pada sistem.

Berikut ini simbol-simbol *activity Diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol-Simbol Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu

		sama lain
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
	<i>Association</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
	<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
	<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambar suatu keputusan/tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
	<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

(Sumber: Agung Noviantoro., 2022: 93)

C. *Sequence Diagram*

Tohari dalam (Tabrani & Aghniya, 2019:46) menyimpulkan bahwa *sequence Diagram* menggambarkan interaksi antara sejumlah objek dalam urutan waktu.

Sequence Diagram adalah salah satu dari *Diagram-Diagram* yang ada pada UML, *sequence Diagram* ini adalah *Diagram* yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah *object*.

Berikut ini simbol-simbol *sequence Diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol-Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem
	<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan akan dilakukan
	<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambaran dari <i>foem</i>

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antara <i>boundary</i> dengan tabel
	<i>Life Line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya <i>message</i>
	<i>Message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan

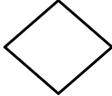
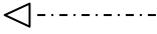
(Sumber: Agung Noviantoro., 2022: 93)

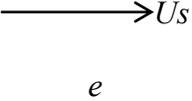
D. Class Diagram

Menurut Andiko dan Cahyono (2022:163) *Class Diagram* digunakan untuk menampilkan *Class* yang ada pada sistem dan *Diagram* ini dapat memberikan sebuah gambaran mengenai sistem maupun relasi yang terdapat pada sistem.

Berikut ini simbol-simbol *Class Diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.4.

Tabel 2.4 Simbol-Simbol *Class Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<p style="text-align: center;"><i>Generalization</i></p>	<p>Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagai pelaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>oncestor</i>)</p>
	<p style="text-align: center;"><i>Navy Association</i></p>	<p>Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih baik dari dua objek</p>
	<p style="text-align: center;"><i>Class</i></p>	<p>Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama</p>
	<p style="text-align: center;"><i>Collaboration</i></p>	<p>Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor</p>
	<p style="text-align: center;"><i>Realization</i></p>	<p>Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek</p>

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri

(Sumber : Agung Noviantoro., 2022 : 94)

2.2. Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1. Sejarah umum Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman

Dengan diberlakukannya Peraturan Pemerintahan (PP) No 18 Tahun 2016 tentang perangkat daerah, sejumlah pemerintahan kabupaten/kota diwajibkan segera melakukan perubahan struktur organisasi (SO) baru. Salah satu perangkat daerah yang mengalami perubahan nama adalah Dinas Pekerjaan Umum Cipta Karya Kota Palembang, yang kini berganti nama menjadi Dinas Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman dan Pertanahan Kota Palembang.

Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang adalah satu satuan Kerja Perangkat Daerah Kota Palembang dan bertugas membantu Walikota Palembang dalam pelaksanaan program dan kegiatan pembangunan di Kota Palembang.

Adapun fungsi Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang adalah sebagai pelaksanaan penataan kawasan permukiman, jalan lingkungan, sarana utilitas umum, dan pertamanan sesuai kewenangannya sebagai panduan pelaksanaan tugas. Selain itu, Dinas ini juga bertanggung jawab dalam penataan utilitas kota dan memberikan dukungan kepada walikota untuk menciptakan keindahan di Kota Palembang.

2.2.2. Visi dan Misi Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman

A. Visi

Visi Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang sejalan dengan Visi Pemerintah Kota Palembang, yang juga merupakan visi Walikota Palembang terpilih periode 2018—2023. Visi tersebut adalah "PALEMBANG EMAS DARUSSALAM 2023", yang mengandung makna Kota Palembang elok, madani, aman sejahtera ialah:

Makna elok: Kota Palembang memiliki lingkungan yang bersih, indah, hijau, dan tertata sehingga nyaman dan layak huni. Masyarakatnya juga ramah, santun, dan bersahabat, menjadikannya tempat yang menarik untuk berbagai aktivitas ekonomi, sosial, budaya, pariwisata, olahraga, dan investasi.

Makna madani: Kota Palembang masyarakat yang menjunjung tinggi norma, nilai-nilai, dan hukum, yang di topang oleh penguasaan teknologi, bermoral, beriman, berilmu, tertib, dan patuh pada peraturan. Masyarakat ini memiliki peradaban yang tinggi, mengedepankan

kesetaraan transportasi, demokratis, berkeadilan sosial, serta memiliki toleransi dalam pluralisme, partisipasi sosial yang luas, dan supremasi hukum.

Makna aman: Kota Palembang memiliki kondisi yang kondusif, di mana masyarakat dapat beraktivitas dengan aman. Hal ini mencakup keamanan dalam berbagai aktivitas, termasuk investasi dan penyelenggaraan acara nasional maupun internasional.

Makna sejahtera: Kota Palembang untuk memiliki masyarakat yang mempunyai taraf kualitas hidup yang berkualitas dengan terpenuhinya kebutuhan dasar di bidang pendidikan, kesehatan, ketenagakerjaan, perumahan, lingkungan, serta aspek-aspek lainnya termasuk pola konsumsi dan aspek sosial.

Makna darussalam: Kota Palembang menjadi kota yang aman, damai, tentram, makmur, sejahtera, dan memiliki harmoni antara manusia dan alam.

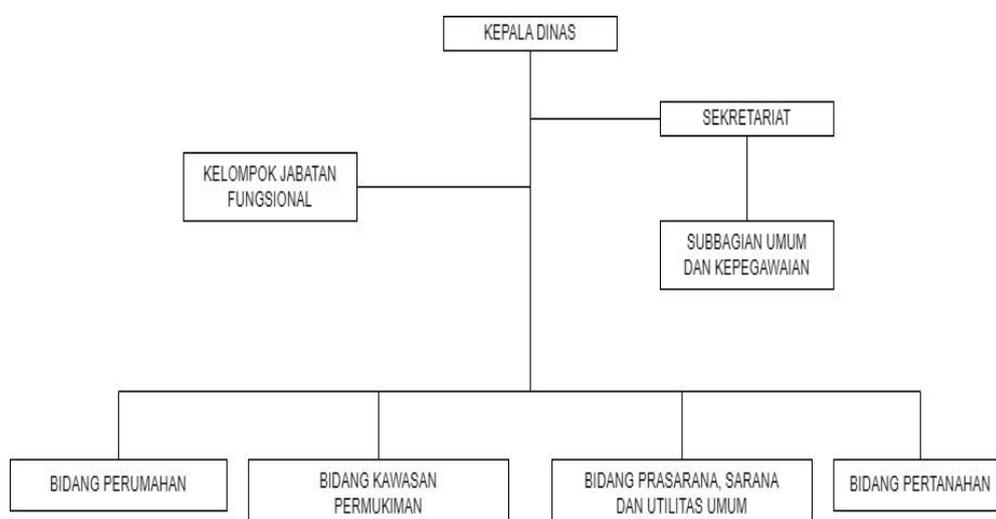
B. Misi

1. Mewujudkan pembangunan infrastruktur perkotaan yang terpadu merata, berkeadilan, berkelanjutan, dan berwawasan lingkungan yang berbasis teknologi dan informasi.
2. Mewujudkan masyarakat yang religious, berbudaya, beretika, melalui pembangunan budaya integritas yang di dukung oleh pemerintahan yang bersih, berwibawa, dan professional.

3. Mewujudkan Palembang Kota yang dinamis sebagai simpul pembangunan regional, nasional, dan internasional yang kompetitif dan komparatif dengan menjamin rasa aman untuk berinvestasi.

2.2.3. Struktur Organisasi

Gambar Struktur Organisasi Dinas Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman dan Pertanahan Kota Palembang dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Sumber Dinas Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman dan Pertanahan

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Dinas Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman dan Pertanahan

2.2.4. Uraian Tugas Wewenang

1. Kepala Dinas

Kepala Dinas mempunyai tugas membantu Walikota dalam melaksanakan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan Pemerintahan Kota di bidang perumahan, kawasan, permukiman

prasarana, sarana dan utilitas umum, dan pertanahan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan,

2. Sekretariat

Sekretariat mempunyai tugas membantu Kepala Dinas dalam mengoordinasi perencanaan, keuangan, pelaporan serta menyelenggarakan urusan administrasi umum, perkantoran, kehumasan, dan kepegawaian.

3. Sub Bagian Umum dan Kepegawaian

Kepala Sub Bagian Umum dan Kepegawaian mempunyai tugas melaksanakan Sebagian tugas Sekretariat di bidang pelayanan administrasi umum dan administrasi kepegawaian.

4. Sub Bagian Perencanaan dan Pelaporan

Kepala Sub Bagian Perencanaan dan Pelaporan mempunyai tugas melaksanakan Sebagian tugas Sekretariat di bidang pelayanan administrasi perencanaan dan pelaporan.

5. Bidang Perumahan

Kepala Bidang Perumahan, mempunyai tugas melaksanakan Sebagian tugas Kepala Dinas di bidang pendataan, perencanaan, penyediaan, pembiayaan, pelaksanaan, pemantauan dan evaluasi di bidang perumahan.

6. Bidang Kawasan Permukiman

Kepala Bidang Kawasan dan Permukiman, mempunyai tugas melaksanakan Sebagian tugas Kepala Dinas di bidang pendataan,

perencanaan, pencegahan dan peningkatan kualitas perumahan kumuh dan pemukiman kumuh serta pemanfaatan dan pengendalian kawasan permukiman.

7. Bidang Prasarana, Sarana dan Utilitas Umum

Kepala Bidang Prasarana, Sarana dan Utilitas Umum mempunyai tugas dalam menyelenggarakan perumusan kebijakan dan melaksanakan kebijakan penyusunan di bidang prasarana, sarana dan utilitas umum perumahan dan kawasan permukiman.

8. Bidang Pertanahan

Kepala Bidang Pertanahan, mempunyai tugas melaksanakan Sebagian tugas Kepala Dinas di bidang pengadaan tanah dan inventasi tanah.

9. UPT

- (1) UPT merupakan unsur pelaksana teknis operasional dinas.
- (2) UPT di pimpin oleh Kepala UPT yang berkedudukan di bawah dan bertanggung jawab kepada Kepala Dinas.

10. Kelompok Jabatan Fungsional

Kelompok Jabatan Fungsional mempunyai tugas melaksanakan kegiatan teknis sesuai dengan bidang keahlian masing-masing.

BAB III

PEMBAHASAN

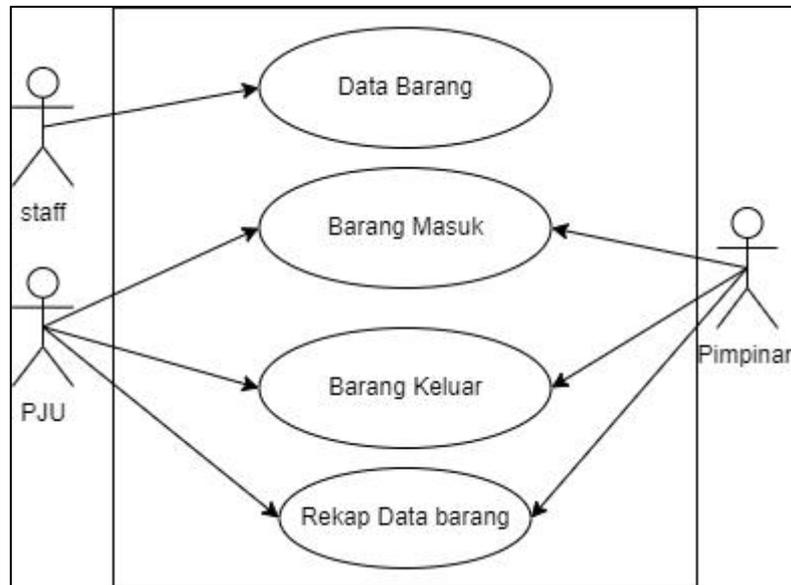
3.1 Uraian Kegiatan PKL

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan selama satu bulan di Dinas Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman dan Pertanahan Kota Palembang penulis menemukan permasalahan yang terjadi saat ini adalah Penghitungan persediaan barang yang masih dilakukan secara manual di gudang Dinas Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman dan Pertanahan Kota Palembang. Hal ini tidak menutup kemungkinan sejumlah masalah, termasuk kesalahan manusia, kurangnya akurasi, ketidak sempurnaan pengawasan, waktu yang dibutuhkan yang lebih lama, kesulitan pelacakan, penggunaan kertas dalam pencatatan, kerumitan rekonsiliasi, kurangnya pelaporan *real-time*, kesulitan memprediksi kebutuhan, dan potensi risiko pencurian atau penyalahgunaan barang. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada Dinas Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman dan Pertanahan Kota Palembang dapat berkontribusi dalam mengevaluasi, mengidentifikasi, dan memberikan solusi yang lebih baik terhadap masalah yang dihadapi oleh Dinas tersebut, sehingga meningkatkan efisiensi dan kinerja organisasi.

3.1.1 Use Case Diagram Persediaan Barang

Use Case Diagram ini penulis gunakan untuk memvisualisasi atau menggambarkan interaksi antar actor (pengguna) dan sistem sehingga bisa

didapatkan visualisasi aktivitas pengguna dengan sistem. Adapun Use Case Diagram aplikasi Persediaan barang ditunjukkan Gambar 3.1.



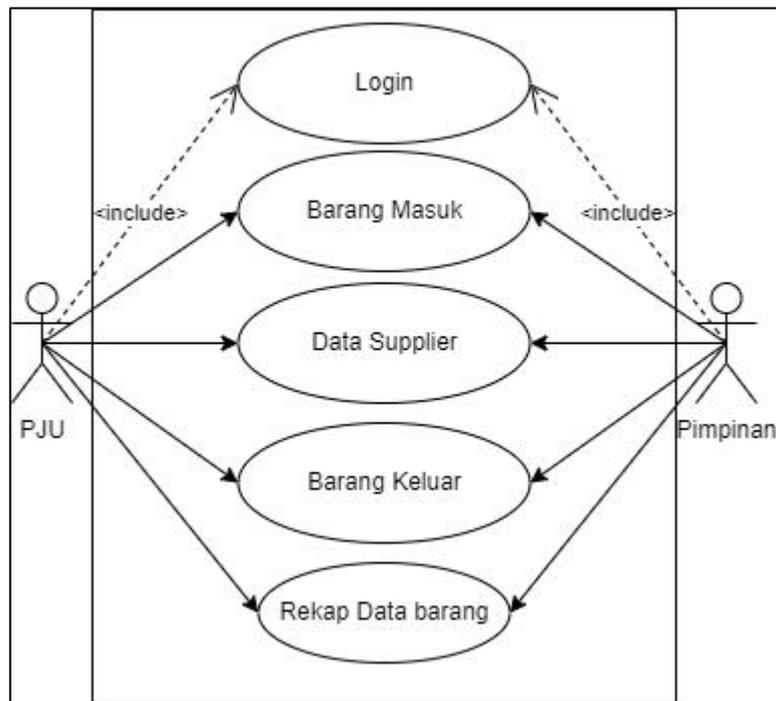
Gambar 3.1 Use Case Persediaan Barang Yang Berjalan

Skenario Persediaan Barang yang terjadi pada Gambar 3.1 adalah:

1. Staff melihat persediaan barang jika barang sudah mau habis maka staff akan memintah penambahan barang pada PJU.
2. PJU menambah baran dengan memilih supplier yang sesuai dengan kebutuhan.
3. PJU membuat rekapn data barang.
4. Pimpinan melihat hasil rekapn PJU.
5. Selesai.

3.1.2 Use Case Diagram Persediaan Barang Yang Diusulkan

Adapun *Use Case Diagram* aplikasi Pesediaan barang ditunjukkan Gambar 3.2.



**Gambar 3.2 Use Case Diagram Persediaan
Barang Yang Diusulkan**

Skenario yang terjadi pada gambar 3.2 adalah:

1. PJU dan pimpinan *Login*, lalu menginput *user* dan *password*. Setelah itu sistem akan memverifikasi *user* dan *password*, jika benar maka PJU akan masuk ke halaman *dashboard* dan jika salah PJU akan dikembalikan lagi ke tampilan input *user* dan *password*.
2. Setelah PJU dan pimpinan menginput *username* dan *password* dan berhasil masuk ke dalam aplikasi.
3. Pada halaman *dashboard* PJU dapat mengelola data *supplier*, data

barang, barang masuk, barang keluar seperti menambah mengedit dan menghapus.

4. Dan untuk pimpinan hanya dapat melihat dan mendownload data *supplier*, data barang, barang masuk, barang, keluar.

5. *Logout* sistem dan selesai

3.2 Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1 Evaluasi

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, bahwa permasalahan yang ada adalah penghitungan persediaan barang yang masih dilakukan secara manual di gudang, sehingga kesulitan pelacakan, penggunaan kertas dalam pencatatan, kerumitan rekonsiliasi, kurangnya pelaporan *real-time*, kesulitan memprediksi kebutuhan, dan potensi risiko pencurian atau penyalahgunaan barang.

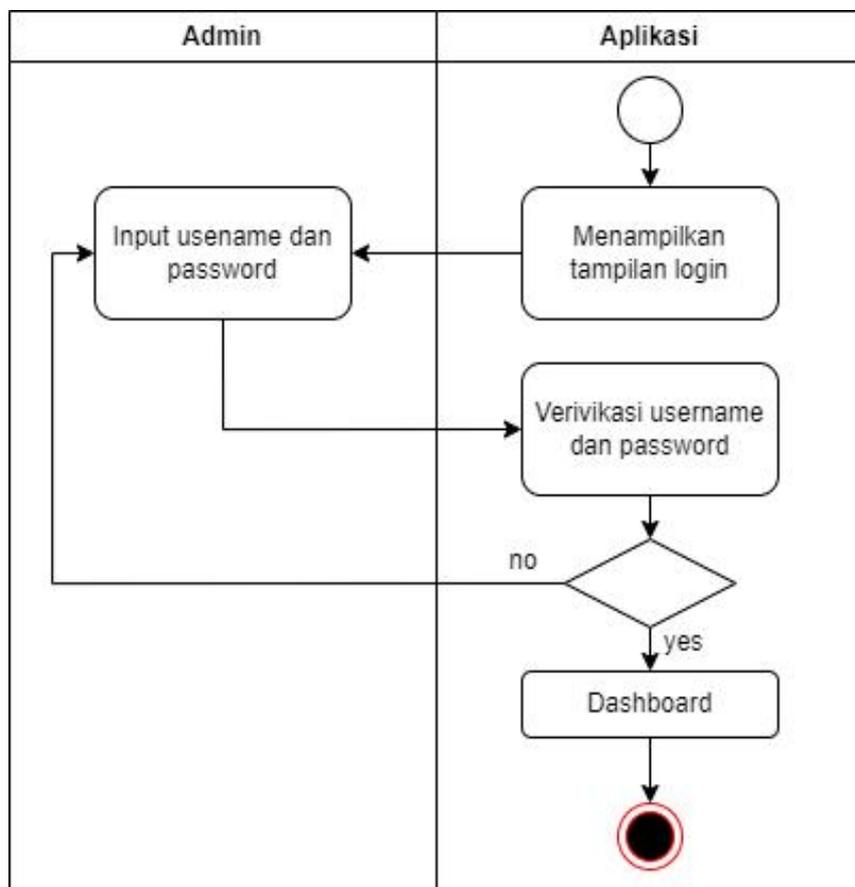
3.2.2 Pembahasan

3.2.2.1. *Activity Diagram*

Activity Diagram menggambarkan aliran aktivitas dalam sistem yang sedang berjalan, dalam hal ini penulis membuat beberapa *activity Diagram* yang masih berkaitan dengan *Use Case* yang penulis sudah jelaskan sebelumnya.

1. Activity Diagram Login

User akan diarahkan ke halaman *login Website* untuk memasukan *Username* dan *password* yang telah terdaftar, *Website* akan melakukan validasi apakah *User* terdaftar, apabila *Username* dan *password* *User* terdaftar maka akan diarahkan ke halaman *dashboard Website* proses bisa dilihat pada Gambar 3.3.

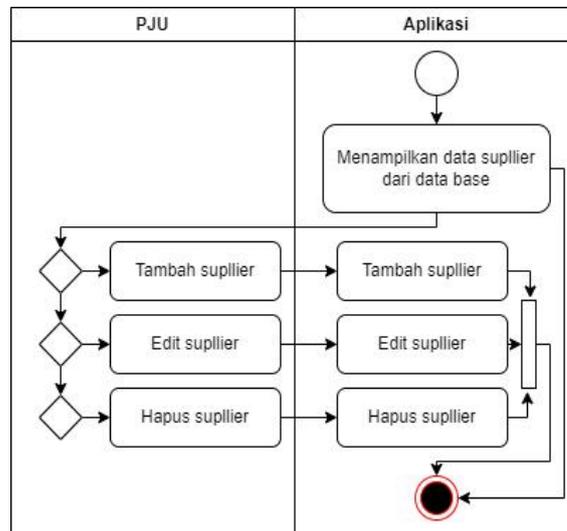


Gambar 3.3 Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Data Supplier

PJU membuka menu data *supplier* dan akan ditampilkan oleh aplikasi. Pada tampilan menu Data Supplier akan ada pilihan menu seperti tambah, edit, atau hapus barang. Jika PJU

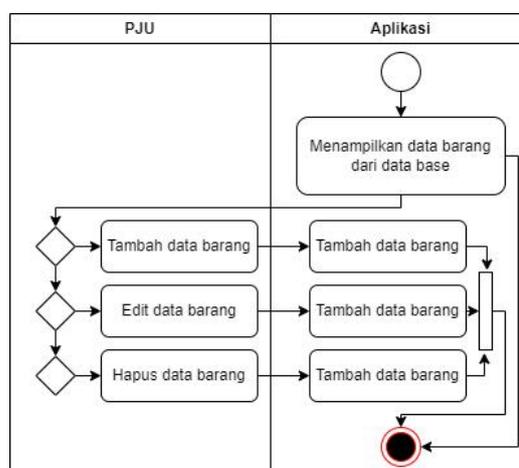
melakukan tambah data maka data yang telah di tambahkan akan tersimpan ke dalam *database* bisa dilihat pada Gambar 3.4.



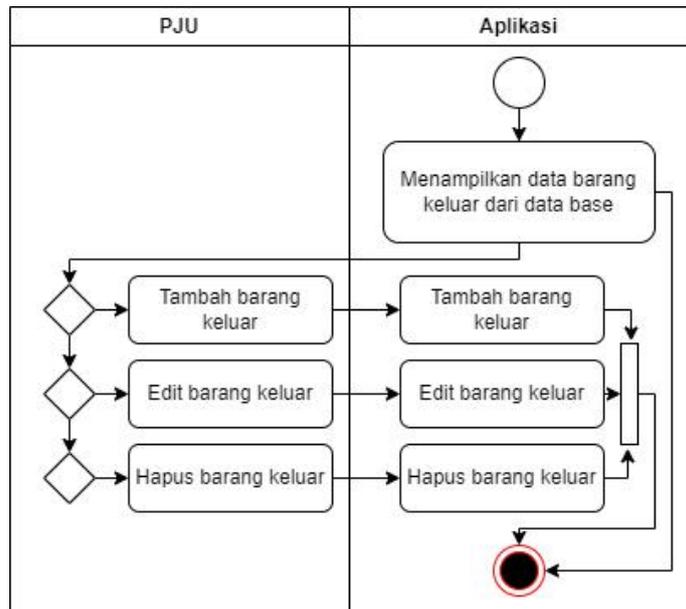
Gambar 3.4 Activity Diagram Data Supplier

3. Activity Diagram Data Barang

PJU membuka menu Data Barang dan akan ditampilkan oleh aplikasi. Pada tampilan menu Data Barang akan ada pilihan tambah data maka data yang telah ditambahkan akan tersimpan ke dalam database dapat dilihat pada Gambar 3.5.



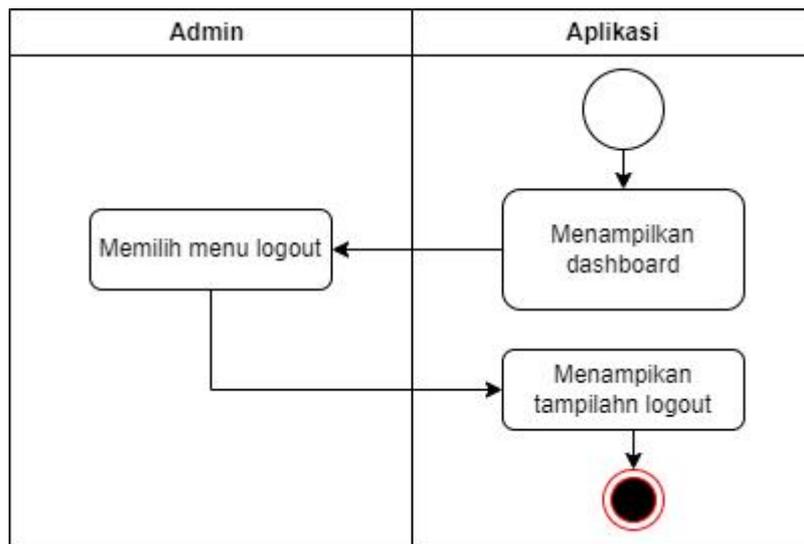
Gambar 3.5 Activity Diagram Data Barang



Gambar 3.7 Activity Diagram Barang Keluar

6. Activity Diagram Logout

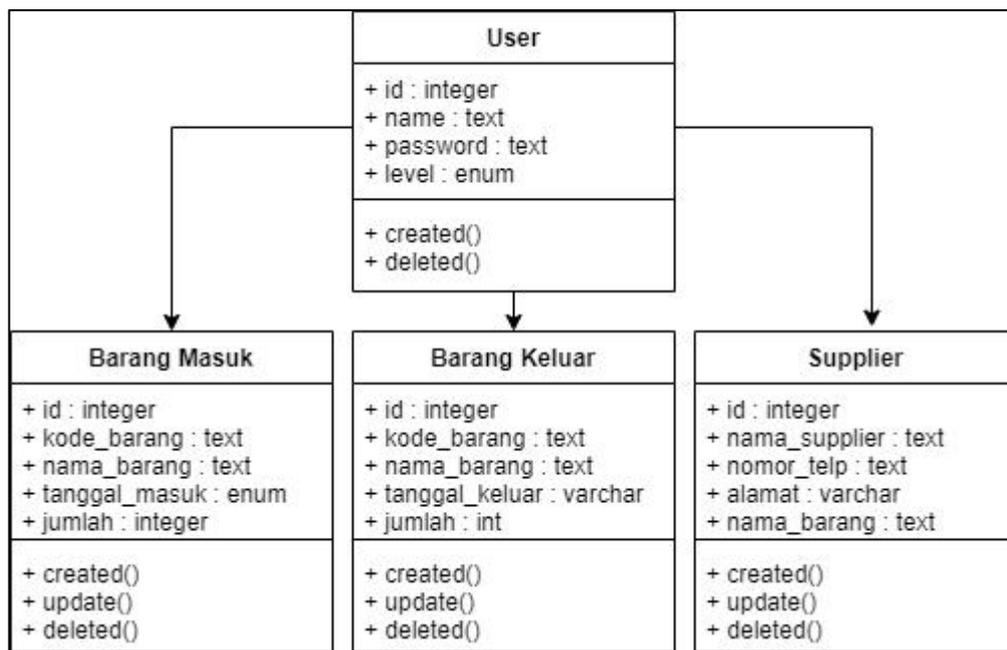
Saat aplikasi selesai digunakan maka PJU akan memilih menu logout, dan aplikasi akan menampilkan halaman login dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Activity Diagram Logout

3.2.2.2. Class Diagram

Adapun *Class Diagram* aplikasi barang masuk dan barang keluar dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 Class Diagram

a. Perancangan Database

Perancangan *database* (basis data) digunakan untuk menentukan struktur dari tabel-tabel yang akan dibuat berisikan nama-nama *field*, *type field* dan ukurannya, dimana tabel-tabel digunakan untuk menampung data. Berikut tabel-tabel yang akan dibuat.

1. User Tabel

Tabel User digunakan untuk menampung data pengguna

pada aplikasi barang masuk dan barang keluar, dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tabel User

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Id</i>	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary Key</i>
<i>name</i>	<i>varchar</i>	100	<i>name</i>
<i>password</i>	<i>Varchar</i>	50	<i>password</i>
<i>level</i>	<i>Enum('Admin', 'Pimpinan')</i>		<i>level</i>

2. Tabel Data Supplier

Tabel *supplier* digunakan untuk menampung data *supplier* yang di inputkan pada aplikasi barang masuk dan barang keluar dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tabel Data Supplier

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Id</i>	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary Key</i>
<i>Nama_supplier</i>	<i>varchar</i>	100	<i>Name</i>
<i>No_telp</i>	<i>Bigint</i>	20	<i>No Telp</i>
<i>alamat</i>	<i>varchar</i>	200	<i>alamat</i>

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	Keterangan
<i>Nama_barang</i>	<i>text</i>	200	Nama barang

3. Tabel Barang Masuk

Digunakan untuk menampung data barang masuk pada aplikasi barang masuk dan barang keluar dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Tabel Barang Masuk

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	Keterangan
<i>Id</i>	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary Key</i>
<i>kode_barang</i>	<i>varchar</i>	100	<i>kode</i>
<i>Nama_barang</i>	<i>Varchar</i>	150	<i>Nama Barang</i>
<i>Tanggal_masuk</i>	<i>Varchar</i>	100	<i>Tanggal</i>
<i>Jumlah</i>	<i>Int</i>	11	<i>Jumlah</i>
<i>Nama_supplier</i>	<i>varchar</i>	100	<i>Nama</i>

4. Tabel Barang Keluar

Digunakan untuk menampung data barang keluar pada aplikasi barang masuk dan barang keluar dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Tabel Barang Keluar

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Id</i>	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary Key</i>
<i>kode_barang</i>	<i>varchar</i>	100	<i>kode</i>
<i>Nama_barang</i>	<i>Varchar</i>	150	<i>Nama Barang</i>
<i>Tanggal_Keluar</i>	<i>Varchar</i>	100	<i>Tanggal</i>
<i>Jumlah</i>	<i>Int</i>	11	<i>Jumlah</i>

3.2.2.3. Desain Tampilan

1. Desain Tampilan Login

Pada halaman ini *user* di haruskan melakukan login terlebih dahulu menggunakan *Username* dan *Password* dapat dilihat pada Gambar 3.10.

A login form with three input fields: 'Username', 'Password', and a blue 'Login' button.

Gambar 3.10 Tampilan *Login*

2. *Desain* Tampilan Halaman Beranda

Pada halaman ini *user* dapat melihat gambar dan jumlah barang masuk dan barang keluar dapat dilihat pada Gambar 3.11.

logo	Selamat Datang	
Beranda	Gambar Dinas permukiman dan pertahanan kota palembang	
Login	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="655 1476 895 1543">Barang Masuk</div> <div data-bbox="938 1476 1177 1543">Barang Keluar</div> </div>	

Gambar 3.11 Tampilan Beranda

3. Desain Tampilan Data Supplier

Pada halaman ini PJU dapat mengelola data *supplier* seperti menambah, menghapus dan mengedit dapat dilihat pada Gambar 3.12

logo Beranda Data Supplier Data Barang Form Barang Masuk Form Barang Keluar Logout	DATA SUPPLIER + SUPPLIER				
	NO	NAMA SUPPLIER	NO HP	ALAMAT	ACT

3.12 Tampilan Data *Supplier*

4. Desain Tampilan Data Barang

Pada halaman ini PJU dapat mengelola data barang seperti menambah, menghapus dan mengedit dapat dilihat pada Gambar 3.13.

logo Beranda Data Supplier Data Barang Form Barang Masuk Form Barang Keluar Logout	DATA BARANG + SUPPLIER DOWN					
	NO	KODE BARANG	NAMA BARANG	TGL MASUK	JML	ACT

Gambar 3.13 Tampilan *Form* Data Barang.

5. Desain Tampilan Form Barang Masuk

Pada halaman ini PJU dapat men-*download* form barang masuk dapat dilihat pada Gambar 3.14.

logo	DATA BARANG MASUK						DOWNLOAD
	NO	KODE BARANG	NAMA BARANG	TGL MASUK	JML	NAMA SUPPLIER	ACT

Gambar 3.14 Tampilan Form Barang Masuk

6. Desain Tampilan Form Barang Keluar

Pada halaman ini PJU dapat mengelola data barang seperti menambah, menghapus dan mengedit dapat dilihat pada Gambar 3.15.

logo	DATA BARANG KELUAR					+	DOWNLOAD
	NO	KODE BARANG	NAMA BARANG	TGL KELUAR	JUMLAH	ACT	

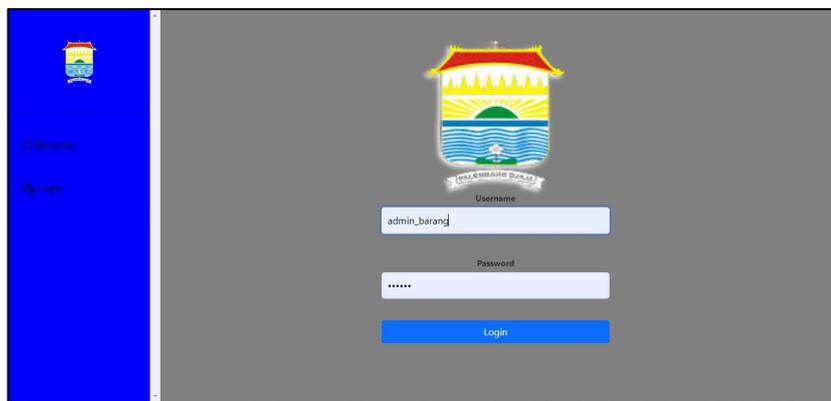
Gambar 3.15 Tampilan Form Barang Keluar

3.2.2.4. Implementasi Aplikasi

Berikut merupakan implementasi pada aplikasi peminjaman barang:

1. Tampilan *Login*

Pada halaman ini *user* di haruskan melakukan login terlebih dahulu menggunakan *Username* dan *password* dapat dilihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3.16 Tampilan Login

2. Tampilan Beranda

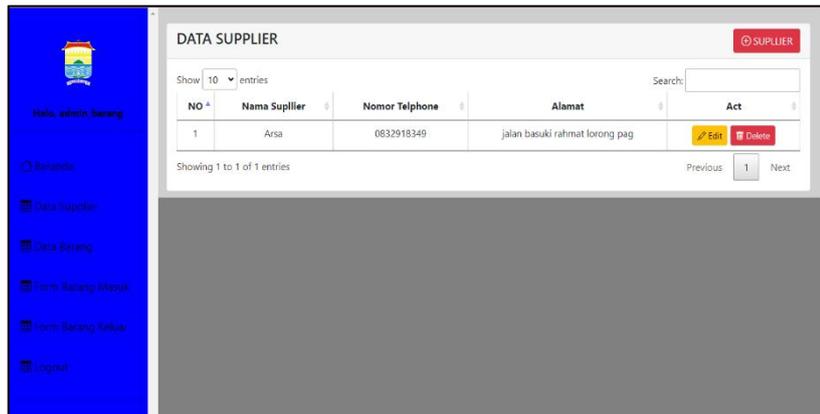
Pada halaman ini *user* dapat melihat foto dan jumlah barang masuk dan barang keluar dapat dilihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3.17 Tampilan Beranda

3. Tampilan Data *Supplier*

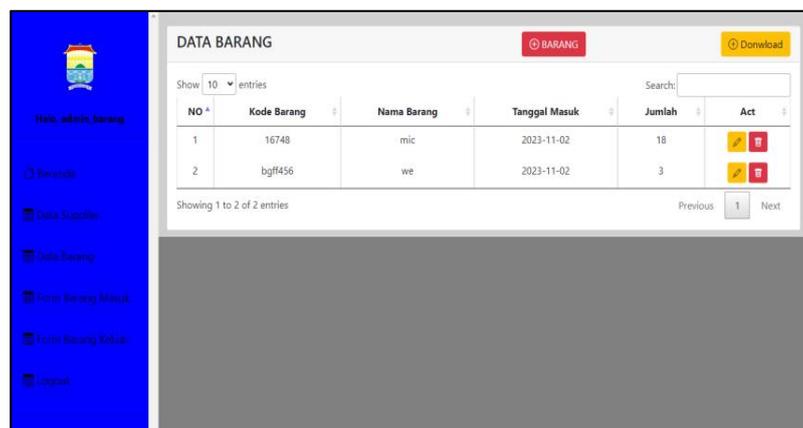
Pada halaman ini PJU dapat mengelola data *supplier* seperti menambah data, mengedit dan menghapus data *supplier* dapat dilihat pada Gambar 3.18.



Gambar 3.18 Tampilan Data *Supplier*

4. Tampilan Data Barang

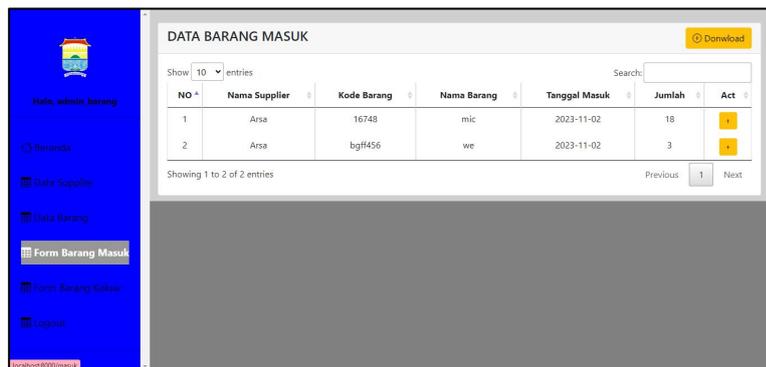
Pada halaman ini PJU dapat mengelola data barang seperti menambah data, mengedit dan menghapus data barang dapat dilihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3.19 Tampilan *Form* Data Barang

5. Tampilan *Form* Barang Masuk

Pada halaman ini PJU dapat mendownload form datang barang masuk melalui tombol *download* yang tersedia dapat dilihat pada Gambar 3.20.

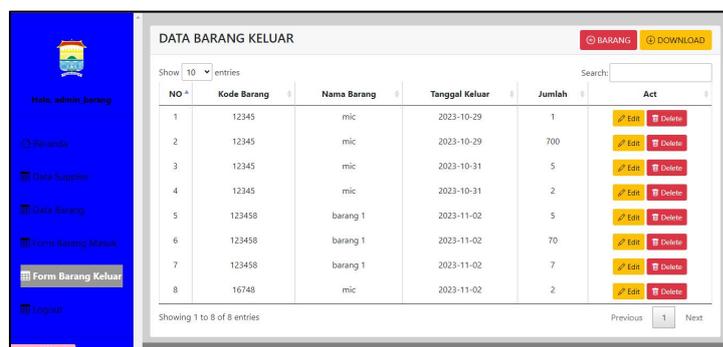


NO	Nama Supplier	Kode Barang	Nama Barang	Tanggal Masuk	Jumlah	Act
1	Arsa	16748	mic	2023-11-02	18	[+]
2	Arsa	bgff456	we	2023-11-02	3	[+]

Gambar 3.20 Tampilan *Form* Barang Masuk

6. Tampilan *Form* Barang Keluar

Pada halaman ini PJU dapat mengelola form barang keluar seperti menambah data, mengedit dan menghapus data dapat dilihat pada Gambar 3.21.



NO	Kode Barang	Nama Barang	Tanggal Keluar	Jumlah	Act
1	12345	mic	2023-10-29	1	[Edit] [Delete]
2	12345	mic	2023-10-29	700	[Edit] [Delete]
3	12345	mic	2023-10-31	5	[Edit] [Delete]
4	12345	mic	2023-10-31	2	[Edit] [Delete]
5	123458	barang 1	2023-11-02	5	[Edit] [Delete]
6	123458	barang 1	2023-11-02	70	[Edit] [Delete]
7	123458	barang 1	2023-11-02	7	[Edit] [Delete]
8	16748	mic	2023-11-02	2	[Edit] [Delete]

Gambar 3.21 Tampilan *Form* Barang Keluar

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan laporan Aplikasi Persediaan Barang di Dinas Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman dan Pertanahan Kota Palembang adalah telah dibuat sebuah aplikasi persediaan barang yang memiliki fitur antara lain data *supplier*, data barang, data barang masuk dan data barang keluar. Sistem telah diuji secara menyeluruh untuk memastikan bahwa aplikasi siap pakai.

4.2 Saran

Penulis juga memberikan saran unruk penelitian selanjutnya terkait tema persediaan barang berbasis web adalah melakukan pengembangan fitur tambahan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan meningkatkan tampilan agar dapat lebih menarik bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, F., & Permatasari, N. (2018). *Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data PKL (Praktek Kerja Lapangan) Di Devisi Humas Pada PT Pegadaian*. *Jurnal Intra Tech*, 2(2), 12–26.
- Mukti, Y. (2018). *Rancang Bangun Website Sekolah dengan Metode User Centered Design (UCD)*. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 9(02), 84–95. <https://doi.org/10.36050/betrik.v9i02.34>
- Najwaini, E., Purnama, P., & Aulia, N. R. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web pada Alzena Hijab Store Banjarmasin*. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 11(2), 2473–2482.
- Prastiawan, J., Permana, A. G., & Anwar, R. (2023). *Perancangan Dan Implementasi Sistem Pelayanan Berbasis Web Pada Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus PDAM Wonomulyo)*. *EProceedings of Applied Science*, 9(3).
- Wijaya, K. (2021). *Implementasi Metode Ucd (User Centered Design) pada Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan (Studi Kasus Smk Negeri 1 Gelumbang)*. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 52–56.
- 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.