

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI PENJADWALAN KUNJUNGAN
SALES BERBASIS *WEBSITE* PADA
PT BINTANG SURYASINDO**



Diajukan Oleh:

RIYANDA NUGRAHA PERMANA

011200039

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

PALEMBANG

2023

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI PENJADWALAN KUNJUNGAN
SALES BERBASIS *WEBSITE* PADA
PT BINTANG SURYASINDO**



Diajukan Oleh:

RIYANDA NUGRAHA PERMANA

011200039

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

PALEMBANG

2023

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : RIYANDA NUGRAHA PERMANA
NOMOR POKOK : 011200039
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : APLIKASI PENJADWALAN KUNJUNGAN
SALES BERBASIS *WEBSITE* PADA PT
BINTANG SURYASINDO

Tanggal : 13 Desember 2023

Mengetahui,

Pembimbing

Rektor

Yarza Aprizal, S.Kom., M.Kom.

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

NIDN : 0212049302

NIP: 09.PCT.13

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

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : RIYANDA NUGRAHA PERMANA
NOMOR POKOK : 011200039
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : APLIKASI PENJADWALAN KUNJUNGAN
SALES BERBASIS *WEBSITE* PADA PT
BINTANG SURYASINDO

Tanggal : 13 Desember 2023

Mengetahui,

Penguji

Rektor

Adelin, S.T., M.Kom.

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

NIDN : 0211127901

NIP: 09.PCT.13

MOTTO:

“Pintar jangan menggurui

Cepat jangan melampaui

Tajam jangan melukai”

Kupersembahkan Kepada:

- 1. Allahsubhanahu wata'ala*
- 2. Kepada kedua orangtua ku tercinta*
- 3. Kepada Kakek (alm) dan Nenek ku tercinta*
- 4. Kepada orang spesial*
- 5. Kepada teman dan sahabat seperjuangan yang berjuang bersama*
- 6. Kepada dosen pembimbing yang saya hormati*
- 7. Kepada dosen penguji*
- 8. Kepada pihak PT Bintang Suryasindo*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan Berkat dan Rahmat Nya dengan kelancaran serta memberikan kesempatan untuk penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang berjudul *“Aplikasi Penjadwalan Kunjungan Sales Berbasis Website Pada PT Bintang Suryasindo”* ini dapat diselesaikan dengan baik, yang bertujuan untuk memenuhi syarat skripsi untuk menyelesaikan jenjang pendidikan jurusan S1 Informatika Program Sarjana di Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

Sebagai rasa syukur dan hormat penulis berharap serta memohon dukungan dan semangat kepada semua pihak yang telah membantu, serta memberikan saran, motivasi dalam penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini. Untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T. selaku rektor Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
2. Wakil Rektor I Institut Teknologi Bisnis Palcomtech Ibu Adelin, S.T., M.Kom.
3. Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom. Selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Program Sarjana.

4. Dosen pembimbing praktik kerja lapangan Bapak Yarza Aprizal, S.Kom., M.Kom.
5. Dosen pembimbing akademik Bapak Rendy Almaheri Adhi Pratama, S.Kom., M.Kom.
6. Kedua orang tua saya tercinta, Kakek (alm) dan Nenek tercinta, serta seluruh keluarga dan teman spesial yang telah memberikan semangat dan dukungan selama pendidikan dan penyusun laporan ini.

Atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis, semua dukungan tersebut sangat membantu untuk dapat menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan (PKL), semoga Allah SWT memberikan balasan atas kebaikan mereka semua.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusun laporan ini. Oleh karena itu penulis berharap laporan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Akhir kata, atas perhatiannya penulis ucapkan terimakasih.

Palembang, 13 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Ruang Lingkup.....	2
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	3
1.3.1. Tujuan.....	3
1.3.2. Manfaat.....	3
1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa.....	3
1.3.2.2. Manfaat Bagi Tempat PKL.....	3
1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik.....	3
1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan.....	4

1.4.1. Tempat PKL.....	4
1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL.....	4
1.5. Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5.1. Wawancara.....	4
1.5.2. Observasi.....	5
1.5.3. Studi Pustaka.....	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori	6
2.1.1. Perancangan Sistem.....	6
2.1.2. Aplikasi.....	6
2.1.3. Website.....	6
2.1.4. Basis Data.....	7
2.1.5. <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	7
2.1.6. <i>Flowchart</i>	12
2.2. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	14
2.2.1. Sejarah PT Bintang Suryasindo.....	14
2.2.2. Visi dan Misi PT Bintang Suryasindo.....	16
2.2.2.1. Visi PT Bintang Suryasindo.....	16
2.2.2.2. Misi PT Bintang Suryasindo.....	16
2.2.3. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang.....	16
2.2.3.1. Struktur Organisasi PT Bintang Suryasindo.....	16
2.2.3.2. Uraian Tugas dan Wewenang.....	17
2.2.4. Uraian Kegiatan PKL.....	21

BAB III PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan.....	22
3.1.1. Prosedur Penjadwalan Kunjungan Sales Yang Berjalan.....	22
3.1.2. Prosedur Penjadwalan Kunjungan Sales yang diusulkan.....	24
3.2. Evaluasi dan Pembahasan.....	25
3.2.1. Evaluasi.....	25
3.2.2. Pembahasan.....	25
3.2.2.1. <i>Use Case Diagram</i>	26

3.2.2.2. <i>Activity Diagram</i>	27
3.2.2.3. <i>Class Diagram</i>	29
3.2.2.4. <i>Sequence Diagram</i>	29
3.2.2.5. Struktur Tabel	31
3.2.2.5.1. Tabel Data Sales <i>Schedule Outlet Requirement</i>	31
3.2.2.5.2. Tabel Data <i>Product Category</i>	32
3.2.2.5.3. Tabel Data <i>Sales Schedule</i>	33
3.2.2.5.4. Tabel Data <i>Product</i>	34
3.2.2.5.5. Tabel Data <i>User</i>	34
3.2.2.5.6. Tabel Data <i>Outlet</i>	35
3.2.2.5.7. Tabel Data <i>Roles</i>	36
3.2.2.5.8. Tabel Data <i>Brand</i>	36
3.2.2.6. <i>Desain Interface</i>	37
3.2.2.7. Hasil Rancangan.....	43
BAB IV PENUTUP	
4.1. Kesimpulan.....	49
4.2. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	xiv
HALAMAN LAMPIRAN	xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT Bintang Suryasindo.....	16
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> yang Berjalan.....	23
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> yang diusulkan.....	24
Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i>	26
Gambar 3.4 <i>Diagram Activity</i> Proses Penjadwalan Oleh Kepala Gudang.....	27
Gambar 3.5 <i>Diagram Activity</i> Jadwal Kunjungan Sales.....	28
Gambar 3.6 <i>Class Diagram</i>	29
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	30
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Kepala Gudang.....	30
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Sales.....	31
Gambar 3.10 Desain Tampilan Halaman <i>Login</i>	37
Gambar 3.11 Desain Tampilan <i>Dashboard Admin</i>	37
Gambar 3.12 Desain Tampilan Halaman Data Pengguna.....	38
Gambar 3.13 Desain Tampilan Halaman Data <i>Brand</i>	38
Gambar 3.14 Desain Tampilan Halaman Data <i>Outlet</i>	39
Gambar 3.15 Desain Tampilan Halaman Kategori Produk.....	39

Gambar 3.16 Desain Tampilan Halaman Data Produk.....	40
Gambar 3.17 Desain Tampilan Halaman Jadwal Sales.....	40
Gambar 3.18 Desain Tampilan Halaman Penjualan Produk.....	41
Gambar 3.19 Desain Tampilan <i>Dashboard</i> Sales.....	41
Gambar 3.20 Desain Tampilan Halaman Jadwal Berangkat Sales.....	42
Gambar 3.21 Tampilan Halaman <i>Form Login</i>	42
Gambar 3.22 Tampilan <i>Dashboard</i> Admin.....	43
Gambar 3.23 Tampilan Halaman Data Pengguna.....	43
Gambar 3.24 Tampilan Halaman Data <i>Brand</i>	44
Gambar 3.25 Tampilan Halaman Data <i>Outlet</i>	44
Gambar 3.26 Tampilan Halaman Kategori Produk.....	45
Gambar 3.27 Tampilan Halaman Data Produk.....	45
Gambar 3.28 Tampilan Halaman Jadwal Sales.....	46
Gambar 3.29 Tampilan Halaman Penjualan Produk.....	46
Gambar 3.30 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Sales.....	47
Gambar 3.31 Tampilan Halaman Jadwal Berangkat Sales.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	8
Tabel 2.2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	9
Tabel 2.3 Simbol <i>Class Diagram</i>	10
Table 2.4 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	11
Tabel 2.5 <i>Flowchart</i>	12
Tabel 3.1 Data <i>Sales Schedule Outlet Requirement</i>	31
Tabel 3.2 Data <i>Product Category</i>	32
Tabel 3.3 Data <i>Sales Schedule</i>	33
Tabel 3.4 Data <i>Product</i>	34
Tabel 3.5 Data <i>User</i>	34
Tabel 3.6 Data <i>Outlet</i>	35
Tabel 3.7 Data <i>Roles</i>	36
Tabel 3.8 Data <i>Brand</i>	36

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era bisnis yang kompetitif saat ini, perusahaan perlu memiliki strategi yang efektif untuk mengelola sumber daya dan proses bisnis mereka dengan lebih efisien. Salah satu aspek penting dalam bisnis adalah menjaga hubungan dengan pelanggan dan memastikan bahwa produk atau layanan yang ditawarkan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Sebelum era digital ditandai oleh keterbatasan teknologi digital yang kita nikmati saat ini. Orang harus mengandalkan metode penuturan secara lisan untuk berkomunikasi, mengakses informasi, dan menjalani kehidupan sehari-hari mereka. Transformasi digital telah mengubah banyak aspek kehidupan kita, memungkinkan kita untuk berkomunikasi secara instan, mengakses informasi dengan mudah, dan menjalani kehidupan yang lebih terhubung secara global.

Di era digital yang telah memasuki hampir semua aspek kehidupan kita, teknologi informasi telah menjadi solusi yang kuat untuk mengatasi berbagai masalah kehidupan sehari-hari. Penggunaan aplikasi berbasis *web* dalam pengelolaan penjualan dan penjadwalan kunjungan dapat membantu meningkatkan produktivitas dan efisiensi tim sales. Sehingga PT Bintang Suryasindo dapat memaksimalkan potensi tim sales mereka, mengoptimalkan perencanaan kunjungan ke pelanggan, dan pada akhirnya meningkatkan pendapatan perusahaan.

PT Bintang Suryasindo adalah perusahaan distributor barang yang berada di Jl. Residen Abdul Rozak No.99E, 8 ilir, Kec. Ilir Timur II, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Perusahaan ini telah dipercaya untuk mendistribusikan produknya sebanyak 10 jenis ke perusahaan-perusahaan di wilayah Sumbagsel. Pengiriman barang tersebut dilakukan melalui alat transportasi darat (mobil). Jika sales akan melakukan kunjungan pada *outlet-outlet* yang akan dikunjungi maka sales harus menemui kepala gudang untuk mengambil jadwal kunjungan pada hari itu. Maka dari itu pekerjaan akan tidak terkoordinir dan kurang efisien.

Sehubungan dengan kondisi tersebut, dukungan teknologi informasi yang dapat membantu mempermudah bagian divisi salesman dalam penjadwalan kunjungan sales yang bertujuan untuk mempermudah sales dalam melakukan pekerjaannya sehingga dapat mempersingkat waktu, maka muncul gagasan untuk membuat suatu aplikasi yang menyangkut tentang penjadwalan kunjungan sales PT Bintang Suryasindo yaitu “Aplikasi Penjadwalan Kunjungan Sales Berbasis *Website* pada PT Bintang Suryasindo”.

1.2. Ruang Lingkup

Pembahasan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada agar pembahasan lebih terarah, penulis hanya membatasi pada hal-hal berikut:

1. Hak akses *website* ini yaitu kepala gudang dan salesman.
2. Aplikasi ini dapat memfasilitasi kepala gudang dalam menginput penjadwalan kunjungan sales pada PT Bintang Suryasindo.
3. Aplikasi ini memfasilitasi salesman untuk dapat mengetahui jadwal kunjungan sales pada *outlet* yang akan dikunjungi.

1.3. Tujuan dan Manfaat Praktik Kerja Lapangan

1.3.1. Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam Praktik Kerja Lapangan ini yaitu untuk membangun aplikasi penjadwalan kunjungan sales berbasis *website* pada PT Bintang Suryasindo.

1.3.2. Manfaat Praktik Kerja Lapangan

1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat memperdalam ilmu yang didapat selama dibangku kuliah, menambah wawasan, dapat meningkatkan disiplin dan tanggung jawab agar dapat mempersiapkan diri sebelum terjun ke dunia kerja.

1.3.2.2. Manfaat Bagi Tempat Praktik Kerja Lapangan

Manfaat yang diperoleh PT Bintang Suryasindo dengan menerapkan aplikasi penjadwalan kunjungan sales berbasis *website* pada PT Bintang Suryasindo yaitu, mendapatkan bantuan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada PT Bintang Suryasindo dan dapat menghasilkan laporan yang dibutuhkan.

1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik

Sebagai bahan masukan untuk mengevaluasi sampai sejauh mana yang telah diterapkan selama perkuliahan. dan sebagai tambahan referensi khususnya mengenai perkembangan teknologi pada sektor industri di Indonesia dalam rangka menghasilkan lulusan-lulusan handal yang dalam bidangnya.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

1.4.1. Tempat Praktik Kerja Lapangan

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di PT Bintang Suryasindo yang berada di Jl. Residen Abdul Rozak No. 99E, 8 ilir, Kec. Ilir Timur II, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

1.4.2. Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan dilakukan selama satu bulan, dengan jadwal pelaksanaan mengikuti jam kerja karyawan yaitu 08.00 WIB sampai dengan 16.30 WIB. Hari Senin – Sabtu terhitung mulai tanggal 01 Agustus 2023 sampai dengan 31 Agustus 2023.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

1.5.1. Wawancara

Menurut Fadhallah (2021:23), wawancara merupakan salah satu metode terpopuler dalam seleksi wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan lisan kepada calon tenaga kerja. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa wawancara ialah teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab untuk memperoleh informasi dari *responden*.

Menurut Aprizal. Y dkk (2021:95), wawancara adalah penulis menanyakan secara langsung kepada pihak yang terkait untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan.

Pada penelitian ini wawancara dilakukan langsung kepada selaku kepala gudang Bapak Derry Maxcevy dan karyawan Divisi Salesman Bapak M. Aryansyah untuk menanyakan beberapa pertanyaan yang dibutuhkan meliputi proses penjadwalan kunjungan sales di PT Bintang Suryasindo yang dilakukan dengan cara sales diwajibkan meminta terlebih dahulu kepada kepala gudang,

sehingga peneliti mengangkat judul aplikasi penjadwalan kunjungan sales berbasis *website* pada PT Bintang Suryasindo.

1.5.2. Observasi

Menurut Sugiyono dalam Sarah (2021:40), *observasi* merupakan sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri spesifikasi bila dibandingkan dengan teknik yang lain. *Observasi* tidak dibatasi pada orang, tetapi juga pada objek-objek alam berkenaan dengan perilaku.

Pada teknik *observasi* dilakukan dengan mengamati proses pengambilan data oleh kepala gudang. Dari pengamatan tersebut penulis memperoleh bahwa dalam penjadwalan kunjungan sales di PT Bintang Suryasindo masih dilakukan secara manual. Dengan cara sales harus menemui kepala gudang untuk mengambil jadwal kunjungan pada hari itu. Maka dari itu pekerjaan akan tidak terkoordinir dan kurang efisien.

1.5.3. Studi Pustaka

Menurut Muttaqin (2018:117), studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi pustaka sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah. Data yang diperoleh yaitu data yang spesifik terhadap permasalahan dengan melakukan studi pustaka lainnya seperti jurnal dan sumber referensi di internet untuk dapat mendukung laporan Praktik Kerja Lapangan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Perancangan Sistem

Menurut Rahmad dalam jurnal Ayu dan Permatasari(2018:15), perancangan sistem merupakan salah satu unsur atau tahapan dari keseluruhan pembangunan sistem komputerisasi. Perancangan sistem untuk pengembangan sistem informasi biasanya memerlukan jangka waktu yang lebih lama daripada pemecahan masalah pada umumnya memperlihatkan aliran data utama pada sistem.

2.1.2. Aplikasi

Menurut Jogiyanto dalam jurnal Siregar dan Melani (2019:113), aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru.

2.1.3. Website

Menurut Josi dalam jurnal Ronaldo(2021:17), *Website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara video dan gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman (*hyperlink*) yang dapat diakses melalui perangkat lunak yang disebut

browser (perambah) adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen

web dengan cara diterjemahkan.

2.1.4. Basis Data

Menurut Pamungkas (2017:2), *database* atau basis data merupakan suatu kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, dan dengan *software* untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu.

Sedangkan, *database* adalah suatu aplikasi yang menyimpan sekumpulan data, setiap *database* memiliki perintah tertentu untuk mengakses, mengatur, mencari, menyalin serta membuat data yang ada di dalamnya.

2.1.5. UML (*Unified Modelling language*)



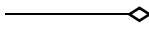
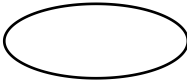
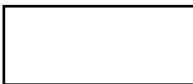
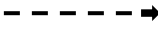
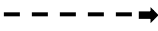
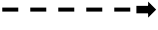
Menurut Henry Februariyanti dalam jurnal Nugroho (2020:4), UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa untuk visualisasi, spesifikasi, membangun sistem perangkat lunak, serta dokumentasi. UML menyediakan model-model yang tepat, tidak ambigu, dan lengkap.

A. *Use Case Diagram*

Menurut Rosa dan Shalauddin dalam jurnal Simatupang (2019:16), *use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *use case* pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*

No	Nama	Symbol	keterangan
1	actor		Menspesifikasikan seperangkat peranan user sistem dapat diperankan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
2	<i>Association</i>		Menggambar interaksi antara actor dan <i>use case</i>
3	<i>Generalization</i>		Relasi antar <i>use case</i> dimana salah satunya dalam bentuk yang lebih umum dari yang lain
4	Use case		Sebuah deskripsi dari seperangkat aksi - aksi berurutan yang ditampilkan pada sebuah sistem
5	Sistem		Tempat seluruh aktivitas - aktivitas system
6	<i>Dependancy</i>		Untuk menggambarkan ketergantungan sebuah <i>use case</i> dengan <i>use case</i> lainnya
7	<i>include</i>		Menggambarkan bahwa keseluruhan dari sebuah <i>use case</i> merupakan fungsionalitas <i>use case</i> lainnya
8	<i>extend</i>		Menggambar hubungan antar <i>use case</i> dimana Bahwa sebuah <i>use case</i> merupakan fungsional <i>use case</i> lainnya apabila kondisi tertentu terpenuhi


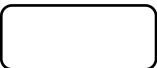

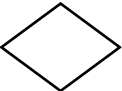
Sumber: (Rosa and Shalauddin, 2018)


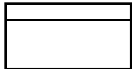
B. Activity Diagram

Menurut Rosa dan Shalauddin dalam jurnal Simatupang (2019:18), *activity diagram* menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang berjalan, bagaimana masing-masing aliran berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin akan terjadi pada beberapa eksekusi.

Berikut ini simbol *activity diagram* dapat dilihat pada tabel 2.2.

Table 2.2. Simbol Activity Diagram

No	Nama	Simbol	keterangan
1	<i>Initial State</i>		Mempresentasikan dimulainya alur kerja suatu sistem dalam activity diagram.
2	<i>Action State</i>		Sebuah state yang menggambarkan eksekusi dari aksi atomic
3	<i>Transition Between</i>		Mengidentifikasi bahwa suatu objek dari state pertama akan menampilkan aksi-aksi tertentu dan memasuki state kedua ketika peristiwa terjadi pergerakan dari aksi ke aksi lainnya.
4	<i>Decision Point</i>		Menentukan kapan alur dalam aktivitas menjadi bercabang.

5	<i>Final State</i>		Mempresentasikan bahwa telah diakhirnya suatu sistem dalam activity diagram
No	Nama	Simbol	Keterangan
6	<i>Swimline</i>		Untuk menggambarkan ketergantungan sebuah <i>use case</i> dengan <i>use case</i> lainnya.

Sumber: (Rosa and Shalauddin, 2018)

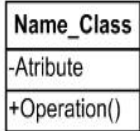


C. Class Diagram

Menurut Rosa dan Shalauddin dalam jurnal Simatupang (2020:20), *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode operasi.

Berikut ini simbol *class diagram* dapat dilihat pada tabel 2.3.

Table 2.3. Simbol Class Diagram

No	Simbol class diagram	Keterangan
1	1	Satu dan hanya satu.
2	0..*	Boleh tidak ada atau 1 atau lebih.
3	1..*	1 atau lebih.
4	0..1	Boleh tidak ada, maksimal 1.
5	n..n	Batasan, Contoh 2..4 mempunyai arti minimal 2 maksimal 4.

No	Simbol class diagram	Keterangan
6		<p>Area class Diagram</p> <p><i>Class</i> menunjukkan <i>class-class</i> yang digabung berdasarkan proses-proses sebelumnya.</p>
7		<p>Asosiasi / Association Hubungan statis antar <i>class</i></p>
8		<p>Pewarisan / Inheritance</p> <p>Hubungan hirarkis antar <i>class</i>. <i>Class</i> dapat diturunkan dari <i>class</i> lain dan mewarisi semua atribut dan metoda <i>class</i> asalnya dan menambahkan fungsionalitas baru, sehingga ia disebut anak dari <i>class</i> yang diwarisinya</p>

Sumber: Rosa dan Shalahuddin, 2018.


D. Sequence Diagram

Menurut Rosa dan Shalauddin dalam jurnal Simatupang (2020:19), menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek.

Berikut adalah simbol *sequence diagram* dapat dilihat pada tabel 2.4.

Table 2.4. Simbol *sequence diagram*

No	Nama	Simbol	keterangan

1	<i>A Focus of Control</i>		Komponen yang terhubung dengan objek digambarkan dengan garis putus.
No	Nama	Simbol	Keterangan
2	<i>Entity Class</i>		Gambaran sistem sebagai landasan dalam menyusun basis data
3	<i>Boundary Class</i>		Menangani komunikasi antar lingkungan sistem
4	<i>Control Class</i>		Bertanggung jawab terhadap kelas-kelas terhadap objek yang berisi logika
5	<i>Recursive</i>		Pesan untuk dirinya
6	<i>A Focus of Control</i>		Mewakili proses durasi aktivasi sebuah proses

Sumber: Rosa dan Shalahuddin, 2018.

2.1.6. Flowchart




Menurut Rosaly (2019:2), *flowchart* atau sering disebut dengan diagram alir merupakan suatu jenis diagram yang merepresentasikan algoritma atau langkah-langkah instruksi yang berurutan dalam sistem seorang analis sistem


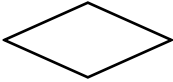
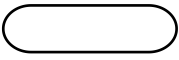

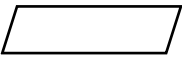
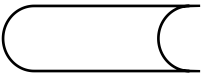
menggunakan *flowchart* sebagai bukti dokumentasi untuk menjelaskan gambaran logis sebuah sistem yang akan dibangun kepada programmer. Dengan begitu *flowchart* dapat membantu untuk memberikan solusi terhadap masalah yang bisa saja terjadi dalam membangun sistem. Pada dasarnya, *flowchart* digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol. Setiap simbol mewakili suatu proses tertentu, sedangkan untuk menghubungkan satu proses keproses selanjutnya digambarkan dengan menggunakan garis penghubung.


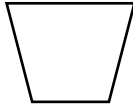
Menurut Meilani, Y.I (2019:40), *flowchart* adalah representasi grafik yang menggambarkan setiap langkah yang akan dilakukan dalam suatu proses, yang merupakan alat bantu yang banyak digunakan untuk menggambarkan sistem secara pisikal.

Berikut ini simbol *flowchart* dapat dilihat pada tabel 2.4.

Table 2.4. Simbol - simbol *Flowchart*

No	Nama	Simbol	Keterangan
1	<i>simbol connector</i>		Untuk menyatukan sambungan dari satu proses ke proses lainya dalam halaman yang beda .
2	<i>simbol arus</i>		Untuk menyatakan jalannya arus suatu proses
3	<i>simbol offline connector</i>		Untuk menyatakan sambungan dari suatu proses ke proses lainya

			dalam halaman yang sama.
4	Simbol proses		Untuk menyatakan suatu proses tertentu
No	Nama	Simbol	Keterangan
5	<i>simbol logika</i>		Untuk menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban ya/tidak.
6	<i>simbol terminal</i>		Untuk menyatakan permulaan atau akhir suatu program
7	<i>simbol manual input</i>		Untuk memasukan data secara manual dengan menggunakan online keyboard.
8	<i>simbol input - output</i>		Untuk menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.
9	<i>simbol disk storage</i>		Untuk menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis

			peralatannya.
10	<i>simbol storage</i>		Untuk mencetak laporan ke printer.
No	Nama	Simbol	Keterangan
11	<i>Simbol manual Operation</i>		Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan dengan computer

Sumber: Rosaly 2019

2.2. Gambaran Umum Objek Penelitian

2.2.1. Sejarah PT Bintang Suryasindo

PT Bintang Suryasindo adalah salah satu bentuk Perusahaan yang bergerak dalam bidang distribusi produk-produk seperti produk air mineral (aqua), keju (*kraft*), *handbody*, makanan dan produk-produk lainnya. Perusahaan ini sebelumnya Bernama PT Bintang Sriwijaya yang berdiri pada tahun 1967. Pendiri Perusahaan ini adalah Bapak Sugianto dan Bapak Hasan Karto dimana keduanya merangkap sebagai pimpinan Perusahaan, yang beralamat di Jl. Yos Sudarso No.503 Palembang, yang pada saat itu melakukan kegiatan sebagai penjual, distributor serta *supplier* minuman seperti Aqua, Bir Bintang, Guinness, dan Green Sands.

Pada tahun 2003 PT Bintang Sriwijaya pecah menjadi 2 perusahaan. Perusahaan satu tetap dengan nama PT Bintang Sriwijaya yang berpusat di daerah

kenten dan perusahaannya kedua dengan nama PT Bintang Suryasindo berpusat di Yos Sudarso. Berdirinya PT Bintang Suryasindo berdasarkan akte notaris Heniwati Ridwan No 63 yang disahkan oleh Menteri kehakiman Republik Indonesia, yang diperkuat dengan Surat Izin Tempat Usaha (SITU) tanggal 9 April 2003 no 917/2003, keputusan Perda nomor 43 tahun 1998, dengan tanda pengesahan dan pendaftaran PKKMB nomor 43 tahun 2007. PT Bintang Suryasindo yang berpusat di Jl. Yos Sudarso No.503 Palembang ini memiliki beberapa cabang yang tersebar di beberapa wilayah Indonesia, antara lain: Cabang Induk 1 (Lampung), Tukang Bawang (Lampung), Bengkulu, Muaro Bungo, Bangka, Baturaja, Lubuk Linggau, Jambi dan Palembang. Wilayah Palembang terdiri atas 3 cabang, yaitu;

1. Cabang Palembang I terletak di Jl.Dr.M.Isa.
2. Cabang Palembang II terletak di Jl.Yos Sudarso, yang merupakan pusat dari cabang-cabang lainnya di seluruh Indonesia.
3. Cabang Palembang III terletak di Jl.Perintis Kemerdekaan.

2.2.2. Visi dan Misi

2.2.2.1. Visi PT Bintang Suryasindo

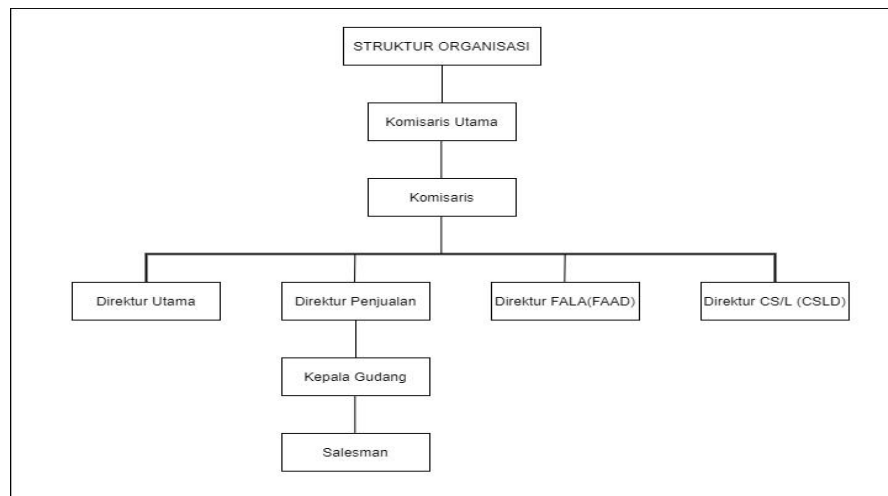
Menjadi distributor terbaik di Indonesia.

2.2.2.2. Misi PT Bintang Suryasindo

Mendistribusikan produk kepada seluruh pelanggan dengan pelayanan yang terbaik.

2.2.3. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

2.2.3.1. Struktur Organisasi PT Bintang Suryasindo



Sumber: PT Bintang Suryasindo

Gambar 2.1. Struktur Organisasi PT Bintang Suryasindo

Struktur organisasi adalah suatu bagan yang menunjukkan hubungan pada suatu organisasi atau perusahaan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam melakukan fungsi dan tugas-tugas yang dibebankan terhadap suatu posisi atau jabatan untuk menjamin kelancaran kerja.

Setiap organisasi haruslah membentuk suatu struktur, di mana dengan adanya struktur organisasi ini akan tampak menjadi lebih jelas bila dituangkan dalam suatu bagan atau skema organisasi. Jadi dengan adanya struktur organisasi pada instansi ini akan membentuk suatu kerangka yang menunjukkan adanya hubungan kerja sama, wewenang serta tanggung jawab dari masing-masing setiap bagian untuk mencapai tujuan tertentu.

2.2.3.2. Uraian Tugas dan Wewenang

Adapun uraian tugas dan wewenang pada PT Bintang Suryasindo, yaitu:

1. Komisaris Utama

Komisaris Utama dalam hal ini bertugas dan tanggung jawab penuh atas

kegiatan perusahaan sebagai kekuasaan tertinggi dalam pelaksanaan tugas operasional, berhak dan berkuasa penuh dalam mewakili perusahaan dimanapun juga baik didalam perusahaan maupun di luar perusahaan. Selain sebagai pimpinan tertinggi juga merupakan pemilik perusahaan. Adapun Tugas wewenang dan tanggung jawabnya yaitu:

1. Memimpin dan mengendalikan perusahaan.
2. Mengawasi setiap kegiatan dalam perusahaan dan mengawasi setiap bagian yang ada pada perusahaan.
3. Mencari sub distributor yang menguntungkan untuk menambah jalur distribusi.
4. Memberikan pengarahan dan bimbingan terhadap karyawan dan memberikan persetujuan atau kebijaksanaan yang dianggap perlu dalam menunjang lancarnya kegiatan usage perusahaan.
5. Sebagai wakil perusahaan dalam melakukan hubungan dengan pihak luar.
6. Mengangkat dan memberhentikan karyawan serta menentukan besarnya gaji.
7. Memeriksa status *customer* dan memberikan penilaian atas kelayakan persetujuan kredit pada *customer* tersebut.

2. Direktur Utama

Tugas, wewenang dan tanggung jawab direktur utama secara garis besar yaitu sebagai berikut:

1. Membantu tugas komisaris utama
2. Dapat juga mewakili perusahaan dalam melakukan hubungan dengan

pihak luar.

3. Menjalankan kerjasama yang baik dengan pihak *intern*, yang dapat menguntungkan bagi perusahaan.

3. Direktur Penjualan

Tugas, wewenang dan tanggung jawab bagian sales secara garis besar yaitu sebagai berikut:

Kepala Gudang:

1. Menginput jadwal kunjungan sales.
2. Membuat laporan hasil penjualan.
3. Mengkoordinasi sales dalam pengantaran barang.
4. Memastikan barang dikirim tepat waktu sesuai dengan pesanan outlet/pelanggan.

Salesman:

1. Membantu tugas direktur penjualan dalam hal penjualan jasa dan penyaluran barang.
2. Bertanggung jawab langsung kepada direktur dan kepala gudang.
3. Memasarkan produk *customer* yang akan dipasarkan.
4. Memperluas daerah pemasaran dan mencari relasi baru.
5. Mengikuti perkembangan dan mengantisipasi situasi pasar.

4. Direktur FALA (Keuangan dan ADM)

Tugas, wewenang dan tanggung jawab bagian keuangan dan ADM secara garis besar yaitu sebagai berikut:

Direktur keuangan:

1. Mempertanggungjawabkan tugas kepada direktur.
2. Mengawasi kegiatan yang dilakukan oleh kepala bagian *finance*, ADM dan *Accounting*.
3. Melakukan pembelian alat-alat kantor dll.

Kepala *finance*, ADM dan *Accounting*:

1. Mengerjakan administrasi piutang berdasarkan prosedur.
2. Melakukan penagihan kepada relasi berdasarkan faktur asli penjualan.
3. Mengeluarkan uang untuk kebutuhan operasional Perusahaan.
4. Melakukan pencatatan atas penjualan dan pembelian.

5. Direktur CS/L

Tugas, wewenang dan tanggung jawab bagian logistic secara garis besar yaitu sebagai berikut:

Direktur Logistik:

1. Melaksanakan tata administrasi penerimaan dan pengeluaran barang dari dan kegedung sesuai dengan ketentuan dan prosedur yang ditetapkan.
2. Memberikan pengarahan kepada kepala bagian gudang, seperti melaksanakan tata penyimpanan barang di gudang, menjaga keamanan, kebersihan dan ketertiban gudang serta melakukan *stock opname* secara berkala sesuai yang telah ditetapkan.
3. Memeriksa dan memonitor terus menerus hasil pelaksanaan tugas bawahannya dan memberikan pengarahan kepada bawahannya.

Bagian Gudang:

1. Melakukan penerimaan barang dan meneliti apakah barang yang sesuai

dengan faktur pembelian dan surat pesanan.

2. Mengecek kesesuaian antara surat pesanan (SP) pembelian dengan fakturnya.
3. Membuat Bukti Barang Masuk (BBM).

Stock Keeper:

1. Menjaga keamanan harta Perusahaan dan dokumen penting yang berada dalam pengelolaannya.
2. Melakukan pengiriman barang ke relasi sesuai dengan faktur penjualan tepat waktu.
3. Menerima barang *return* penjualan dan *expired date* dari relasi untuk diserahkan ke kepala gudang.
4. Mempertanggungjawabkan pelaksanaan kerja kepada kepala gudang.
5. Menjaga keamanan barang sampai tujuan.

Halper:

1. Membantu *stock keeper* dan kepala gudang dalam memasarkan produk yang ditawarkan.
2. Membantu secara langsung dalam pengiriman barang ke relasi.
3. Menerima barang yang diserahkan oleh bagian *stock keeper* untuk dipasarkan.
4. Mempertanggungjawabkan pelaksanaan kerja kepada kepala gudang.
5. Melaporkan jika barang tersebut telah dikirim.

2.2.4. Uraian Kegiatan Praktik Kerja Lapangan

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan selama PKL di PT Bintang

Suryasindo, penulis telah melaksanakan PKL selama satu bulan, dimulai dari tanggal 01 Agustus 2023 sampai dengan 31 Agustus 2023 pada jam 08.00 WIB sampai dengan jam 16.30 WIB.

Penulis ditempatkan di Divisi Salesman dengan pembimbing lapangan yang bernama Deri Maxcevy dan pegawai Salesman M. Aryansyah dimana penulis membantu pekerjaan kepala gudang dengan rincian kegiatan yaitu membantu kepala gudang untuk memberikan serta membuat jadwal kunjungan sales.

BAB III

PEMBAHASAN

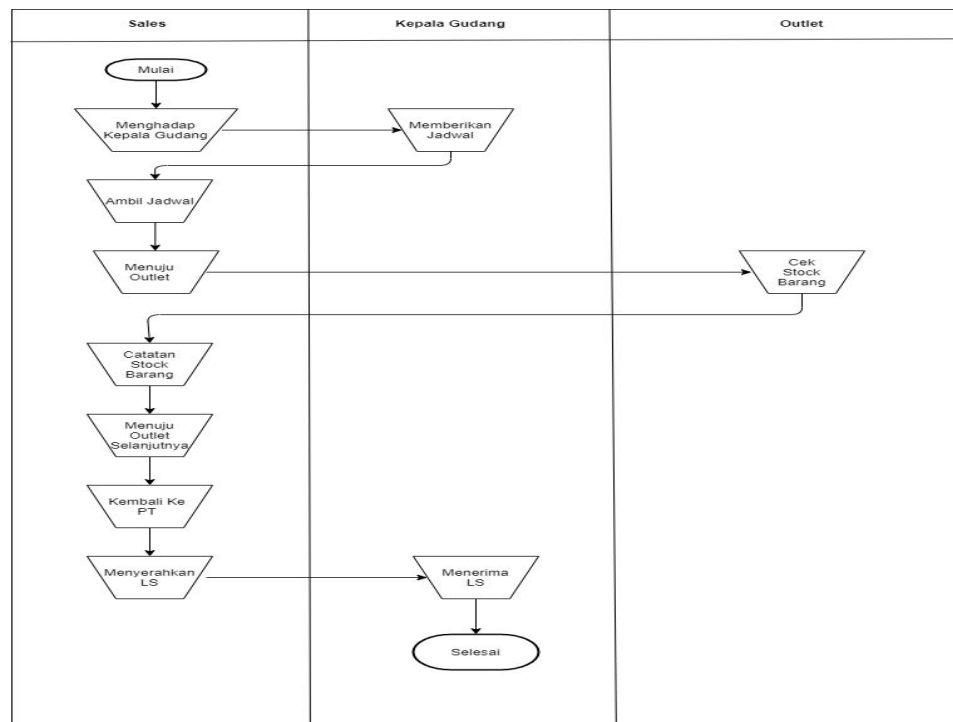
3.1. Hasil Pengamatan

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis selama melaksanakan praktik kerja lapangan di PT Bintang Suryasindo Jl. Residen Abdul Rozak No. 99E, 8 ilir, Kec. Ilir Timur II, Kota Palembang, Sumatera Selatan yaitu penjadwalan kunjungan sales yang masih dilakukan secara manual dengan cara sales harus menemui kepala gudang untuk mengambil jadwal kunjungan pada hari itu.

Akibatnya banyak kendala yang dihadapi oleh sales dan kepala gudang untuk penjadwalan kunjungan sales dikarenakan harus dilakukan dengan cara sales harus menemui kepala gudang untuk mengambil jadwal kunjungan pada hari itu, lalu kepala gudang menyiapkan jadwal sales tersebut jika sudah siap kepala gudang menyerahkan jadwal tersebut kepada sales dan sales tersebut langsung menuju *outlet* sesuai dengan jadwal yang telah di tentukan oleh kepala gudang. Maka disimpulkan bahwa perlunya aplikasi penjadwalan kunjungan sales yang diharapkan dapat membantu dan mempermudah proses penjadwalan sales.

3.1.1. Prosedur Penjadwalan Kunjungan Sales

Prosedur kunjungan tamu yang saat ini digunakan di PT Bintang Suryasindo dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1. Flowchart yang berjalan pada PT Bintang Suryasindo

Berdasarkan gambar 3.1 dapat dijelaskan sebagai berikut:

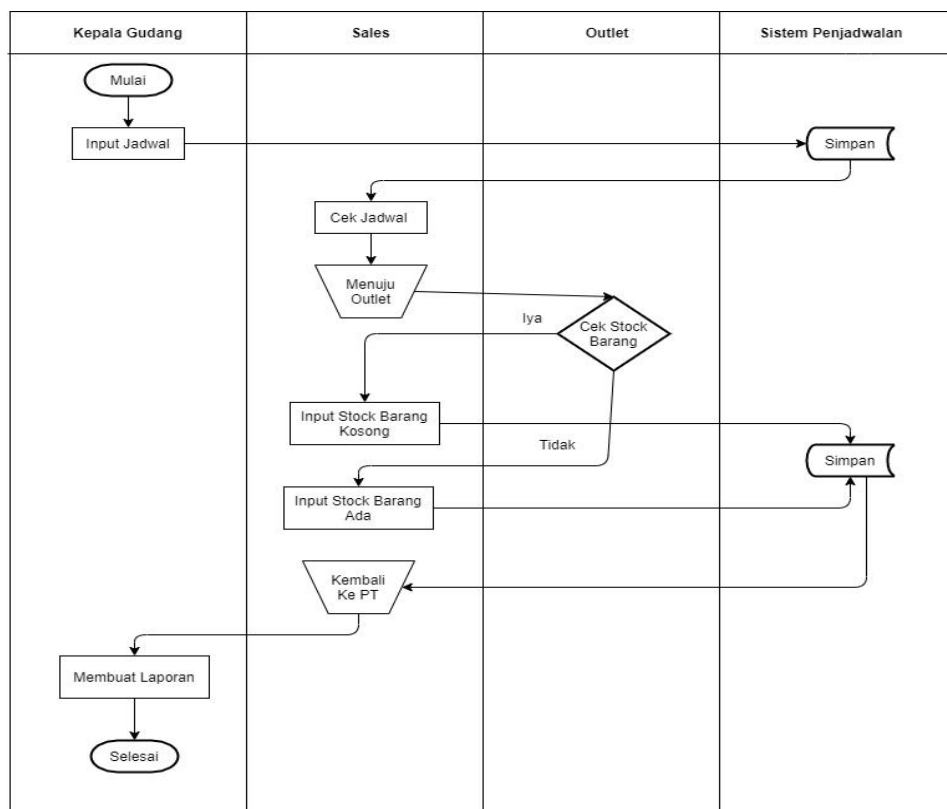
1. Mulai.
2. Sales menghadap kepala gudang untuk meminta jadwal kunjungan outlet sesuai area pada hari itu.
3. Kepala gudang memberikan jadwal kunjungan sales sesuai area pada hari itu.
4. Sales mengambil jadwal kunjungan sesuai area pada hari itu.
5. Sales menuju outlet-outlet sesuai area jadwal kunjungan.
6. Sales dan outlet melakukan pengecekan stock barang.
7. Sales melakukan pencatatan stock barang/stock produk.
8. Jika barang masih maka outlet tidak akan menambah stock dan sales mencatat tidak menambah stock.
9. Jika barang habis/kosong maka outlet akan menambah stock dan sales

mencatat menambah stok.

10. Kemudian jika sudah melakukan pencatatan maka sales akan melanjutkan kunjungan ke outlet selanjutnya sesuai jadwal.
11. Jika sales telah selesai mengunjungi outlet-outlet sesuai jadwal maka sales akan kembali ke PT Bintang Suryasindo.
12. Lalu sales memberikan LS(Laporan Sales) kepada kepala gudang.
13. Dan kepala gudang menerima LS(Laporan Sales).
14. Selesai.

3.2.1. Prosedur Penjadwalan Sales yang diusulkan

Prosedur penjadwalan sales yang diusulkan pada PT Bintang Suryasindo dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2. Flowchart yang diusulkan pada PT Bintang Suryasindo

Berdasarkan gambar 3.1 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mulai.
2. Kepala Gudang menginput jadwal kunjungan sales sesuai area melalui sistem.
3. Sistem menyimpan jadwal.
4. Sales melihat jadwal kunjungan sesuai area pada hari itu.
5. Sales menuju outlet-outlet sesuai area jadwal kunjungan.
6. Sales dan outlet melakukan pengecekan stock barang.
7. Jika barang masih ada maka outlet tidak akan menambah barang dan sales menginput barang masih ada.
8. Jika barang habis/kosong maka outlet akan menambah barang dan sales menginput barang habis.
9. Sistem menyimpan input stock barang yang telah di input oleh sales.
10. Jika sales telah selesai mengunjungi outlet-outlet sesuai jadwal maka sales akan kembali ke PT Bintang Suryasindo.
11. Kepala gudang membuat laporan.
12. Selesai.

3.2. Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

Setelah melakukan pengamatan penulis menemukan beberapa masalah dalam penjadwalan kunjungan sales pada PT Bintang Suryasindo. Selama ini penjadwalan kunjungan sales masih dilakukan secara manual dimana mengharuskan sales harus meminta terlebih dahulu jadwalnya pada kepala gudang kemudian baru berangkat menuju outlet sesuai jadwal dan jika selesai maka sales harus

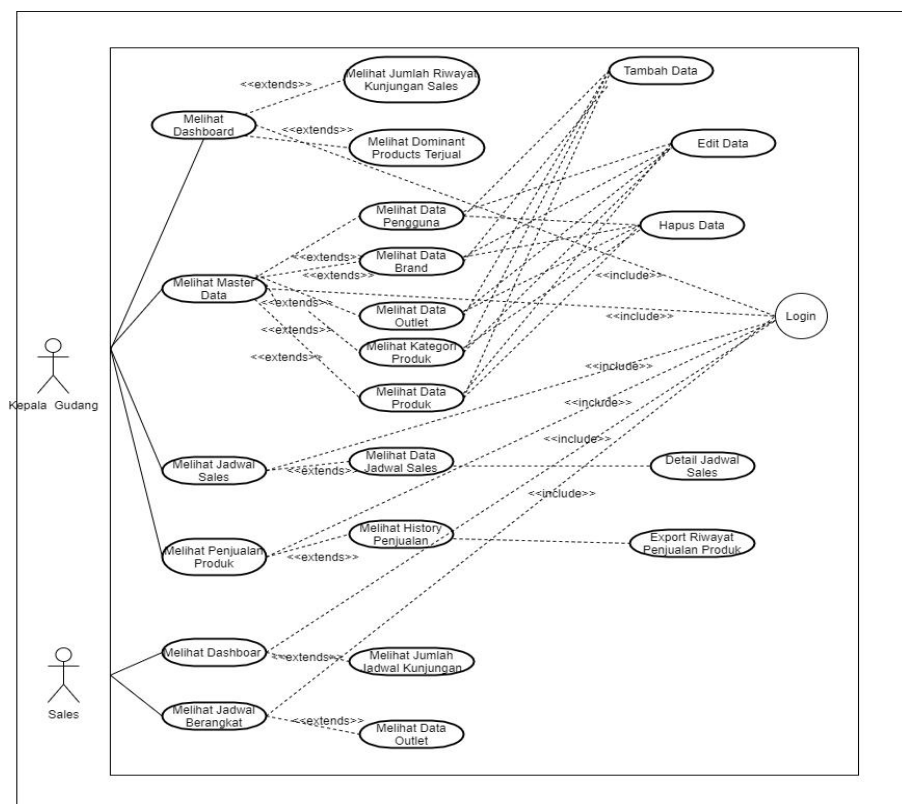
Kembali laporan kepada kepala gudang.

3.2.2. Pembahasan

Dari hasil pengamatan saat melakukan praktik kerja lapangan pada PT Bintang Suryasindo. Dengan adanya masalah yang terjadi penulis mengusulkan *website* yang dapat mempermudah sales dan kepala gudang untuk penjadwalan kunjungan sales.

3.2.2.1. Use Case Diagram

Use Case Diagram ini penulis gunakan untuk memvisualisasikan atau menggambarkan interaksi antar *actor*(pengguna) dan sistem sehingga bisa didapatkan visualisasi aktivitas pengguna dengan sistem, pada aplikasi pengajuan proposal ini.



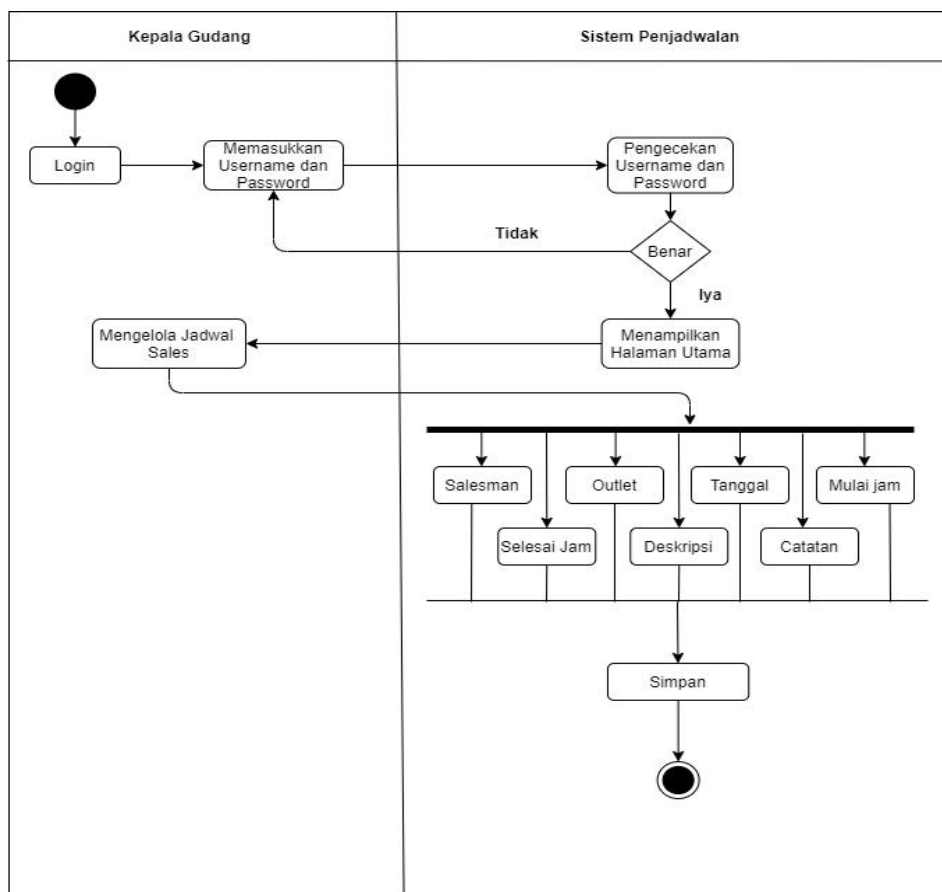
Gambar 3.3 Use Case Diagram

3.2.2.2. 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.

A. Diagram Activity proses penjadwalan sales oleh Kepala Gudang

Gambar 3.4 menggambarkan aktivitas sistem atau apa yang diberikan sistem kepada kepala gudang dalam penjadwalan sales.



Gambar 3.4 Diagram Activity Penjadwalan Sales oleh Kepala Gudang

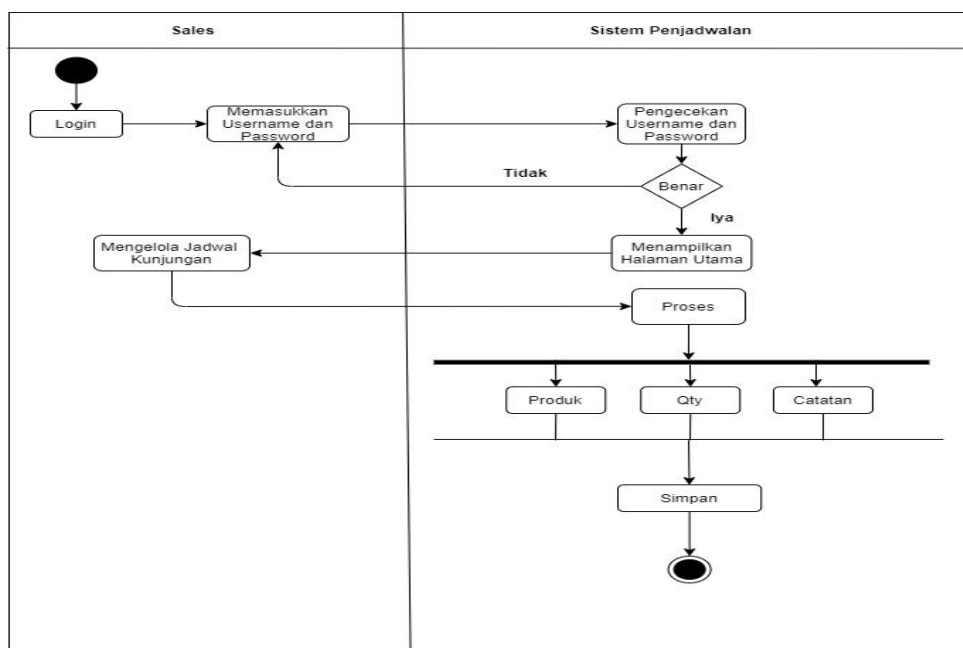
Aktivitas aplikasi dalam penjadwalan sales oleh kepala gudang:

1. Kepala Gudang melakukan *login*.
2. Sistem penjadwalan mengecek username dan password kepala gudang.

3. Kepala Gudang mengelola jadwal sales.
4. Sistem Penjadwalan menyimpan data.
5. Selesai.

B. *Diagram Activity* jadwal kunjungan oleh sales

Gambar 3.5 menggambarkan aktivitas sistem atau apa yang diberikan sistem kepada sales dalam jadwal kunjungan oleh kepala gudang.



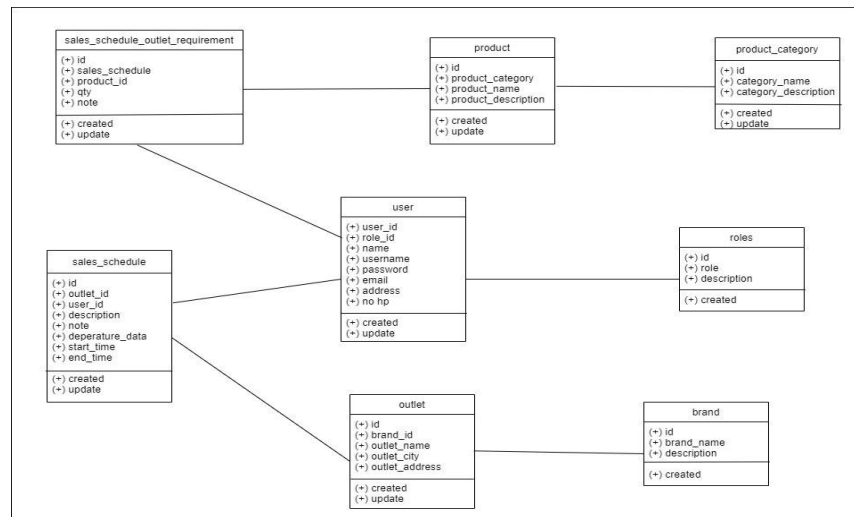
Gambar 3.5 *Diagram Activity* jadwal kunjungan oleh sales

Aktivitas aplikasi dalam penjadwalan sales oleh kepala gudang:

1. Sales melakukan *login*.
2. Sistem penjadwalan mengecek username dan password Sales.
3. Sales mengelola jadwal kunjungan.
4. Sistem Penjadwalan memproses.
5. Sistem penjadwalan menyimpan data.
6. Selesai.

3.2.2.3. Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur sistem yang akan dibangun dengan mendefinisikan kelas, atribut dan operasi (metode). Gambar 3.6 merupakan gambaran struktur penjadwalan kunjungan sales pada PT Bintang Suryasindo.



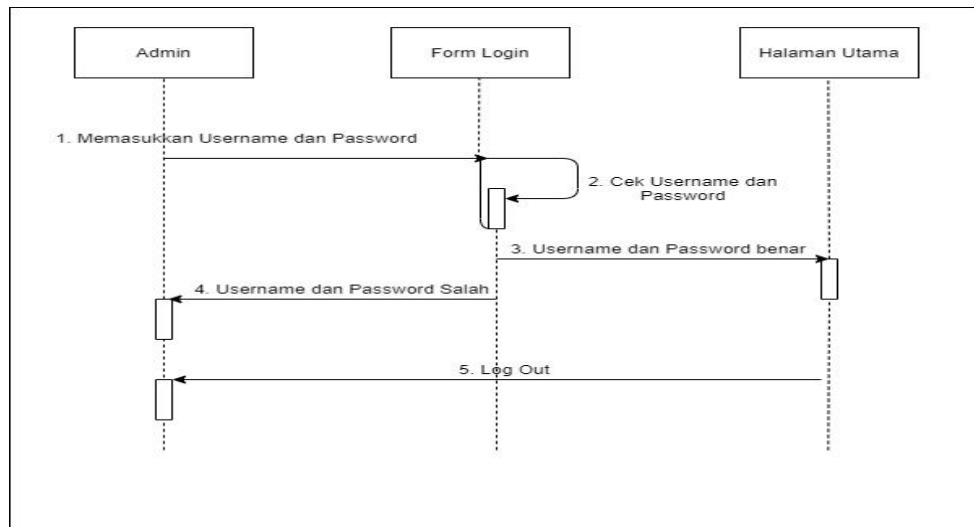
Gambar 3.6 Class Diagram

3.2.2.4. Sequential Diagram

Sequential Diagram adalah *diagram* yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Berikut ini adalah *sequence diagram* sistem penjadwalan sales berbasis *website* yang di usulkan:

1. Sequence Diagram Login

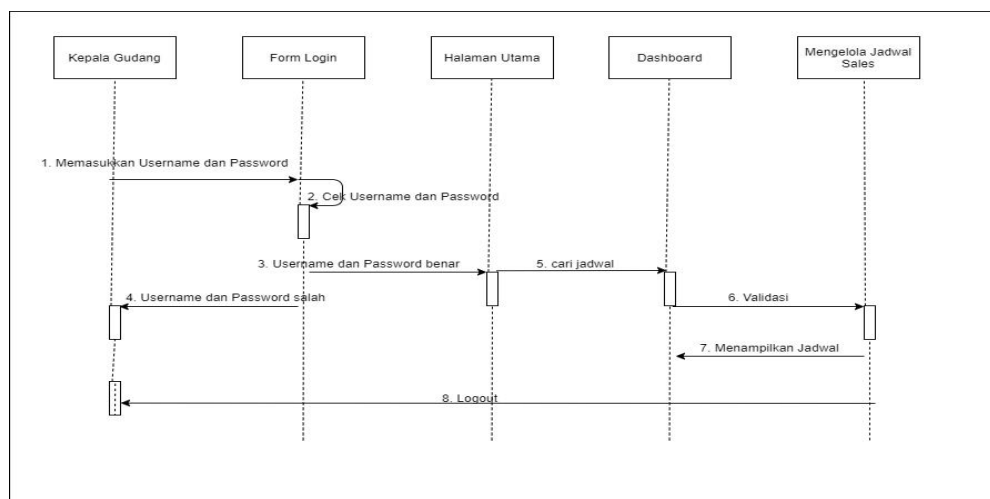
Berikut adalah *sequence diagram login* untuk *actor* yang dapat dilihat pada gambar 3.7 berikut:



Gambar 3.7 Sequence Diagram Login

2. Sequence Diagram Kepala Gudang

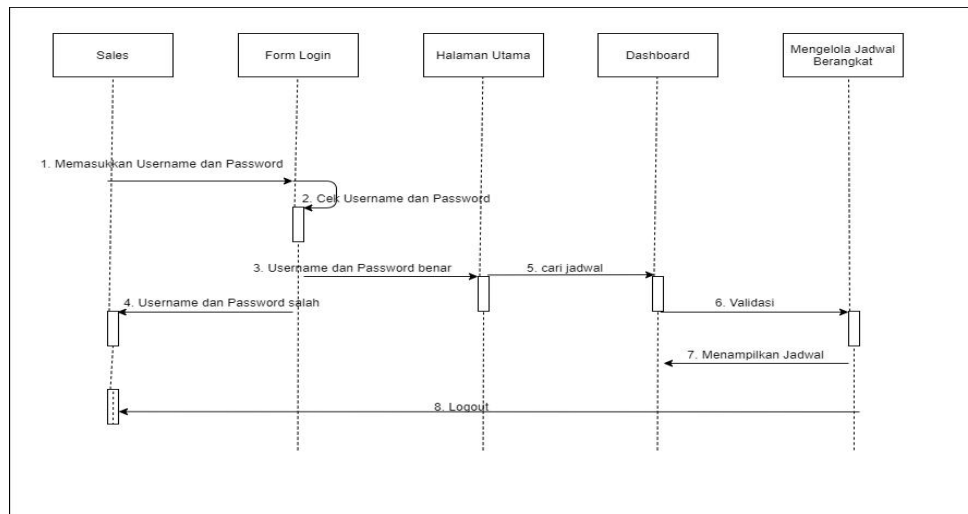
Berikut adalah *sequence diagram* kepala gudang yang dapat dilihat pada gambar 3.8 berikut:



Gambar 3.8 Sequence Diagram Kepala Gudang

3. Sequence Diagram Sales

Berikut adalah *sequence diagram* sales yang dapat dilihat pada gambar 3.9 berikut:



Gambar 3.9 *Sequence Diagram sales*

3.2.2.5. Struktur Tabel

Struktur tabel yang digunakan sistem penjadwalan untuk menampung data, memiliki *field*, *type field* dan ukuran *field*. Struktur tabel sebagai berikut:

3.2.2.5.1. Tabel Data Sales Schedule Outlet Requirement

Tabel 3.1 digunakan untuk menampung data jadwal sales oleh kepala gudang. Struktur table sebagai berikut:

Nama *table*: *table_data_sales_schedule_outlet_requirement*

Primary key: *Id*

Tabel 3.1 Data Jadwal Sales

No	Field	Type	Length	Keterangan
1	Id	Int	-	Primary Key
2	Jadwal Sales	Int	11	Jadwal Sales
3	Produk	Int	100	Produk
4	Jumlah	Int	50	Jumlah

3.2.2.5.2

No	Field	Type	Length	Keterangan
5	Catatan	Text	-	Catatatan
6	Created	Timestamp	-	Tambah
7	Update	Timestamp	-	Update

bel Data *Product Category*

Tabel 3.2 digunakan untuk menampung data kategori produk. Struktur table sebagai berikut:

Nama *table*: *table_data_product_category*

Primary key: *Id*

Tabel 3.2. Data Kategori Produk

No	Field	Type	Length	Keterangan
1	Id	Int	-	Primary Key
2	Nama	Varchar	255	Nama
3	Deskripsi	Text	-	Deskripsi
4	Created	Timestamp	-	Tambah
5	Update	Timestamp	-	Update

3.2.2.5.3. Tabel Data Sales *Schedule*

Tabel 3.3 digunakan untuk menampung data jadwal sales. Struktur table sebagai berikut:

Nama *table*: *table_data_sales_schedule*

Primary key: *Id*

Tabel 3.3 Jadwal Sales

No	Field	Type	Length	Keterangan
1	Id	Int	-	Primary Key
2	Outlet	Varchar	255	Nama
3	Salesman	Varchar	-	Salesman
4	Deskripsi	Text	-	Deskripsi
5	Catatan	Text	-	Catatan
6	Tanggal Berangkat	Date	11	Tanggal Berangkat
7	Mulai Jam	Time	10	Mulai Jam
8	Sampai Jam	Time	10	Sampai Jam
9	Created	Timestamp	-	Tambah
10	Update	Timestamp	-	Update

3.2.2.5.4. Tabel Data Product

Tabel 3.4 digunakan untuk menampung data produk. Struktur table sebagai berikut:

Nama *table*: *table_data_product*

Primary key: *Id*

Tabel 3.4. Data Produk

No	Field	Type	Length	Keterangan
1	Id	Int	-	Primary Key

No	Field	Type	Length	Keterangan
2	Jadwal Sales	Int	11	Jadwal Sales
3	Produk	Int	100	Produk
4	Jumlah	Int	50	Jumlah
5	Catatan	Text	-	Catatan
6	Created	Timestamp	-	Tambah
7	Update	Timestamp	-	Update

3.2.2.5.5. Tabel Data User

Tabel 3.5 digunakan untuk pengguna/sales mendaftarkan sistem.

Struktur table sebagai berikut:

Nama table: *table_data_user*

Primary key: *Id*

Tabel 3.5 Data Pengguna

No	Field	Type	Length	Keterangan
1	User	BigInt	-	Primary Key
2	Role id	Int	11	Role id
3	Nama	Varchar	64	Nama
4	Username	Varchar	128	Username
5	Password	Varchar	128	Password
6	Email	Varchar	128	Email

No	Field	Type	Length	Keterangan
7	Alamat	Text	-	Alamat
8	No Hp	Varchar	15	No Hp
9	Created	Timestamp	-	Tambah
10	Update	Timestamp	-	Update

3.2.2.5.6. Tabel Data Outlet

Tabel 3.6 digunakan untuk melihat mengenai outlet. Struktur table sebagai berikut:

Nama table: *table_data_outlet*

Primary key: *Id*

Tabel 3.6 Data Outlet

No	Field	Type	Length	Keterangan
1	Id	Int	-	Primary Key
2	Brand	Int	11	Jadwal Sales
3	Nama outlet	Int	100	Produk
4	Jumlah	Int	50	Jumlah
5	Catatan	Text	-	Catatan
6	Created	Timestamp	-	Tambah
7	Update	Timestamp	-	Update

3.2.2.5.7. Tabel Data Roles

Tabel 3.7 digunakan untuk melihat role. Struktur table sebagai berikut:

Nama *table*: *table_data_outlet*

Primary key: *Id*

Tabel 3.7 Data Roles

No	Field	Type	Length	Keterangan
1	Id	Int	-	Primary Key
2	Role	Varchar	128	Role
3	Deskripsi	Text	-	Deskripsi
4	Created	Timestamp	-	Tambah

3.2.2.5.8. Tabel Data Brand

Tabel 3.8 digunakan untuk melihat mengenai outlet. Struktur table sebagai berikut:

Nama *table*: *table_data_brand*

Primary key: *Id*

Tabel 3.8 Data Brand

No	Field	Type	Length	Keterangan
1	Id	Int	-	Primary Key
2	Nama Brand	Varchar	255	Nama Brand


No	Field	Type	Length	Keterangan
3	Deskripsi	Text	-	Deskripsi
4	Created	Timestamp	-	Tambah

3.2.2.6. Desain Interface

Desain *interface* merupakan rancangan desain tampilan *input* dan *output* *website* PT Bintang Suryasindo.

A. Desain Tampilan Halaman *Login*

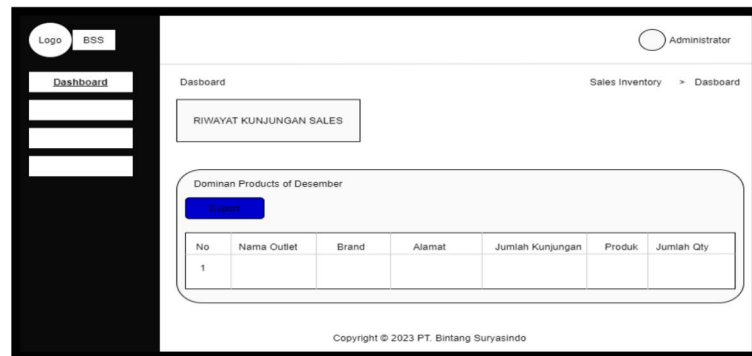
Desain antarmuka halaman *login* akan menampilkan *username* dan *password*. Halaman *login* digunakan untuk *admin* dan *sales*. Desain dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 Desain Tampilan Halaman *Login*

B. Desain Tampilan *Dashboard* Admin/Kepala Gudang

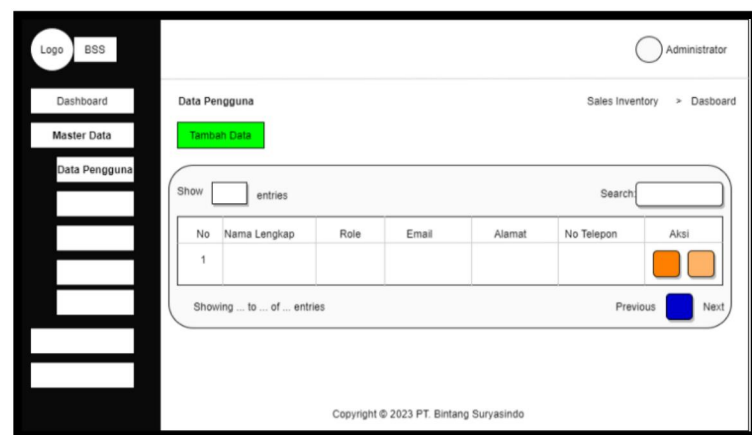
Adalah desain untuk menampilkan *dashboard* admin/kepala gudang pada *website*. Desain dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11. Desain Tampilan *Dashboard* Admin/ Kepala Gudang

C. Desain Tampilan Halaman Master Data, Data Pengguna

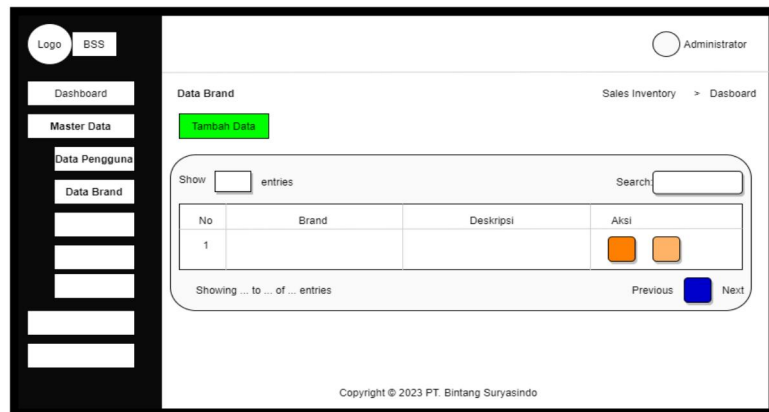
Adalah desain untuk menampilkan data pengguna pada *website* admin/kepala gudang. Desain dapat dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3.12 Desain Tampilan Halaman Master Data, Data Pengguna

D. Desain Tampilan Halaman Master Data, Data Brand

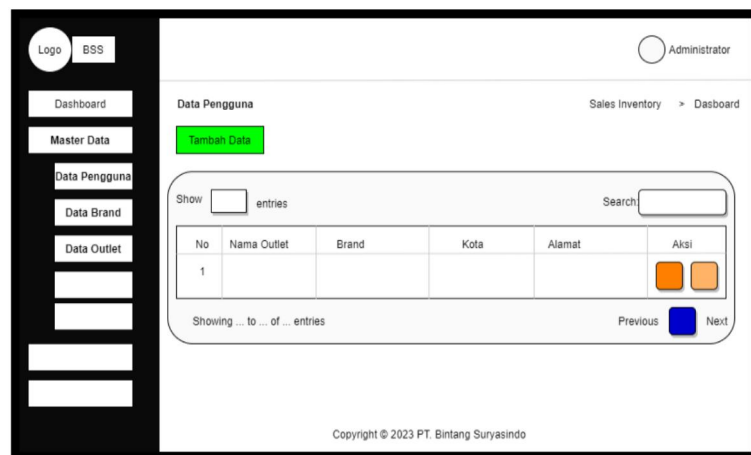
Adalah desain untuk menampilkan data brand pada *website* admin/kepala gudang. Desain dapat dilihat pada gambar 3.13.



Gambar 3.13. Desain Tampilan Halaman Master Data, Data Brand

E. Desain Tampilan Halaman Master Data, Data Outlet

Adalah desain untuk menampilkan data outlet pada *website* admin/kepala gudang. Desain dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14. Desain Tampilan Halaman Master Data, Data Outlet

F. Desain Tampilan Halaman Master Data, Kategori Produk

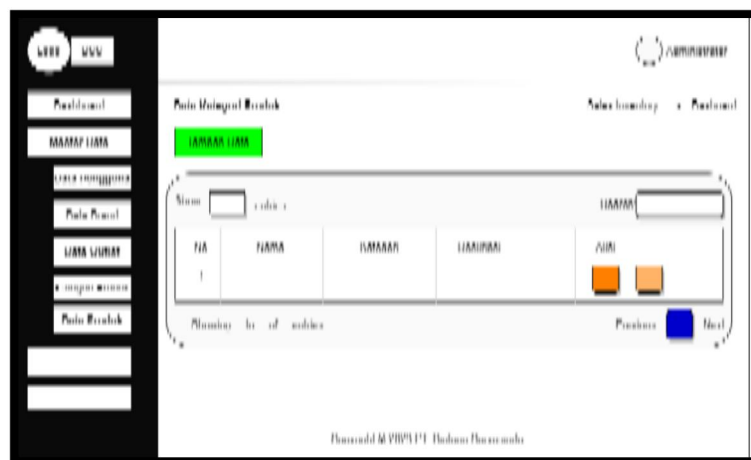
Adalah desain untuk menampilkan kategori produk pada *website* admin/kepala gudang. Desain dapat dilihat pada gambar 3.15.



Gambar 3.15. Desain Tampilan Halaman Master Data, Kategori Produk

G. Desain Tampilan Halaman Master Data, Data Produk

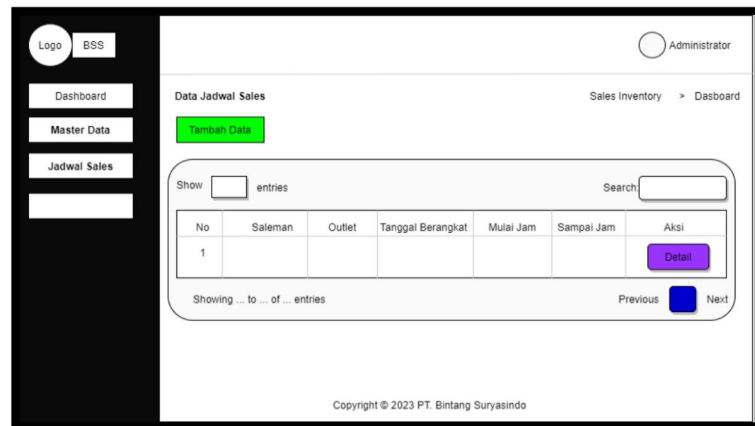
Adalah desain untuk menampilkan data outlet pada *website* admin/kepala gudang. Desain dapat dilihat pada gambar 3.16.



Gambar 3.16. Desain Tampilan Halaman Master Data, Data Produk

H. Desain Tampilan Halaman Jadwal Sales

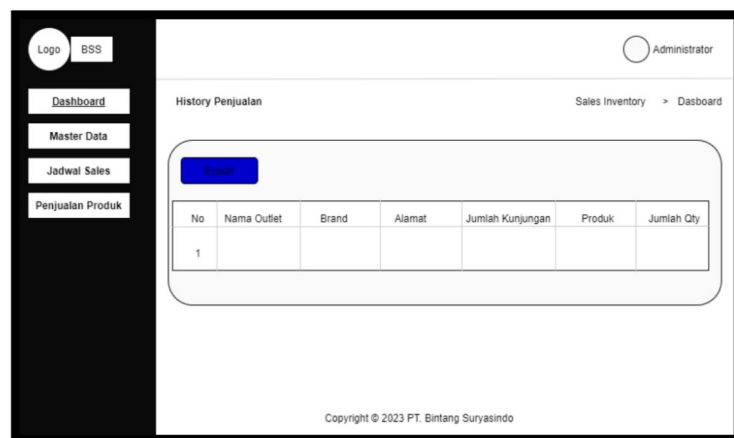
Adalah desain untuk menampilkan halaman jadwal sales pada *website* admin/kepala gudang. Desain dapat dilihat pada gambar 3.16.



Gambar 3.16. Desain Tampilan Halaman Jadwal Sales

I. Desain Tampilan Halaman Penjualan Produk

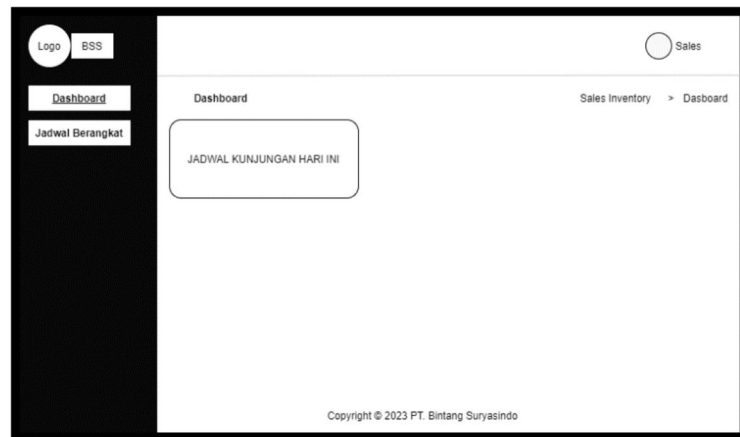
Adalah desain untuk menampilkan jadwal sales pada *website* admin/kepala gudang. Desain dapat dilihat pada gambar 3.18.



Gambar 3.18. Desain Tampilan Halaman Penjualan Produk

J. Desain Tampilan *Dashboard* Sales

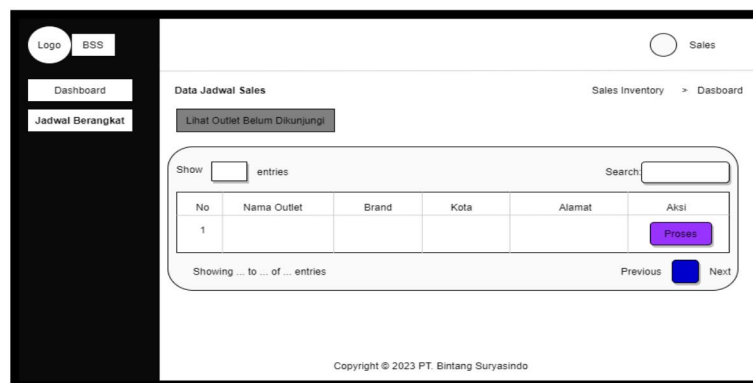
Adalah desain untuk menampilkan *dashboard* sales setelah login pada *website*. Desain dapat dilihat pada gambar 3.19.



Gambar 3.19. Desain Tampilan *Dashboard Sales*

K. Desain Tampilan Halaman Jadwal Berangkat Sales

Adalah desain untuk menampilkan halaman jadwal berangkat sales pada *website*. Desain dapat dilihat pada gambar 3.20.



Gambar 3.20. Desain Tampilan Halaman Jadwal Berangkat Sales

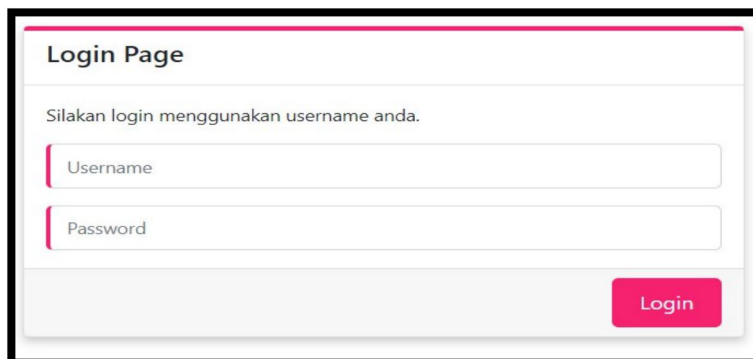
3.2.2.7. Hasil Rancangan

Desain *website* merupakan rancangan desain tampilan *input* dan *output* yang terdapat pada aplikasi *website* penjadwalan kunjungan sales berbasis *website* pada PT Bintang Suryasindo:

A. Tampilan *Form Login*

Berikut tampilan halaman *form login* untuk admin/kepala gudang dan sales

pada *website* PT Bintang Suryasindo. Dapat dilihat pada gambar 3.21.



Login Page

Silakan login menggunakan username anda.

Username

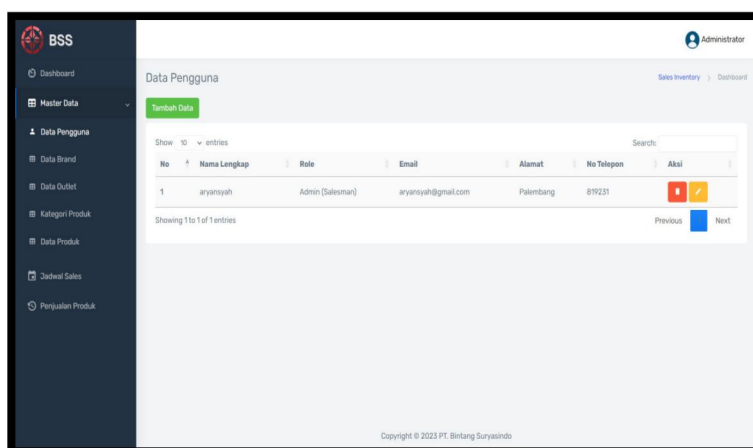
Password

Login

Gambar 3.21. Tampilan *Form Login*

B. Tampilan Halaman *Dashboard Admin/Kepala Gudang*

Berikut tampilan halaman *dashboard* untuk admin/kepala gudang pada *website* PT Bintang Suryasindo. Dapat dilihat pada gambar 3.22.





BSS

Administrator

Data Pengguna

Tambah Data

Show 10 entries

No	Nama Lengkap	Role	Email	Alamat	No Telepon	Aksi
1	aryansyah	Admin (Salesman)	aryansyah@gmail.com	Palembang	8192231	 

Showing 1 to 1 of 1 entries

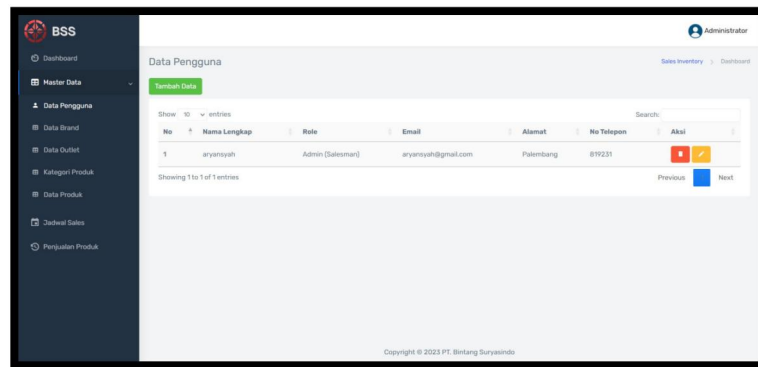
Previous Next

Copyright © 2023 PT. Bintang Suryasindo

Gambar 3.22. Tampilan Halaman *Dashboard Admin/Kepala Gudang*

C. Tampilan Halaman Master Data, Data Pengguna

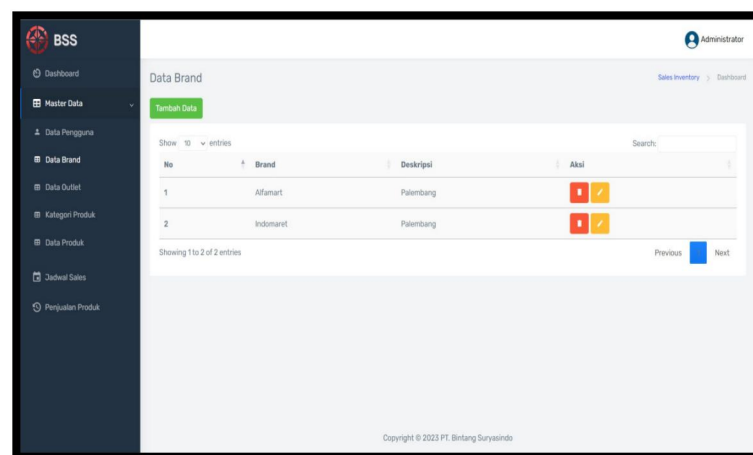
Berikut tampilan halaman data pengguna untuk admin/kepala gudang pada *website* PT Bintang Suryasindo. Dapat dilihat pada gambar 3.23.



Gambar 3.23. Tampilan Halaman Master Data, Data Pengguna

D. Tampilan Halaman Master Data, Data Brand

Berikut tampilan halaman data brand untuk admin/kepala gudang pada *website* PT Bintang Suryasindo. Dapat dilihat pada gambar 3.24.



Gambar 3.24. Tampilan Halaman Master Data, Data Brand

E. Tampilan Halaman Master Data, Data Outlet

Berikut tampilan halaman data outlet untuk admin/kepala gudang pada *website* PT Bintang Suryasindo. Dapat dilihat pada gambar 3.25.

No	Nama Outlet	Brand	Kota	Alamat	Aksi
1	Alfamidi Cabang Satu	Alfamart	Palembang	Palembang	
2	Alfamart Pakjo	Alfamart	Palembang	Pakjo	
3	Indomaret	Indomaret	Palembang	Indomaret Demang Lubar Daun	

Gambar 3.25. Tampilan Halaman Master Data, Data Outlet

F. Tampilan Halaman Master Data, Kategori Produk

Berikut tampilan halaman kategori produk untuk admin/kepala gudang pada *website* PT Bintang Suryasindo. Dapat dilihat pada gambar 3.26.

No	Nama	Deskripsi	Aksi
1	Minuman	minuman	

Gambar 3.26. Tampilan Halaman Master Data, Kategori Produk

G. Tampilan Halaman Master Data, Data Produk

Berikut tampilan halaman data produk untuk admin/kepala gudang pada *website* PT Bintang Suryasindo. Dapat dilihat pada gambar 3.27.

No	Nama	Kategori	Deskripsi	Aksi
1	AQUA Cup	Minuman	Cup/Dus	+ -
2	VIT Cup	Minuman	Cup/Dus	+ -
3	VIT Galon	Minuman	Galon	+ -
4	AQUA Galon	Minuman	Galon	+ -

Gambar 3.27. Tampilan Halaman Master Data, Data Produk

H. Tampilan Halaman Jadwal Sales

Berikut tampilan halaman jadwal sales untuk admin/kepala gudang pada *website* PT Bintang Suryasindo. Dapat dilihat pada gambar 3.28.

No	Salesman	Outlet	Tanggal Berangkat	Mulai Jam	Sampai Jam	Aksi
1	aryansyah (aryansyah@gmail.com, 819231)	Affamati Cabang Satu - Palembang	2023-11-22	10:00	16:00	Detail
2	aryansyah (aryansyah@gmail.com, 819231)	Affamati Pakjo - Pakjo	2023-12-03	15:30	16:00	Detail
3	aryansyah (aryansyah@gmail.com, 819231)	Affamati Pakjo - Pakjo	2023-12-05	09:00	09:40	Detail
4	aryansyah (aryansyah@gmail.com, 819231)	Indomaret - Indomaret Demang Lebar Daun	2023-12-05	10:00	10:31	Detail

Gambar 3.28. Tampilan Halaman Jadwal Sales

I. Tampilan Halaman Penjualan Produk

Berikut tampilan halaman penjualan produk untuk admin/kepala gudang pada *website* PT Bintang Suryasindo. Dapat dilihat pada gambar 3.29.

No	Nama Outlet	Brand	Alamat	Jumlah Kunjungan	Produk	Jumlah Qty
1	Alfamart Pakjo	Alfamart	Pakjo	1	AQUA Galon	20
2	Indomaret	Indomaret	Indomaret Demang Lebar Daun	1	AQUA Galon	15

Gambar 3.29. Tampilan Halaman Penjualan Produk

J. Tampilan Halaman *Dashboard Sales*

Berikut tampilan halaman *dashboard* untuk sales pada *website* PT Bintang Suryasindo. Dapat dilihat pada gambar 3.30.

Gambar 3.30. Tampilan Halaman *Dashboard Sales*

K. Tampilan Halaman Jadwal Berangkat Sales

Berikut tampilan halaman jadwal berangkat untuk sales pada *website* PT Bintang Suryasindo. Dapat dilihat pada gambar 3.31.

The screenshot displays a web application interface for managing sales outlets. The main content area is titled 'Data Outlet' and features a table with the following data:

No	Nama Outlet	Brand	Kota	Alamat	Aksi
1	Alfamidi Cabang Sate	Alfamart	Palembang	Palembang	Proses
2	Alfamart Pakjo	Alfamart	Palembang	Pakjo	Proses
3	Indomaret	Indomaret	Palembang	Indomaret Demang Lebar Daun	Proses

The interface also includes a sidebar with 'Dashboard' and 'Jadwal Berangkat', a top navigation bar with 'Sales Inventory' and 'Dashboard', and a footer with 'Copyright © 2023 PT. Bintang Suryasindo'.

Gambar 3.31. Tampilan Halaman Jadwal Berangkat Sales

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang telah dilaksanakandan uraikan kedalam laporan kerja praktik (PKL) mengenai penjadwalan kunjungan sales berbasis *website* pada PT Bintang Suryasindo. Maka penulis mengambil kesimpulan bahwa dengan adanya aplikasi penjadwalan kunjungan sales berbasis *website* pada PT Bintang Suryasindo seperti berikut:

1. Penelitian ini fokus pada pembangunan aplikasi dengan hak akses terbatas kepada kepala gudang dan salesman di PT Bintang Suryasindo. Aplikasi tersebut memiliki dua tujuan utama, yaitu memberikan fasilitas kepada kepala gudang untuk mengelola dan menginput penjadwalan kunjungan sales, serta memberikan kemudahan kepada salesman untuk mengakses informasi jadwal kunjungan sales pada outlet yang akan sales kunjungi.
2. Dengan adanya hak akses terbatas, aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan koordinasi antara kepala gudang dan salesman dalam mengelola penjadwalan kunjungan sales. Kepala gudang dapat dengan mudah mengelola jadwal kunjungan sales melalui aplikasi, sedangkan salesman dapat mengakses informasi jadwal tersebut untuk persiapan kunjungan ke outlet yang ditargetkan.
3. Kesimpulan tersebut menggarisbawahi tujuan praktis dari pembangunan aplikasi ini, yaitu meningkatkan pengelolaan jadwal kunjungan sales di PT

Bintang Suryasindo dengan memberikan kemudahan akses dan pengelolaan

4. kepada kepala gudang dan salesman. Dengan demikian, diharapkan aplikasi ini dapat mendukung efisiensi operasional dan meningkatkan produktivitas dalam aktivitas kunjungan sales perusahaan.

4.2 Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang ada, maka dapat dihasilkan saran yang dapat dijadikan bahan masukan bagi PT Bintang Suryasindo. Saran yang diusulkan penulis mengenai penjadwalan kunjungan sales berbasis *website* PT Bintang Suryasindo ini yaitu, sebagai berikut:

1. Lakukan pelatihan yang memadai tim sales dan staf terkait agar mereka dapat memahami dan menggunakan aplikasi ini dengan *optimal*.
2. *Evaluasi* kemungkinan integrasi aplikasi penjadwalan dengan sistem lain yang ada di PT Bintang Suryasindo, seperti sistem manajemen *inventaris* atau sistem penjualan.
3. Pastikan adanya rencana pemeliharaan rutin dan pembaruan sistem untuk mengatasi perubahan kebutuhan bisnis dan menjaga keamanan sistem.
4. Lakukan *evaluasi* berkala terhadap kinerja aplikasi berdasarkan umpan balik dari pengguna, gua memastikan bahwa aplikasi terus memenuhi kebutuhan dan harapan mereka.
5. Pastikan keamanan data pelanggan dan perusahaan dalam aplikasi ini dengan mengimplementasikan langkah-langkah keamanan yang diperlukan.

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.
- Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. Unj Press.
- Hafiz, A., Kirana, C., Aprizal, Y., Susanto, F., Durachman, N., Subekti, Z. M., & Kapri, R. H. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Dua Dimensi Untuk Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak. Jurnal Informasi Dan Komputer, 9(1), 94–100.
- Melani, Y. I. (2019). Sistem Pengaduan Layanan Akademik Menggunakan Responsive Web Design. Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer), 8(1), 39–45.
- Muttaqin, R. (2018). *Pertumbuhan ekonomi dalam perspektif Islam*. Maro, 1(2), 117–122.
- Nugroho, A. H., & Rohimi, T. (2020). *Perancangan Aplikasi Sistem Pengolahan DataPenduduk Dikelurahan Desa Kaduronyok Kecamatan Cisata, Kabupaten Pandeglang Berbasis Web*.
- Pamungkas, C. A. (2017). *Pengantar dan Implementasi Basis Data*. Deepublish.
- Ronaldo, M., & Pasha, D. (2021). *Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website*. TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology, 2(1), 17–20.
- Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2019). *Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan*. Academia.

- Sarah, S., Lubis, T., & Ermawy, A. (2021). *Pengaruh Pemberian Kompensasi Terhadap Kinerja Pegawai Negeri Sipil (PNS) di Balai Wilayah Sungai Sumatera II Kota Medan*. AFoSJ-LAS (All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society), 1(4), 38–47.
- Simatupang, J., & Sianturi, S. (2019). *Perancangan sistem informasi pemesanan tiket bus pada po. Handoyo berbasis online*. Jurnal Intra Tech, 3(2), 11–25.
- Siregar, H. F., & Melani, M. (2019). *Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia*. Jurnal Teknologi Informasi, 2(2), 113–121.