

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PERANCANGAN APLIKASI PENGOLAAN DATA
PENJUALAN PADA TOKO MAINAN**

HAPPY KIDS TOYS



**Diajukan oleh:
SILVIA NUR HASANAH
021200086**

**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

PERANCANGAN APLIKASI PENGOLAHAN DATA

PENJUALAN PADA TOKO MAINAN

HAPPY KIDS TOYS



Diajukan oleh:

SILVIA NUR HASANAH

021200086

**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 : SILVIA NUR HASANAH
NOMOR POKOK : 021200086
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : PERANCANGAN APLIKASI
PENGOLAAN DATA PENJUALAN PADA
TOKO MAINAN *HAPPY KIDS TOYS*

Tanggal : 1 Desember 2023
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

Meidyan Permata Putri, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0204058604

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 : SILVIA NUR HASANAH

NOMOR POKOK : 021200086

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU

JUDUL : PERANCANGAN APLIKASI
PENGOLAAN DATA PENJUALAN PADA
TOKO MAINAN *HAPPY KIDS TOYS*

Tanggal : 11 Desember 2023
Penguji 1

Mengetahui,
Rektor

Yayuk Ike Meilani, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 022459102

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

MOTTO:

*“Dan sungguh, kelak Tuhanmu pasti memberikan karunia-Nya kepadamu,
sehingga engkau menjadi puas.”*

(Q.S. Adh Dhuha : 5)

Kupersembahkan kepada:

- 1) Kepada Kedua orang tuaku.
- 2) Kepada Teman-teman seperjuangan.
- 3) Kepada Dosen pembimbing yang saya hormati.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini dengan baik. Laporan ini sebagai hasil pertanggungjawaban Penulis selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di toko Mainan *Happy Kids Toys*. Laporan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Penulis sendiri khususnya dan juga bagi para pembaca untuk menambah pengetahuan dan juga sebagai referensi bacaan.

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

1. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T. Selaku Rektor Institut Teknologi Dan Bisnis PalComTech.
2. Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Program Sarjana.
3. Ibu Meidyan Permata Putri, S.Kom., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing Praktik Kerja Lapangan.
4. Bapak Afriadi Winata yang telah memberikan izin kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini dan membantu selama masa kegiatan Praktik Kerja Lapangan.
5. Kepada Seluruh Karyawan di Toko Mainan *Happy Kids Toys* yang telah membantu dan membimbing penulis selama masa kegiatan Praktik Kerja Lapangan.

6. Kedua Orang Tua Tercinta dan seluruh teman yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi.

Palembang, Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

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

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.....	5
1.5 Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.5.1 Wawancara.....	5

1.5.2 Observasi.....	6
1.5.3 Studi Pustaka.....	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Rancang Bangun.....	7
2.1.2 Aplikasi.....	7
2.1.3 Penjualan.....	7
2.1.4 <i>Website</i>	8
2.1.5 <i>Data Base (Basic Data)</i>	8
2.1.6 <i>Flowchart</i>	8
2.1.7 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	10
2.1.8 <i>Use Case Diagram</i>	11
2.1.9 <i>Activity Diagram</i>	12
2.1.10 <i>Sequence Diagram</i>	13
2.1.11 <i>Class Diagram</i>	15
2.2 Gambaran Umum Perusahaan.....	17
2.2.1 Sejarah Perusahaan	17
2.2.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang.....	18
2.2.3 Uraian Kegiatan.....	19

BAB III PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan.....	21
3.1.1 Prosedur yang berjalan.....	21
3.1.2 Prosedur yang diusulkan untuk Admin.....	24
3.1.3 Prosedur yang diusulkan Bagian Gudang.....	25
3.2. Evaluasi & Pembahasan.....	27
3.2.1 Evaluasi.....	27
3.2.2 Pembahasan.....	28

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan.....	40
4.2 Saran.....	41

DAFTAR PUSTAKA.....	xiv
----------------------------	------------

HALAMAN LAMPIRAN.....	xvi
------------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Organisasi <i>Happy Kids Toys</i>	18
Gambar 3.1	<i>Flowchart</i> Sistem yang Berjalan.....	22
Gambar 3.2	<i>Activity Diagram</i> yang diusulkan untuk Admin.....	24
Gambar 3.3	<i>Activity Diagram</i> yang diusulkan Bagian Gudang.....	26
Gambar 3.4	<i>Use Case User Admin</i>	28
Gambar 3.5	<i>Use Case User</i> Bagian Gudang.....	28
Gambar 3.6	<i>Sequence Diagram Login</i>	29
Gambar 3.7	<i>Sequence Diagram Input Data</i>	30
Gambar 3.8	<i>Class Diagram</i>	31
Gambar 3.9	Desain Tampilan Halaman <i>Login</i>	35
Gambar 3.10	Desain Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	35
Gambar 3.11	Desain Tampilan Halaman Transaksi Admin.....	36
Gambar 3.12	Desain Tampilan Menu Tambah Produk.....	36
Gambar 3.13	Tampilan Halaman <i>Login</i>	37
Gambar 3.14	Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	37
Gambar 3.15	Tampilan Halaman Transaksi Admin.....	38
Gambar 3.16	Tampilan Menu Tambah Produk.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i>	8
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	10
Tabel 2.3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	12
Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	14
Tabel 2.5 Simbol <i>Class Diagram</i>	16
Tabel 3.1 Struktur Tabel <i>Users</i>	32
Tabel 3.2 Struktur Tabel <i>Transaksi</i>	33
Tabel 3.3 Struktur Tabel <i>Produk</i>	34

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi terkadang menciptakan tantangan baru bagi dunia usaha, baik usaha besar ataupun kecil. Menurut (Suhartini, 2023) Dalam era globalisasi saat ini, persaingan bisnis semakin ketat dan membutuhkan strategi dan taktik yang tepat dalam hal pemasaran untuk mempertahankan dan meningkatkan posisi bisnis. Untuk memperkuat sumber daya manusia guna mampu menyeimbangkan dan menguasai teknologi karena peran teknologi itu sendiri mempunyai dampak yang sangat besar bagi kemajuan dunia usaha khususnya di Indonesia.

Dalam dunia usaha yang bergerak dalam bidang penjualan barang sering kali ditemukan masalah, salah satunya adalah pengelolaan data stok barang yang tidak akurat dan tidak tepat. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi yang bisa mengatasi masalah tersebut (Rudiansyah dkk, 2022). Salah satu pelaku usaha yang bergerak dalam bidang penjualan barang adalah Toko Mainan *Happy Kids Toys*.

Toko Mainan *Happy Kids Toys* merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan produk berupa mainan untuk hobi yang mencakup anak-anak hingga remaja seperti mobil mainan koleksi *remote control* ataupun berupa animasi *cartoon film*. Sistem informasi pada Toko Mainan *Happy Kids Toys* masih menggunakan sistem manual untuk transaksi, dengan proses

penjualan barang biasanya masih ditulis di nota kemudian di rangkum dalam buku penjualan. Pada saat proses pengolahan data kerap terjadi banyak kesalahan baik dalam menghitung jumlah produk yang terjual dengan nominal uang yang harus dibayar oleh pelanggan dan juga dibutuhkan banyaknya waktu untuk melakukan perekapan laporan serta sering terjadi kesalahan data persediaan barang yang mengakibatkan tidak sesuainya antara data stok persediaan barang dan fisik barang tersebut sehingga dalam penyajian laporan pun akan mengalami keterlambatan.

Dengan tujuan mempercepat penyelesaian pekerjaan, sistem informasi yang dikembangkan berbasis web. Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis web ini diharapkan transaksi penjualan barang dan laporan penjualan serta pengecekan barang dapat dilakukan secara otomatis. Sistem Informasi penjualan ini bertujuan agar dapat membantu dan mempermudah karyawan dalam melakukan proses penjualan secara terkomputer dan juga semoga dapat meningkatkan efisiensi pada toko *Mainan Happy Kids Toys*. Berdasarkan dengan latar belakang tersebut, maka penulis membuat Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pengolaan Data Penjualan Pada Toko *Mainan Happy Kids Toys*”.

1.2 Ruang Lingkup

Agar pengerjaan Aplikasi penjualan pada Toko *Mainan Happy Kids Toys* yang berbasis web ini terarah dan dilaksanakan secara sistematis, penulis akan menetapkan ruang lingkup meliputi:

1. Kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini bertujuan untuk membuat Perancangan Aplikasi Pengolaan Data Penjualan Pada Toko Mainan *Happy Kids Toys* Berbasis Web.
2. Pemodelan sistem menggunakan analisis berorientasi objek, yaitu Use Case, Activity Diagram, Sequence Diagram dan Class Diagram.
3. Dalam pembuatan website menggunakan bahasa pemrograman PHP Framework Laravel dan database MySQL.
4. Aplikasi ini dapat digunakan oleh kepala toko untuk melihat laporan penjualan hingga menambah dan menghapus user. Adapun untuk admin toko dapat melakukan transaksi penjualan dan untuk bagian staff gudang dapat menginput data barang masuk.

1.3 Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan laporan PKL ini adalah merancang sebuah aplikasi pengolahan data penjualan pada Toko Mainan *Happy Kids Toys* guna untuk mempermudah pekerjaan karyawan dalam penjualan dan menghemat waktu dalam proses perhitungan sehingga laporan penjualan yang dihasilkan lebih akurat.

1.3.2 Manfaat

1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

- a. Mengetahui dan mendapatkan wawasan tentang dunia kerja tidak hanya sebatas teori saja, namun lebih kepada praktek.
- b. Menambah wawasan serta pengalaman di dalam dunia kerja.

1.3.2.2 Manfaat Bagi Akademik

- a. Data yang diperoleh tersebut bisa menjadi bahan acuan untuk penulis lain nya dalam pembuatan laporan PKL, Khususnya mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi sebagai bentuk kontribusi penulis terhadap ilmu yang dipelajari selama ini.

1.3.2.3 Manfaat Bagi Perusahaan

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

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1 Tempat PKL

Penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan pada bagian kasir Toko Mainan *Happy Kids Toys*, berikut ini merupakan informasi data kantor tempat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan:

Nama Perusahaan : Toko Mainan *Happy Kids Toys*

Alamat : Jl. KH. Azhari No.27, Kelurahan 9/10 Ulu,
Kecamatan Seberang Ulu 1 Kota Palembang

Telpon/Faxmile : 0821-7752-7305.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL

Lokasi kegiatan kerja praktik dilaksanakan di Toko Mainan *Happy Kids Toys*, bertempat di Jl. KH. Azhari No.27, Kelurahan 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu 1 Kota Palembang, 30263. Sedangkan waktu

kerja praktik dilakukan selama kurang lebih 1 bulan, mulai dari tanggal 4 Agustus sampai dengan tanggal 4 September 2023 dan dilaksanakan pada hari Senin sampai hari Sabtu dengan jam kerja pukul 08.00 WIB - 17.00 WIB.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

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

1.5.1 Wawancara

Menurut Sugiyono (2020:114), wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi atau ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan maknanya dalam suatu topik tertentu.

Pada saat kegiatan Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan penulis melakukan wawancara langsung kepada Ibu Selvi selaku admin pada tanggal 28 Agustus 2023 untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan proses pembelian. Informasi yang didapatkan berupa profil perusahaan, sejarah perusahaan, visi-misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, serta proses alur pembelian dan pembayaran barang.

1.5.2 Observasi

Menurut Sugiyono (2018:229), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain.

Berdasarkan hasil dari observasi selama PKL, penulis dapat melihat langsung sistem pembayaran yang sudah berjalan saat ini, dan hasil informasi yang di dapat adalah proses pembayaran yang dilakukan masih secara manual menggunakan form nota.

1.5.3 Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2018) studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data. Dengan cara mengumpulkan data dari buku penelitian, buku-buku ilmiah, artikel, dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian.

Penulis melakukan studi pustaka dengan mencari bahan referensi berupa jurnal atau laporan penelitian terdahulu dan dokumentasi yang berhubungan dengan topik penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Rancang Bangun

Kata “rancang” merupakan kata kerja dari kata “merancang” atau mengatur segala sesuatu atau merencanakan, sedangkan perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai, memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada (Nur dan Sayuti, 2018:5).

Menurut Bambang yang dikutip oleh Yuntari Purba Sari (2017), “Rancang bangun adalah proses pembangunan sistem untuk menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun hanya sebagian”.

2.1.2 Aplikasi

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

2.1.3 Penjualan

Dalam suatu perusahaan yang operasinya bergerak dalam bidang bisnis, penjualan merupakan suatu kegiatan yang akan membawa hasil

bagi perusahaan tersebut. Penjualan akan mendapatkan hasil dengan mengatur kreatifitasnya untuk menghasilkan barang dan jasa.

2.1.4 *Website*

Website adalah kumpulan halaman yang saling terhubung yang di dalamnya terdapat beberapa item seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam web server (Sebok, Vermat dkk., 2018).

2.1.5 *Data Base (Basic Data)*

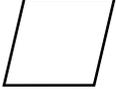
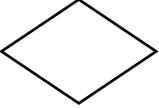
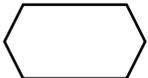
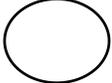
Menurut Abdulloh (2018:103), Database atau basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi

2.1.6 *Flowchart*

Flowchart merupakan sebuah aliran proses. Flowchart digunakan untuk menggambarkan atau menuangkan ide proses solusi dari algoritma (A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2018). Berikut ini simbol- simbol flowchart pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Flowchart*

Simbol	Deskripsi
<p style="text-align: center;">Proses</p> 	<p>Proses yang dilakukan secara internasional dalam komputer/memori</p>

Simbol	Deskripsi
<p>Data</p> 	<p>Digunakan untuk beroperasi masukan/ keluaran dengan berbagai tipe data.</p>
<p>Keputusan (<i>Descision</i>)</p> 	<p>Untuk pemilihan dalam bentuk dua jawaban seperti iya/ tidak.</p>
<p>Proses yang telah di definisikan sebelumnya</p> 	<p>Digunakan untuk memanggil sebuah program atau bagian dari rutin program.</p>
<p>Inisialisasi</p> 	<p>Untuk menggambarkan proses inisialisasi untuk blok pengguna.</p>
<p>Konektor/ penghubung</p> 	<p>Digambar tanpa irisan garis atau untuk menyambungkan dua buah garis.</p>
<p>Pemberhentian</p> 	<p>Untuk memulai atau mengakhiri sebuah program yang menginterupsi</p>
<p>Masukkan manual</p> 	<p>Digunakan jika ada masukan manual dari user.</p>

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

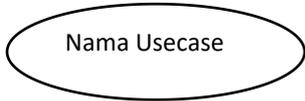
2.1.7 *Unified Modelling Language (UML)*

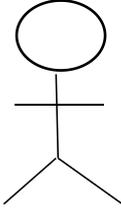
Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Sukamto dan Shalahuddin, 2018:13)

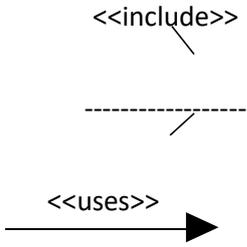
2.1.8 *Use Case Diagram*

Use Case Diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor. Menurut Sukamto dan Shalahudin (2018:155), Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Adapun simbol-simbol pada Use Case Diagram yang digunakan dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p style="text-align: center;"><i>Use case</i></p> 	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>.</p>

<p>Aktor/<i>actor</i></p> 	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah .gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor</p>
<p>Asosiasi/<i>association</i></p> 	<p>Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.</p>
<p>Ekstensi/<i>extend</i></p> <p><u><< extend >></u></p>	<p>Hubungan antara <i>use case</i> dengan <i>use case</i>. <i>Extend</i> menyatakan bahwa jika pekerjaan yang dilakukan tidak sesuai atau terdapat kondisi khusus, maka lakukan pekerjaan itu.</p>
<p>Generalisasi/<i>generalization</i></p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.</p>

<p>Menggunakan/ <i>include/ uses</i></p> 	<p>1. Include berarti use case yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat use case tambahan dijalankan.</p> <p>2. Include berarti use case yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah use case tambahan telah dijalankan sebelum use case tambahan dijalankan.</p>
--	--

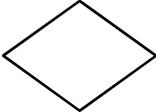
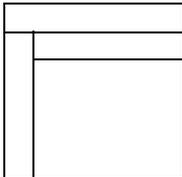
Sumber : Rosa dan Shalahuddin, 2018.

2.1.9 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Penekanan pada diagram aktivitas adalah menggambarkan aktivitas sistem atau aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem, bukan apa yang dilakukan aktor. Adapun simbol-simbol activity diagram dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol – Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
<p>Status awal</p> 	<p>Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.</p>

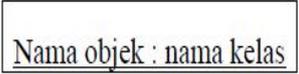
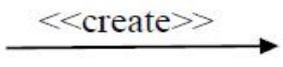
Simbol	Deskripsi
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/ <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan/ <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas di gabungkan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

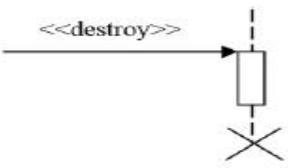
Sumber : S. Rosa A. dan Shalahuddin M, 2018.

2.1.10 Sequence Diagram

Sukamto dan Shalahuddin (2018:165), *diagram sequence* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dengan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *sequence* dapat dilihat pada tabel 2.4.

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Sequence Diagram*

No.	Nama	Keterangan
1.	Aktor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan dalam menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.
2.	Garis hidup/ <i>lifeline</i> 	Menyatakan kehidupan suatu objek.
3.	Objek 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
4.	Waktu Aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semuanya yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.
5.	Pesan tipe <i>Create</i> 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.

No.	Nama	Keterangan
6.	Pesan tipe <i>Call</i> 1 : nama_metode() 	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.
7.	Pesan tipe <i>Send</i> 1 : masukkan 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukkan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
8.	Pesan tipe <i>Return</i> 1 : keluaran 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.
9.	Pesan tipe <i>Destroy</i> 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaliknya jika ada create maka ada <i>Destroy</i> .

Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2018)

2.1.11 Class Diagram

Sukamto dan Shalahuddin (2018:141), diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut *atribut* dan *method* atau operasi. Berikut simbol-simbol pada *Class Diagram* dapat dilihat pada tabel Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Adapun simbol-simbol pada class diagram dapat dilihat pada Tabel 2.5.

Tabel 2.5 Simbol – Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi			
<p>Kelas</p> <table border="1"> <tr> <td>nama_kelas</td> </tr> <tr> <td>+atribut</td> </tr> <tr> <td>?operasi()</td> </tr> </table>	nama_kelas	+atribut	?operasi()	Kelas pada struktur sistem
nama_kelas				
+atribut				
?operasi()				
<p>Antarmuka/ <i>interface</i></p> 	Sama dengan konsep interface dalam pemograman berorientasi objek.			
<p>Asosiasi/ <i>association</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>			
<p>Asosiasi berarah/ <i>directed association</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .			
<p>Generalisasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi – generalisasi – spesifikasi (umum khusus).			
<p>Kebergantungan/ <i>dependency</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.			

Simbol	Deskripsi
<p data-bbox="475 392 772 427">Agregasi/ <i>aggregation</i></p> 	<p data-bbox="890 392 1366 504">Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>).</p>

Sumber : Rosa dan Shalahuddin, M, 2018.

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1 Sejarah Perusahaan

Toko Mainan *Happy Kids Toys* merupakan salah satu perusahaan yang berlokasi di Jalan KH Azhari No 27. Kelurahan 9-10 Ulu Palembang. Perusahaan ini bergerak dibidang usaha penjualan yang menjual berbagai macam mainan untuk balita, anak-anak, sampai dengan remaja. Toko mainan *Happy Kids Toys* berdiri pada awal tahun 2013, yang didirikan oleh Bapak Afriadi Winata. Dengan terus berkembangnya zaman, konsumen bisa membeli produk-produk mainan di e-commerce seperti lazada, shopee, dan bisa juga melalui whatsapp Admin.

Berikut Visi dan Misi pada Perusahaan *Happy Kids Toys*

1. Visi

Menjadi sebuah perusahaan mainan yang berkomitmen, mengutamakan kualitas, pelayanan serta inovasi produk sehingga menguasai pasar mainan di indonesia.

2. Misi

- 1) Memproduksi produk yang berkualitas, membahagiakan, dan mencerdaskan anak bangsa.
- 2) Memasarkan produk dengan harga yang terjangkau

- 3) Berinovasi terhadap produk dan menciptakan ide baru untuk diterima masyarakat.

2.2.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

1. Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada perusahaan Happy Kids Toy dapat dilihat pada gambar 2.1



Sumber: Perusahaan Happy Kids Toys

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Pada *Happy Kids Toys*

2. Uraian Tugas dan Wewenang

Adapun tugas dan wewenang pada perusahaan *Happy Kids Toys* adalah sebagai berikut:

1. Pemilik

Posisi teratas dalam sebuah struktur organisasi perusahaan, perusahaan yang baik tentunya akan ditempati pemilik. Posisi ini adalah posisi tertinggi dalam sebuah posisi tertinggi dalam sebuah perusahaan yang berbentuk CV. Orang yang berada

pada posisi ini memiliki tugas dan tanggung jawab untuk membawa dan memimpin perusahaan untuk terus berkembang.

2. Admin Toko

Adapun tugas admin yaitu untuk melakukan pencatatan berbagai data di toko, menginput laporan bulanan, merekap data, dan merapikan data. Tidak hanya itu admin bertugas untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang dilontarkan oleh pembeli, memberikan solusi atas berbagai keluhan konsumen dan menerima lalu memproses pesanan konsumen.

3. Staff Gudang

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

2.2.3 Uraian Kegiatan

Berdasarkan kegiatan PKL yang telah penulis laksanakan dalam waktu satu bulan mulai dari tanggal 01 Oktober 2023 sampai 31 Oktober 2023 di *Happy Kids Toys*. Penulis ditempatkan sebagai Admin toko dengan pembimbing lapangan yang bernama Ibu Lisa. Kegiatan kerja

yang dilakukan yaitu membantu proses transaksi penjualan, serta melayani pembeli yang datang untuk berbelanja.

BAB III

PEMBAHASAN

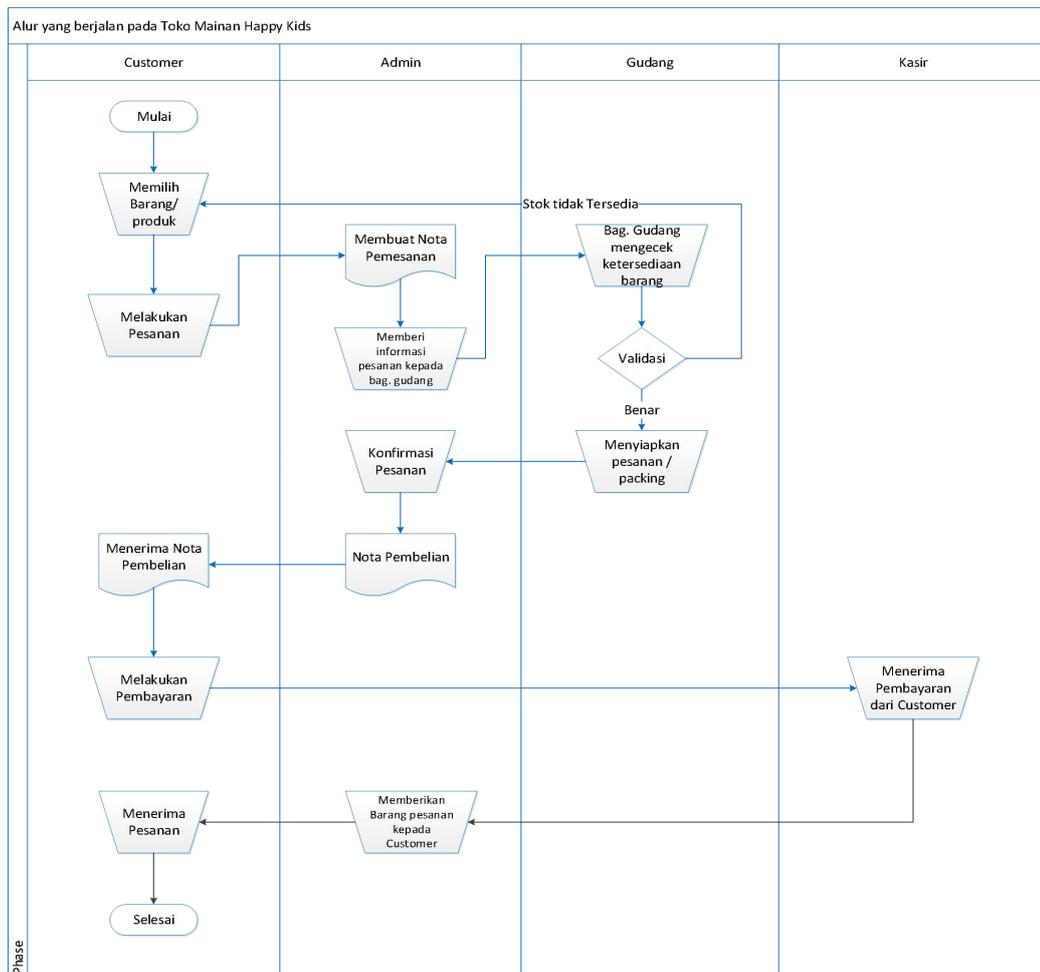
3.1 Hasil Pengamatan

Toko Mainan Happy Kids merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan. Selama penulis melakukan pengamatan Praktik Kerja Lapangan kurang lebih satu bulan pada Toko Mainan Happy Kids, penulis menemukan permasalahan seperti admin mengalami kesulitan saat mencari data yang tersimpan dalam banyak tumpukan kertas, laporan penjualan tidak tepat waktu dikarenakan nota yang dibuat masih secara manual sehingga nota mudah hilang, dan waktu yang dibutuhkan konsumen untuk transaksi relatif lama dikarenakan admin membuat nota penjualan masih secara manual.

Diharapkan dengan adanya rancangan aplikasi ini, bisa mempermudah pekerjaan karyawan dalam melakukan penjualan dan mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan barang.

3.1.1 Prosedur Yang Berjalan

Adapun prosedur yang berjalan pada Toko Mainan *Happy Kids Toys* dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Flowchart Sistem Yang Berjalan

Berdasarkan gambar 3.1 penjelasan dari flowchart yang berjalan yang telah digambarkan sebagai berikut:

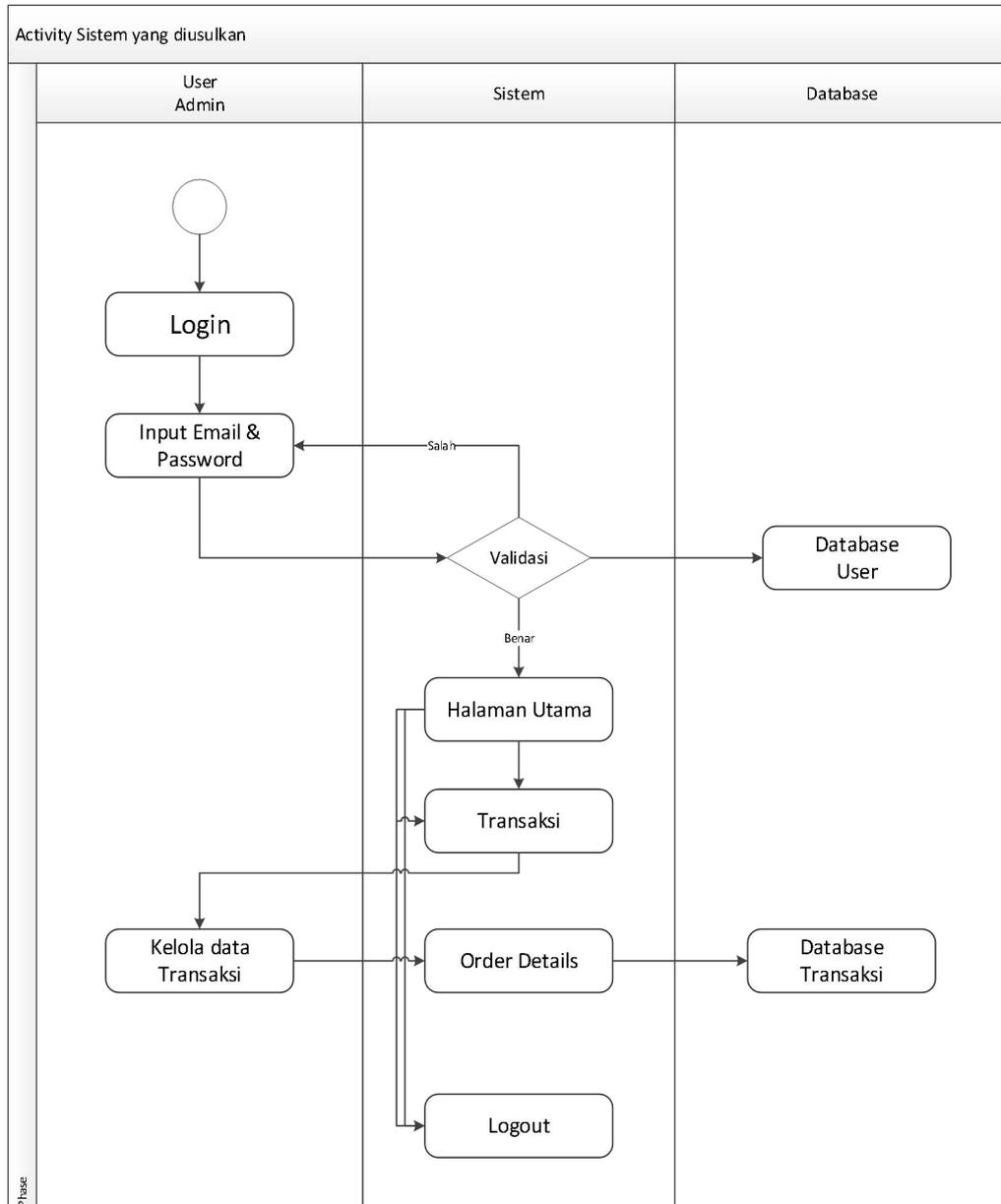
1. Customer datang ke toko lalu memilih barang.
2. Setelah memilih barang, customer melakukan pemesanan kepada admin.
3. Admin menerima pesan dan membuat nota pemesanan.
4. Admin memberi informasi pesanan kepada bagian gudang untuk dicek ketersediaan barangnya.
5. Bagian Gudang akan mengecek ketersediaan barang, jika barang tersedia maka akan dilanjutkan kebagian pengemasan/packing. Namun

jika tidak tersedia maka akan langsung menginformasikan kepada customer bahwa barang tidak tersedia, dan menyarankan customer untuk memilih barang yang lain.

6. Setelah barang divalidasi oleh bagian gudang, maka admin akan Kembali mengkonfirmasi barang yang dipesan oleh customer dan memberikan nota pembelian.
7. Setelah customer menerima nota pembelian, maka customer melakukan pembayaran ke bagian kasir.
8. Setelah selesai melakukan pembayaran, lalu admin akan memberikan barang pesanan kepada customer.
9. Selesai.

3.1.2 Activity Diagram Yang Diusulkan Admin

Prosedur yang diusulkan untuk Admin dalam aplikasi *Happy Kids Toys* dapat dilihat pada Activity Diagram gambar 3.2.



Gambar 3.2 Activity Diagram yang diusulkan Admin

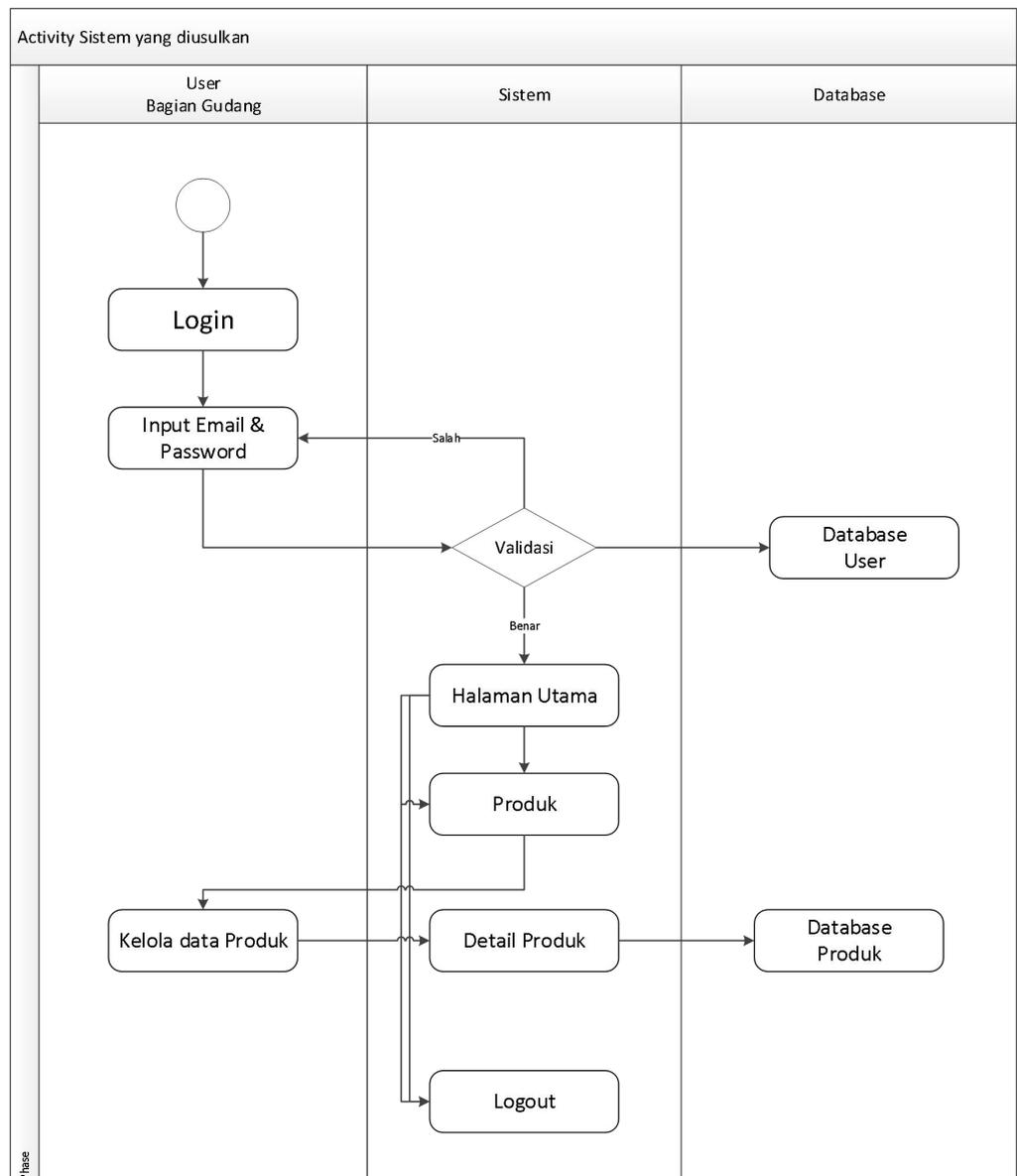
Berdasarkan gambar 3.2 penjelasan dari Activity Diagram yang diusulkan untuk admin yang telah digambarkan sebagai berikut:

1. Mulai

2. Admin memasukkan email dan password untuk masuk kedalam aplikasi.
3. Jika email dan *password* benar maka masuk kehalaman utama, tapi jika salah maka harus melakukan *login* ulang.
4. Halaman utama pada aplikasi ini menampilkan Dashboard list user, list penjualan, data transaksi terakhir, input transaksi dan pencarian produk.
5. Pada menu transaksi, admin dapat membuat data transaksi baru saat ada order dari customer.
6. Data transaksi tersebut disimpan dalam database transaksi.
7. Selesai.

3.1.3 Activity Diagram yang Diusulkan Bagian Gudang

Prosedur yang diusulkan tenaga pemasar dalam aplikasi *Happy Kids Toys* dapat dilihat pada Activity Diagram gambar 3.3.



Gambar 3.3 Activity Diagram yang diusulkan Gudang

Berdasarkan gambar 3.3 penjelasan dari *Activity Diagram* yang diusulkan tenaga pemasar yang telah digambarkan sebagai berikut:

1. Mulai
2. User bagian Gudang memasukkan email dan password untuk masuk kedalam aplikasi.

3. Jika email, dan *password* benar maka masuk kehalaman utama, tapi jika salah maka harus melakukan *login* ulang.
4. Halaman Utama berisi list user, dan list transaksi. Namun bagian Gudang tidak memiliki akses pada fitur tersebut.
5. Pada menu Produk, bag. Gudang dapat mengelola data produk seperti menambahkan barang atau mengeditnya.
6. Data produk yang dikelola bagian Gudang disimpan pada database produks.
7. Selesai.

3.2 Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1 Evaluasi

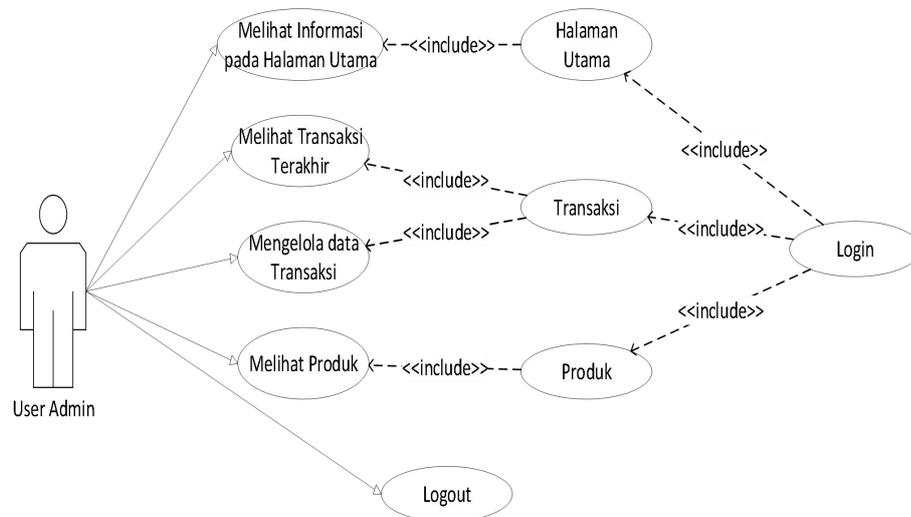
Selama melakukan observasi di tempat Praktik Kerja Lapangan penulis menemukan permasalahan, yaitu didapatkan bahwa perekapan barang masuk dan barang keluar hingga stok barang yang masih dilakukan secara manual dengan cara mengecek langsung ke gudang. Hal tersebut kurang efektif dan menghabiskan banyak waktu. Sehingga dari permasalahan tersebut penulis memberikan solusi yaitu sebuah aplikasi yang dapat membantu mempercepat proses perekapan barang.

3.2.2 Pembahasan

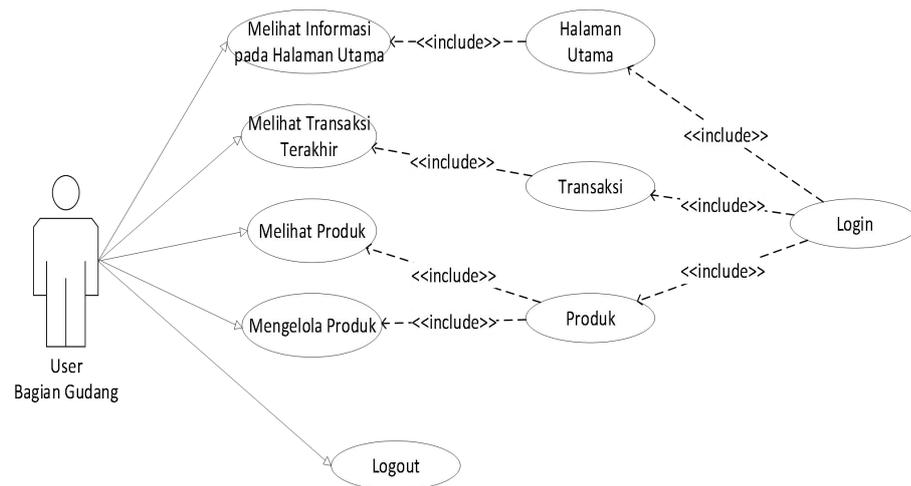
3.2.2.1 Diagram Alir

A. Use Case

Interaksi antara pengguna aplikasi *Happy Kids Toys* ini digambarkan pada Use Case gambar 3.4 dan gambar 3.5



Gambar 3.4 Use Case User Admin pada *Happy Kids Toys*

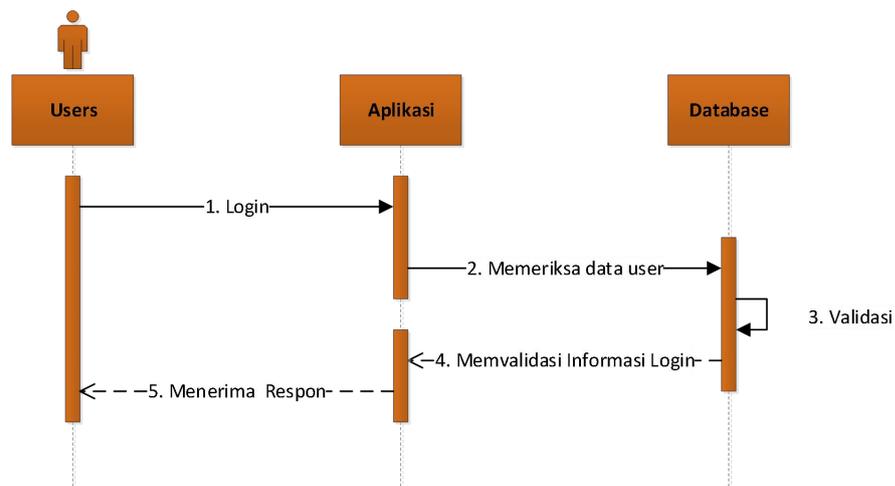


Gambar 3.5 Use Case User Bagian Gudang pada *Happy Kids Toys*

B. Sequence Diagram

1. Sequence Diagram proses Login

Sequence Diagram untuk proses Login users baik admin maupun bagian gudang dalam aplikasi *Happy Kids Toys* dapat dilihat pada gambar 3.6.



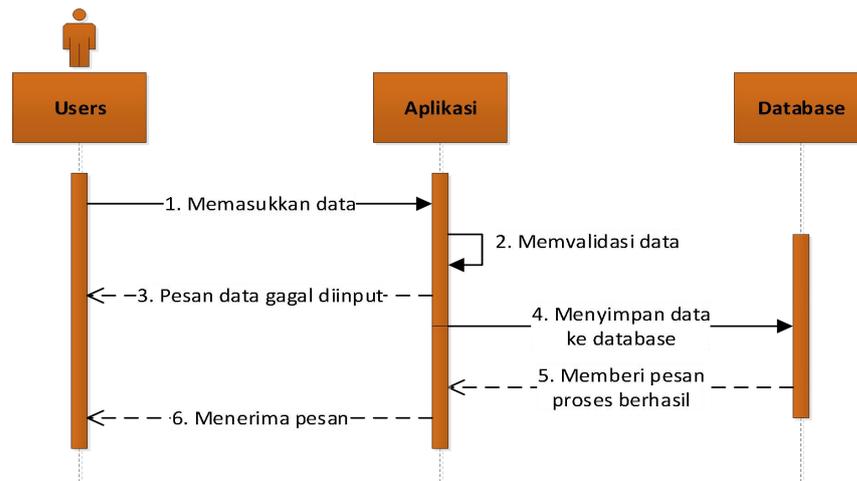
Gambar 3.6 Sequence Diagram Login

Berdasarkan gambar 3.6 penjelasan dari Sequence Diagram proses Login Admin dan bagian gudang yang telah digambarkan sebagai berikut:

1. Admin dan gudang memasukkan email dan password.
2. Aplikasi meneruskan informasi login ke server. Lalu server memeriksa data user yang diberikan dengan memvalidasi informasi login.
3. Server memberikan respons kepada Aplikasi mengenai hasil validasi. Aplikasi memberikan respons kepada Admin/bagian gudang mengenai hasil validasi login. Lalu Admin/bagian gudang menerima respons dari Aplikasi.

2. Sequence Diagram Input Data

Sequence Diagram untuk proses Input data oleh Admin dalam aplikasi *Happy Kids Toys* dapat dilihat pada gambar 3.7.



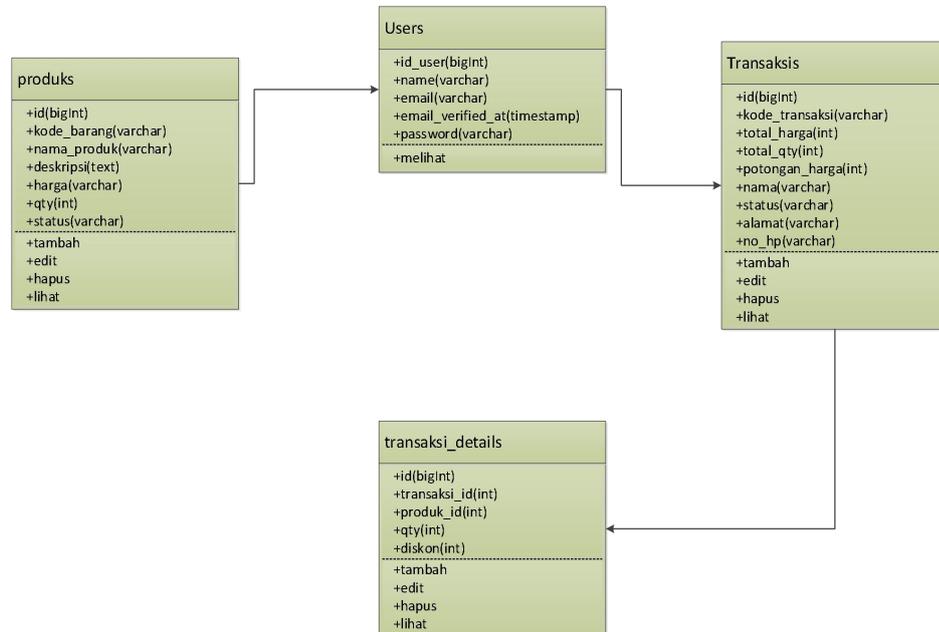
Gambar 3.7 Sequence Diagram Input Data

Berdasarkan gambar 3.7 penjelasan dari Sequence Diagram proses Input data oleh Users, baik Admin maupun bagian Gudang yang telah digambarkan sebagai berikut:

1. Admin menginput data Transaksi ke dalam aplikasi. Lalu Admin mengirimkan data yang dimasukkan ke aplikasi.
2. Bagian Gudang menginput data Produk ke dalam aplikasi. Lalu Bagian Gudang mengirimkan data yang dimasukkan ke aplikasi.
3. Aplikasi memeriksa validitas data yang diterima.
4. Jika data tidak valid maka aplikasi akan mengirim pesan gagal. Jika data valid, sistem melanjutkan proses penyimpanan data ke dalam database masing-masing.

C. Class Diagram

Class Diagram pada aplikasi *Happy Kids Toys* dapat dilihat pada gambar



Gambar 3.8 Class Diagram

Berdasarkan gambar 3.8 menunjukkan relasi atau hubungan antar tabel aplikasi yang dirancang. Tabel user berhubungan dengan semua tabel produk dan transaksi, dimana user memiliki hak akses masing-masing. Lalu tabel detail_transaksi berhubungan dengan tabel tabel dimana berisi detail transaksi yang dilakukan.

3.2.2.2 Struktur Tabel

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

1) Tabel User

Tabel users digunakan untuk data login admin dan bagian gudang pada aplikasi *Happy Kids Toys*, berikut struktur tabel user dapat dilihat pada tabel 3.1.

Nama file : users

Primary key : *idu

Foreign key : -

Tabel 3.1 Struktur Tabel Users

No	Field	Type	Width	Keterangan
1	Id	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary key</i>
2	Name	<i>Varchar</i>	255	Nama pengguna
3	<i>Email</i>	<i>Varchar</i>	255	<i>Email pengguna</i>
4	<i>Email_verified_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	-
5	<i>Password</i>	<i>Varchar</i>	255	Password
6	<i>Two_factor_secret</i>	<i>Text</i>	-	-
7	<i>Two_factor_recovery_codes</i>	<i>Text</i>	-	-
8	<i>Two_factor_confirmed_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	-
9	<i>Remember-Token</i>	<i>Varchar</i>	100	-
10	<i>Current_team_id</i>	<i>Bigint</i>	20	-
11	<i>Profile_photo_path</i>	<i>Varchar</i>	-	-
12	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	-
13	<i>Update_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	-

2) Tabel *Transaksi*

Tabel transaksis digunakan untuk menyimpan data transaksi pada aplikasi *Happy Kids Toys*, berikut struktur tabel transaksis dapat dilihat pada tabel 3.2.

Nama file : transaksi

Primary key : *idt

Foreign key : -

Tabel 3.2 Struktur Tabel *Transaksi*

No	Field	Type	Width	Keterangan
1	Id	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary key</i>
2	<i>Kode_transaksi</i>	<i>Varchar</i>	255	Kode Transaksi
3	Total_harga	<i>Int</i>	11	Total harga transaksi
4	<i>Total_qty</i>	<i>Int</i>	11	Jumlah item transaksi
5	<i>Potongan_harga</i>	<i>Int</i>	11	Diskon untuk customer
6	<i>Nama</i>	<i>Varchar</i>	255	Nama Customer
7	<i>Status</i>	<i>Varchat</i>	255	-
8	<i>Alamat</i>	<i>Varchar</i>	255	Alamat Customer
9	<i>No_hp</i>	<i>Varchar</i>	255	No HP Customer
10	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	-
11	<i>Update_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	-

3) Tabel *Produk*s

Tabel produk digunakan untuk menyimpan data produk pada aplikasi *Happy Kids Toys*, berikut struktur tabel produk dapat dilihat pada tabel 3.4.

Nama file : produk

Primary key : *idp

Foreign key : -

Tabel 3.3 Struktur Tabel produk

No	Field	Type	Width	Keterangan
1	Id	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary key</i>
2	<i>Kode_barang</i>	<i>Varchar</i>	255	Kode Produk
3	Nama_produk	<i>Varchar</i>	255	Nama Produk
4	<i>Deskripsi</i>	<i>Text</i>	-	-
5	<i>Harga</i>	<i>Varchar</i>	-	-
6	<i>Qty</i>	<i>Int</i>	-	-
7	<i>Status</i>	<i>Varchar</i>	-	-
8	<i>Created_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	-
9	<i>Update_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	-

3.2.2.3 Desain *Interface*

A. Rancangan

1. Desain Tampilan Halaman *Login*

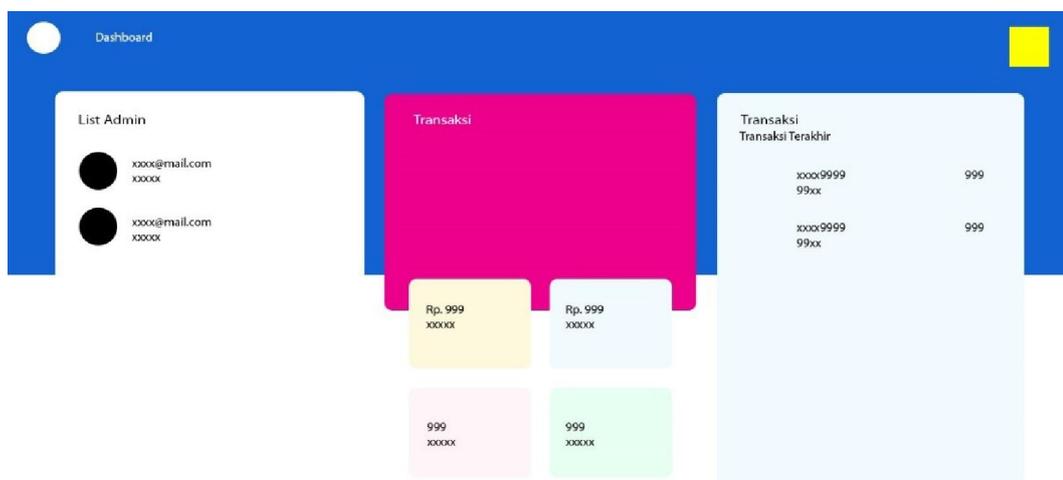
Desain Tampilan untuk halaman Login pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 Desain Tampilan Halaman *Login*

2. Desain Tampilan Halaman *Dashboard*

Desain tampilan dashboard pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 Desain Tampilan Halaman *Dashboard*

3. Desain Tampilan Halaman Transaksi Admin

Desain tampilan halaman Transaksi yang dilakukan admin pada aplikasi ini dapat dilihat pada gambar 3.11.

Gambar 3.11 Desain Tampilan Halaman Transaksi Admin

4. Desain Tampilan Menu Tambah Produk

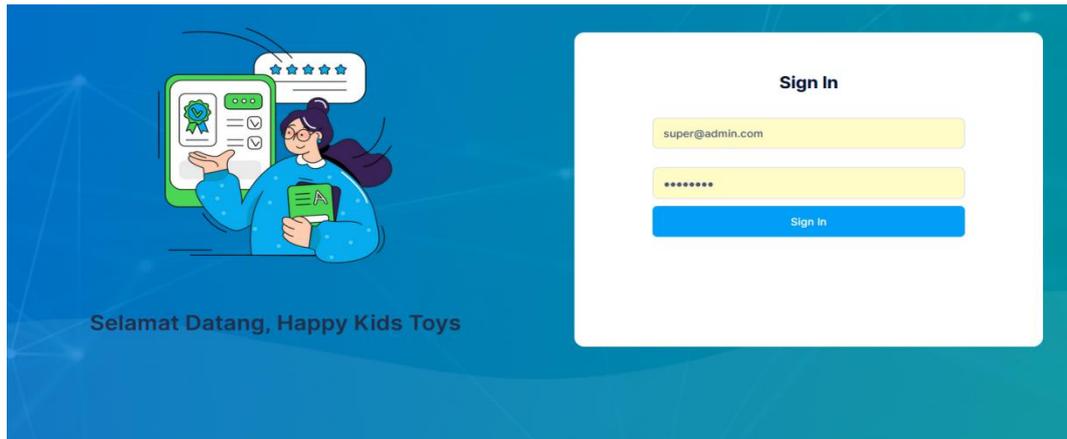
Desain tampilan untuk menambah produk yang dilakukan oleh bagian Gudang dapat dilihat pada gambar 3.12.

Gambar 3.12 Desain Tampilan Halaman Tambah Produk

B. Hasil Desain *Interface*

1. Tampilan Halaman *Login*

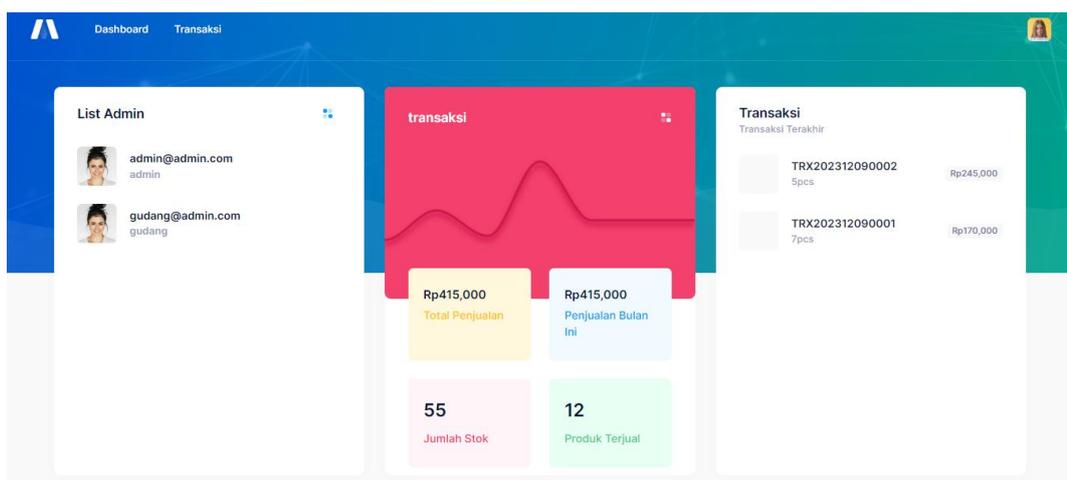
Tampilan untuk halaman Login pada aplikasi dapat dilihat pada gambar gambar 3.13.



Gambar 3.13 Tampilan Halaman *Login*

2. Tampilan Halaman *Dashboard*

Tampilan halaman Dashboard pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 Tampilan Halaman *Dashboard*

3. Tampilan Halaman Transaksi Admin

Tampilan halaman Transaksi yang dilakukan admin pada aplikasi ini dapat dilihat pada gambar 3.15.

The screenshot displays the 'Transaksi' (Transaction) page in an admin dashboard. It is divided into two main sections: 'Order Details' on the left and 'Tambah Produk' (Add Product) on the right.

Order Details: This section contains three input fields for customer information, each with a red asterisk indicating it is required:

- Nama Customer ***: Input field with the placeholder text 'Nama'.
- Alamat Customer ***: Input field with the placeholder text 'alamat'.
- No Hp Customer ***: Input field with the placeholder text 'No Hp'.

Tambah Produk: This section is titled 'Tambah Produk' and contains a 'List Produk Transaksi' area. At the top right of this list is a red link that says 'hapus semua item'. Below the list is a search bar labeled 'Search Products'. The main part of this section is a table with the following columns: 'PRODUK', 'STOK', 'HARGA', 'QTY', 'DISKON', and 'TAMBAH PRODUK'.

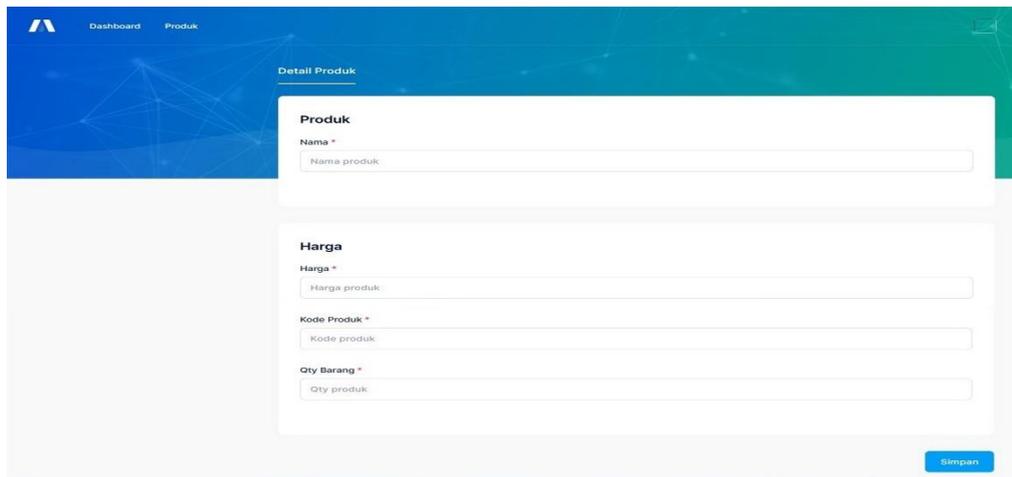
PRODUK	STOK	HARGA	QTY	DISKON	TAMBAH PRODUK
Sepeda Duduk Plastik	6	100000	<input type="text" value="qty"/>	<input type="text" value="diskon"/>	<input type="button" value="+"/>
Kacamata Renang	10	10000	<input type="text" value="qty"/>	<input type="text" value="diskon"/>	<input type="button" value="+"/>
Mainan Salon Set	7	15000	<input type="text" value="qty"/>	<input type="text" value="diskon"/>	<input type="button" value="+"/>
Papan Tulis Kodok	6	20000	<input type="text" value="qty"/>	<input type="text" value="diskon"/>	<input type="button" value="+"/>
Kipas Chas Karakter	6	25000	<input type="text" value="qty"/>	<input type="text" value="diskon"/>	<input type="button" value="+"/>
Mainan Mobil Kontruksi	10	10000	<input type="text" value="qty"/>	<input type="text" value="diskon"/>	<input type="button" value="+"/>
Putaran Bayi	10	15000	<input type="text" value="qty"/>	<input type="text" value="diskon"/>	<input type="button" value="+"/>

At the bottom right of the page, there is a blue button labeled 'Buat Transaksi'.

Gambar 3.15 Tampilan Halaman Transaksi Admin

4. Tampilan Menu Tambah Produk

Tampilan untuk menambah produk yang dilakukan oleh bagian Gudang dapat dilihat pada gambar 3.16.



The screenshot shows a web application interface for adding a product. The page has a blue header with a logo and navigation links for 'Dashboard' and 'Produk'. The main content area is titled 'Detail Produk' and contains a form with the following fields:

- Produk**
 - Nama * (Nama produk)
- Harga**
 - Harga * (Harga produk)
- Kode Produk * (Kode produk)
- Qty Barang * (Qty produk)

A blue 'Simpan' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 3.16 Tampilan Menu Tambah Produk

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

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

1. Telah dibangunnya aplikasi pengolahan data penjualan pada toko mainan *Happy Kids Toys* Palembang yang dapat digunakan untuk melihat informasi mengenai transaksi penjualan barang dan laporan penjualan pada toko mainan *Happy Kids Toys* Palembang.
2. Pemodelan sistem yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini menggunakan analisis berorientasi objek, untuk mengidentifikasi aktor-aktor yang berinteraksi dengan sistem dan juga mengidentifikasi kelas-kelas yang merepresentasikan entitas-entitas dalam sistem dan menentukan hubungan antar kelas.
3. Dengan adanya aplikasi penjualan ini karyawan dan owner dapat melihat informasi mengenai laporan penjualan yang nantinya dapat membantu dalam pengecekan stok barang serta transaksi

4.2 Saran

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan oleh penulis, adapun penulis memberikan saran yaitu:

1. Diadakannya pengembangan aplikasi lebih lanjut dengan dibuat ke *platform* android, kemudian ditambahkan fitur scan barcode untuk barang yang dibeli dan fitur pembayaran non-tunai.
2. Dilakukan penambahan roles untuk pengguna, seperti super admin untuk yang memiliki akses untuk melakukan reset password bagi user lain.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2018. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Informatika. Bandung.
- Abdulloh, R. 2018. 7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Putra dkk. 2021. Pengaruh Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan PT Budi Anugrah Bersama. Jurnal Bisnis dan Pembangunan, Edisi Januari-Juni 2021 Vol 10, No. 1, ISSN 2541-1403, E-ISSN 2541-187X.
- Rudiansyah, S. 2023. Perancangan Aplikasi Penjualan Toko Citra Bahari Gypsum Berbasis Java. PGRI.
- Rusdi Nur dan Sayuti, Arsyad, Muhammad. 2018. Perancangan Mesin-Mesin Industri. Yogyakarta: Deepublish.
- Setyawan & Munari. 2020. Panduan Lengkap Membangaun Sistem Monitoring Kinerja Mhasiswa Intership Berbasis Web dan Global Positioning System. Bandung: Kreatid Industri Nusantara.
- Sugiyono. 2020. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, penerbit Alfabeta. Bandung.
- Suhartini. 2023. Manajemen Pemasaran Perusahaan. Sulawesi Selatan: Lajagoe Pustaka.

Sukamto & Shalahuddin, A. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.

Vermaat, M. E., Sebok, S. L., Freund, S. M., Campbell, J. T., & Frydenberg, M. 2018. *Discovering Computer 2018 (Digital Technology, Data, and Device)*. Boston: Cengage Learning.

Sari, Yuntari Purba. 2017. “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Persediaan Obat Pada Apotek Merben Di Kota Prabumulih”. *Jurnal JSK*. 1 (1) : 81-87.