

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

APLIKASI STOK BARANG PADA CHANDRA KOMPUTER

BERBASIS WEB



Diajukan oleh :

KUSNA REZA

021200115

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 STOK BARANG PADA CHANDRA KOMPUTER

BERBASIS WEB



Diajukan oleh :

KUSNA REZA

021200115

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 : KUSNA REZA

NPM : 021200115

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU

**JUDUL : APLIKASI STOK BARANG PADA
CHANDRA KOMPUTER BERBASIS WEB**

**Tanggal :
Pembimbing**

**Mengetahui,
Rektor**

NIDN :

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 : KUSNA REZA

NPM : 021200115

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU

**JUDUL : APLIKASI STOK BARANG PADA
CHANDRA KOMPUTER BERBASIS WEB**

Tanggal :

Penguji 1

Tanggal :

Penguji 2

NIDN : -

NIDN : -

**Menyetujui,
Rektor**

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

NIP : 09.PCT.13

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Segala sesuatu yang bisa kau bayangkan adalah nyata. “

- Pablo Picasso -

“Memilihlah dengan tanpa penyesalan “

- Mary Anne Radmacher -

Ku Persembahkan Kepada :

- *Allah SWT*
- *Ayah saya*
- *Ibu saya dan Saudara dan Saudari yang ku cintai*
- *Teman-teman yang selalu mendukungku untuk terus maju*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis kami panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala., berkat dan rahmat-Nya penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dengan baik. Laporan Praktik Kerja Lapangan ini di beri judul “**Aplikasi Stok Barang Pada Chandra Komputer Berbasis Web**”. Adapun tujuan penulisan laporan PKL ini adalah sebagai bentuk pelaporan terhadap apa yang telah Penulis kerjakan, dan dapat diusulkan selama melakukan Praktik Kerja Lapangan, sehingga apabila laporan PKL ini dinilai baik dan dapat memenuhi sebagai syarat untuk penyusunan skripsi.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing dalam penyelesaian Laporan Praktik Kerja Lapangan ini, kepada bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T. selaku Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi program sarjana Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, kepada dosen pembimbing Praktik Kerja Lapangan (PKL) Ibu Yesi Sriyeni S.Kom., M.Kom yang telah membimbing saya selama penulisan laporan ini, Kepada keluarga dan teman yang telah banyak membantu dan memberi dukungan kepada saya sehingga terselesaikan penulisan laporan praktik kerja lapangan.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga praktik kerja lapangan ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca.

Palembang,
penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Dan Manfaat	5
1.3.1 Tujuan Praktik Kerja Lapangan	5
1.3.2 Manfaat Praktik Kerja Lapangan	5
1.4 Waktu Dan Tempat Praktik Kerja Lapangan	6
1.4.1 Tempat Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan	6
1.4.2 Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan	6
1.5 Teknik Pengumpulan Data	6
1.5.1 Wawancara	6
1.5.2 Observasi	7
1.5.3 Study Pustaka	8

1.5.4	Dokumentasi	9
BAB II TINJUAN PUSTAKA		
2.1	Landasan Teori	10
2.2	Gambaran Umum Perusahaan	15
2.3	Uraian Kegiatan	19
BAB III PEMBAHASAN		
3.1	Hasil Pengamatan	20
3.1.1	Prosedur Yang Berjalan	20
3.1.2	Use Case Diagram Yang Diusulkan	21
3.2	Desain Interface	43
BAB IV PENUTUP		
DAFTAR PUSTAKA		xii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi	17
Gambar 3. 1 Prosedur Yang Berjalan	20
Gambar 3. 2 Use Case Diagram	21
Gambar 3. 3 Activity Diagram Data Barang	23
Gambar 3. 4 Activity Diagram Barang Masuk	24
Gambar 3. 5 Activity Diagram Satuan Barang	25
Gambar 3. 6 Activity Diagram Supplier Barang	26
Gambar 3. 7 Activity Diagram Barang Keluar Karyawan	27
Gambar 3. 8 Activity Diagram Acc Barang Keluar Admin	28
Gambar 3. 9 Activity Diagram Pengguna Sistem	29
Gambar 3. 9 Sequence Diagram Login User	30
Gambar 3. 10 Sequence Diagram Data Barang	31
Gambar 3. 11 Sequence Diagram Barang Masuk	32
Gambar 3. 12 Sequence Diagram Barang Keluar Karyawan	33
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Acc Barang Keluar Admin	34
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Pengguna Sistem	34
Gambar 3.14 Class Diagram	35
Gambar 3. 15 Desain Tampilan Login	44
Gambar 3. 16 Desain Tampilan Dashboard	42
Gambar 3. 17 Desain Tampilan Data Barang	45
Gambar 3. 18 Desain Tampilan Satuan Barang	45
Gambar 3. 19 Desain Tampilan Supplier Barang	43
Gambar 3. 20 Desain Tampilan Input Data Barang	44
Gambar 3. 21 Desain Tampilan Data Barang Masuk	44
Gambar 3. 22 Desain Tampilan Data Input Data Barang Masuk	45
Gambar 3. 23 Desain Tampilan Daftar Barang Keluar	45
Gambar 3. 24 Desain Tampilan ACC Barang Keluar	46

Gambar 3. 25 Desain Tampilan Stok Barang	46
Gambar 3. 26 Desain Tampilan Laporan Barang Masuk	47
Gambar 3. 27 Desain Tampilan Laporan Barang Keluar	47
Gambar 3. 28 Desain Tampilan Laporan Stok Barang	48
Gambar 3. 29 Desain Tampilan Barang Keluar Karyawan	48
Gambar 3. 30 Desain Tampilan Pengguna Sistem	50
Gambar 3. 31 Desain Tampilan Input Pengguna Sistem	51
Gambar 3. 30 Tampilan Login	52
Gambar 3. 31 Tampilan Dashboard Admin	53
Gambar 3. 32 Tampilan Data Barang	53
Gambar 3. 33 Tampilan Data Satuan Barang	54
Gambar 3. 34 Tampilan Data Supplier	54
Gambar 3. 35 Tampilan Data Barang Masuk	55
Gambar 3. 36 Tampilan Buat Barang Masuk	55
Gambar 3. 37 Tampilan Daftar Barang Keluar	56
Gambar 3. 38 Tampilan ACC Barang Keluar	56
Gambar 3. 39 Tampilan Stok Barang	57
Gambar 3. 40 Tampilan Barang Keluar Karyawan	57
Gambar 3. 41 Tampilan Laporan Barang Masuk	58
Gambar 3. 42 Tampilan Laporan Barang Keluar	58
Gambar 3. 43 Tampilan Laporan Stok Barang	59
Gambar 3. 44 Tampilan Pengguna Sistem	59
Gambar 3. 45 Tampilan Input Pengguna Sistem	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-Simbol Use Case Diagram	12
Tabel 2. 2 Simbol-Simbol Activity Diagram	13
Tabel 2. 3 Simbol-Simbol Sequence Diagram	14
Tabel 3. 1 Tabel User	37
Tabel 3. 2 Tabel Barang	38
Tabel 3. 3 Tabel Barang Masuk	38
Tabel 3. 4 Tabel Barang Keluar	39
Tabel 3. 5 Tabel Role	40
Tabel 3. 6 Tabel Satuan	40
Tabel 3. 7 Tabel Stok Barang	41
Tabel 3. 8 Tabel Migrations	41
Tabel 3. 9 Tabel Supplier	42
Tabel 3. 10 Tabel Personal Acces Tokens	42

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik dan judul (*fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari perusahaan (*fotocopy*)
3. Lampiran 3. Form konsultasi (*fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat pernyataan (*fotocopy*)
5. Lampiran 5. Form nilai dari perusahaan (*fotocopy*)
6. Lampiran 6. Form absensi dari perusahaan (*fotocopy*)
7. Lampiran 7. Form kegiatan harian pkl (*fotocopy*)
8. Lampiran 8. Form revisi (asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi pada setiap perusahaan atau lembaga informasi sangatlah dibutuhkan karena perkembangan. Teknologi yang sangat pesat di era modern seperti ini menuntut suatu perusahaan untuk memperoleh informasi yang Lebih cepat, tepat dan akurat, bahkan saling terintegrasi satu sama lain yang akan membantu semua proses yang ada di Dalam suatu perusahaan. Sistem informasi yang mendukung akan membuat kinerja setiap perusahaan terlaksana dengan Baik dan dapat menangani berbagai pengolahan data dengan menggunakan teknologi informasi. Berbagai informasi dan Pengelolaan data pada suatu perusahaan saat ini sangat mendukung untuk bisa dikembangkan menjadi sistem yang mengandalkan kemajuan teknologi. Sebagai contoh setiap perusahaan yang melakukan persediaan barang hingga mendistribusikannya dituntut untuk memiliki mesin atau aplikasi yang cukup baik untuk dapat memenuhi target pada setiap perusahaan tanpa menyita waktu yang lama.

Menurut para ahli lainnya yaitu Nasri et al (2021) Seiring dengan pesatnya kemajuan Teknologi Informasi dewasa ini, informasi merupakan hal yang sangat penting dalam menjalankan suatu pekerjaan dan kegiatan usaha. Teknologi Informasi merupakan sarana yang sangat penting dan menunjang bagi suatu badan, instansi, departemen atau perusahaan baik negeri maupun swasta, baik dalam skala kecil, sedang, ataupun besar, sehingga dengan

informasi dapat diharapkan mempermudah pekerjaan dan tujuan dapat tercapai secara maksimal.

Chandra Komputer merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang elektronik khususnya pada penjualan alat-alat komunikasi dan teknologi seperti komputer, laptop dan perangkat lainnya, serta bergerak dibidang service komputer. Chandra Komputer merupakan perusahaan yang cukup berpengaruh dalam pemerataan ilmu teknologi di daerah Sumatra Selatan melalui penjualan berbagai produk teknologi informasi serta dapat membantu mengatasi masalah yang terjadi apabila terjadi kerusakan pada perangkat komputer melalui service komputernya.

CV Chandra Komputer Beralamat di Jl. Mayor Salim Batubara No.298 B, 20 Ilir D 11, Kec. Kemuning, Kota Palembang, Sumatra Selatan 30127

Berdasarkan Observasi yang dilakukan Pada Chandra Komputer, terdapat bagian administrasi dimana salah satu dari bagian administrasi tersebut adalah merekap persediaan barang yang keluar masuk kedalam perusahaan. Pada bagian administrasi pencatatan persediaan barang yang keluar masuk pada perusahaan pada saat ini masih menggunakan *Microsoft Excel*.

Berdasarkan pada pengamatan peneliti, proses persediaan barang yang terjadi saat ini sebagai berikut saat barang masuk yang dilakukan oleh bagian administrasi akan di data di dalam laporan rincian persediaan barang. Kemudian data tersebut diinput dengan menggunakan *Microsoft Excel*.

Permasalahannya adalah ketika menggunakan Ms.Excel, bagian administrasi tidak dapat melihat data persediaan barang secara *real-time*, perlunya membuka satu-persatu data (*sheet by sheet*). Sehingga ketika persediaan barang ada beberapa barang yang stok nya masih ada tetapi dilakukan request barang baru yang membuat perusahaan harus mengeluarkan barang tambahan untuk suatu barang. *Update* tidak ada monitoring persediaan barang sehingga terjadi penumpukan barang baru dengan barang lama yang membuat cepat rusak karena distribusi barang yang salah.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis mengangkat judul Praktik Kerja Lapangan (PKL) “**Aplikasi Stok Barang Pada Chandra Komputer Berbasis Web**”.

Dengan adanya aplikasi stok barang berbasis web ini agar dapat memudahkan dalam pencatatan stok barang pada Chandra Komputer, memudahkan admin dalam mencetak laporan stok barang, dan memudahkan admin dalam memonitoring stok barang di gudang.

1.2 Ruang Lingkup

Ruang lingkup aplikasi web yang akan dibangun yaitu:

1. Praktik kerja lapangan dilakukan pada toko chandra komputer Sumatera Selatan.
2. Aplikasi dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP versi 8.1.10) *Web Editor Vs Code* dan *Framework Laravel*.
3. Aplikasi berbasis *Object Oriented* yang bersumber pada proses UML

(*Unified Modelling Language*).

4. Terdapat beberapa diagram pada UML yaitu *use case* diagram, *activity* diagram, *sequence* diagram, dan *class* diagram.
5. Berikut penjelasan hak akses per user pada aplikasi yaitu :
 - Unit Super Admin dapat mengelola
 - Input pengguna sistem
 - Unit Administrasi dapat mengelola
 - Input Data barang masuk
 - Data Barang Keluar
 - Input data barang
 - Input data satuan barang
 - Input data supplier barang
 - Karyawan dapat mengelola
 - Input Barang Keluar
 - Pimpinan dapat mengelola
 - Lihat Laporan barang masuk
 - Lihat Laporan barang keluar
 - Lihat laporan stok barang
6. Output dari aplikasi berupa laporan data barang, laporan barang masuk, laporan barang keluar dan laporan stok barang.
7. Data yang di olah yaitu, data barang, data barang masuk, data barang keluar, stok barang, data satuan barang, data supplier, dan laporan barang masuk, laporan barang keluar, dan juga laporan stok barang.

1.3 Tujuan Dan Manfaat

1.3.1 Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu merancang “Aplikasi Stok Barang Pada Chandra Komputer Berbasis Web”.

1.3.2 Manfaat Praktik Kerja Lapangan

1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

Dengan diadakannya praktik kerja lapangan ini memberikan pengalaman kerja bagi mahasiswa, wawasan, serta kedisiplinan mahasiswa.

1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat Pkl

Dalam proses pencatatan barang dapat lebih optimal sehingga dalam menghasilkan laporan yang akurat dan tepat membutuhkan waktu yang *relative* lebih cepat sehingga itu dinilai *efektif*.

1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik

Sebagai bahan pedoman dan referensi dalam menyusun laporan praktik kerja lapangan yang akan mendatang agar dapat membantu peneliti terkait penelitian dan perancangan sistem mendatang, mengenai Aplikasi Stok Barang.

1.4 Waktu Dan Tempat Praktik Kerja Lapangan

1.4.1 Tempat Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

Adapun lokasi tempat penulis melakukan Praktik Kerja Lapangan adalah di Chandra Komputer Beralamat di Jl. Mayor Salim Batubara No.298 B, 20 Ilir D 11, Kec. Kemuning, Kota Palembang, Sumatra Selatan 30127.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

Adapun waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan yaitu sebulan sejak tanggal 7 Agustus 2023 sampai dengan tanggal 6 September 2023. Praktik Kerja Lapangan sendiri dilaksanakan hari Senin – Sabtu dari pukul 08.30-16.00 WIB.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

1.5.1 Wawancara

Menurut Nabilla (2021) wawancara adalah pertemuan atau percakapan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna tertentu

Menurut Aisyah Fira Rahmawati, Nurul Umi Ati (2022) Wawancara merupakan suatu cara pengumpulan data penelitian dengan cara tanya-jawab secara langsung dengan subjek yang berkontribusi langsung dengan objek yang diteliti.

Wawancara dilakukan langsung kepada kakak Ali Moerdani selaku karyawan bidang *service*. Dari hasil wawancara peneliti berhasil mendapatkan beberapa informasi, yaitu saat ini toko dalam melakukan rekap barang yang di beli (masuk) dan barang yang di gunakan (keluar) menggunakan *Microsoft Excel*. Proses persediaan barang yang terjadi saat ini sebagai berikut saat pembelian barang yang dilakukan oleh karyawan toko akan di data di dalam laporan rincian persediaan barang, kemudian data tersebut diinput dengan menggunakan *Microsoft Excel*.

Selanjutnya proses barang keluar yang diminta oleh karyawan chandra komputer menemui karyawan toko tempat beli barang yang ada pada di bagian stok barang kemudian barang keluar tersebut di tindak lanjuti oleh unit toko terkait barang yang di minta, selanjutnya unit barang tersebut kepada pembeli. Toko chandra komputer akan mengeluarkan stok barang terkait barang yang di minta.

1.5.2 Observasi

Menurut Amrina et al (2020) observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang 6 lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Penulis disini melakukan observasi dengan melihat setiap proses yang dapat dilihat pada keterangan berikut.

Menurut Mode et al (2023) menegaskan bahwa observasi merupakan metode penelitian yang penting untuk memahami dan memperkaya pengetahuan tentang fenomena yang diteliti.

Pada metode ini penulis melakukan observasi langsung ke Toko Chandra Komputer untuk mengamati dan meneliti langsung permasalahan yang ada di Toko tersebut. Didapatkan permasalahan yaitu penginputan dan perekapan stok barang pada Toko Chandra Komputer ini menggunakan *Microsoft Excel*.

Sebenarnya untuk penggunaan Ms.Excel dalam mencakup data-data barang sudah cukup, namun ada beberapa kekurangan yakni ketika semua informasi tersebut dibutuhkan, maka harus membuka semua tabel yang ada satu persatu (sheet by sheet), yang tentunya akan memakan waktu, cakupan data yang tidak terlalu besar, serta bagi karyawan yang belum memahami Ms.Excel akan kesulitan dalam mengoperasikannya.

1.5.3 Study Pustaka

Menurut Ashari & Juaini (2019) Studi kepustakaan (literature) dilakukan untuk mencari landasan teori dari berbagai literatur yang berkaitan dengan masalah penelitian. Studi pustaka ini dilakukan dengan membaca buku-buku perpustakaan, panduan, serta literatur lain yang berkaitan dengan bidang penelitian.

Studi pustaka yang dilakukan penulis adalah dengan membaca jurnal dan mencari sumber referensi di internet, kemajuan teknologi

membawa 7 dampak yang sangat signifikan dibidang informasi. Para peneliti dapat langsung mengakses internet untuk mendapatkan informasi yang diinginkan dari berbagai negara dengan sangat tepat dan akurat, sehingga pencarian informasi dapat berjalan dengan cepat, baik dalam pencarian seperti sebuah artikel, gambar, file, maupun video.

1.5.4 Dokumentasi

Dokumentasi adalah aktivitas atau proses sistematis dalam melakukan pengumpulan, pencarian, penyelidikan, pemakaian, dan penyediaan dokumen untuk mendapatkan keterangan, penerangan pengetahuan dan bukti serta menyebarkannya kepada pengguna. Dokumentasi merupakan suatu aktivitas atau proses penyediaan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan berbagai sumber informasi. Bisa berupa Foto, Video, dan berkas lainnya.

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Aplikasi

Menurut Khumaini, Hayatullah., Ridarmin (2020) Aplikasi adalah hasil terjemahan program, berupa kode yang dapat dipahami oleh mesin. Aplikasi sering disebut dengan program tapi sebenarnya terdapat perbedaan yaitu dari titik pandang. Program adalah istilah yang biasa dipakai oleh pembuat program.

Pada pengertian umumnya, aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user.

2.1.2 Basis Data

Menurut Hendrawan et al (2020) Basis data sebagai kumpulan terorganisasi dari data-data yang berhubungan sedemikian rupa sehingga mudah disimpan, dimanipulasi serta dipanggil oleh pengguna.

Menurut Febrianti et al (2021) Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

2.1.3 Stok Barang

Menurut Bagas Mustakim et al (2022) Stok merupakan suatu asset yang meliputi barang-barang milik perusahaan atau took untuk dijual dalam usaha yang normal.

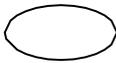
Toka chandra komputer dalam melakukan rekapan barang masuk dan barang keluar menggunakan *Microsoft Excel*. Proses persediaan barang yang terjadi saat ini sebagai berikut saat pembelian barang yang dilakukan oleh administrasi akan di data di dalam laporan rincian persediaan barang terkait merek, jumlah, dan harga. Kemudian data tersebut diinput dengan menggunakan *Microsoft Excel*.

2.1.4 Use Case Diagram

Menurut Noviantoro et al (2022) Diagram use case merupakan model untuk perilaku (behaviour) dari sistem informasi yang akan dibangun. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa yang ada dalam sistem informasi dan siapa yang memiliki kewenangan untuk menggunakan fungsi tersebut.

Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Simbol use case dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2. 1 Simbol-Simbol UseCase Diagram

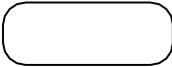
No	Simbol	Deskripsi	
1		Orang/Actor, proses himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.	
2<<include>>	Include, menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.	
3<<extend>>	Extend, menspesifikasikan bahwa use case target, memperluas perilaku dari usecase sumber pada suatu titik yang diberikan.	
4	_____	Association, merupakan Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.	
5	_____>	Generalzation, hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).	
6		Use Case, deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.	
7	<table border="1" data-bbox="612 1655 727 1753"> <tr> <td>Name</td> </tr> </table>	Name	<i>System</i> , Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
Name			

Sumber : (Noviantoro et al., 2022)

2.1.5 Activity Diagram

Menurut Puturuhi, (2022) activity diagram adalah permodelan yang dilakukan pada suatu sistem dan menggambarkan aktivitas sistem berjalan. Digunakan sebagai penjelasan aktifitas program tanpa melihat koding atau tampilan. Simbol *activity diagram* dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Simbol-Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Deskripsi
1		Initial node di gunakan sebagai penanda untuk titik awal dari sebuah aktivitas dalam sistem di mulai.
2		Aktifitas yang dilakukan system. <i>Activity</i> juga biasanya biasanya diawali dengan kata kerja.
3		Status akhir yang dilakukan <i>system</i> .
4		Decision ini merupakan sebuah percabangan,
6		Join menggambarkan beberapa dua atau lebih aliran menyatu untuk melanjutkan ke sebuah aktifitas.
8		Swimlane ialah sebuah tempat yang berfungsi untuk memisahkan sebuah sistem.

Sumber : (Tohari dalam Tabrani dan Aghniya 2019:45)

2.1.6 Sequence Diagram

Menurut Kurniawan et al (2020) *Sequence Diagram* adalah salah satu dari diagram-diagram yang ada pada UML, *sequence diagram* ini adalah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah object. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object juga interaksi antara object. Sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Simbol *sequence diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2. 3 Simbol-Simbol Suquence Diagram

No	Simbol	Deskripsi
1		Actor digunakan untuk menggambarkan user atau pengguna.
2		Lifeline menyatakan kehidupan suatu objek
3		Activation box atau kotak aktivasi berbentuk sebuah persegi panjang tipis pada lifeline, mewakili periode di mana suatu elemen melakukan operasi. Bagian atas dan bawah dari kotak aktivasi disejajarkan dengan inisiasi dan waktu penyelesaian masing- masing.
4		Call message atau pesan panggilan merupakan sebuah pesan yang

Sumber : Kurniawan et al., (2020)

2.1.7 PHP

Menurut Ayu & Fitri (2019) “PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *script* yang dapat ditanamkan atau disisipkan kedalam HTML.PHP banyak dipakai untuk membuat program situs web dinamis”.

Menurut Kinaswara et al (2019) PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan sebuah *script* open source yang digunakan untuk mengembangkan sebuah website dan PHP dapat digabungkan ke dalam HTML. PHP (*Hypertext Preprocessor*) mengeksekusi setiap kodenya dilakukan di dalam server.

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1 Sejarah Perusahaan

Chandra Komputer pertama kali didirikan pada pertengahan agustus 2004 oleh Bapak Akip Selamat, Awal mulanya usaha komputer ini didirikan di rumah Bapak Akib sendiri yang beralamat di Jln. Mayor salim batubara No. 297 sekip ujung Palembang. Saat itu Bapak Akib mempunyai satu orang karyawan yang bernama Syarfiko, setelah lamanya waktu berlalu usaha bapak Akib Semakin berkembang pesat, kemudian atas persetujuan istrinya. Pada awal tahun 2015 bapak Akib membeli sebuah ruko yang beralamatkan di Jln. Mayor Salim Batubara No. 298F Sekip Ujung Palembang.

Namun Chandra komputer itu sendiri diambil dari nama anaknya yang bernama Chandra Mulyawan, Sekarang toko Chandra komputer

memiliki 6 Karyawan yakni, Pak Akib sebagai *Owner*, Bu nunung sebagai bendahara, Chandra sebagai Administrasi, Ali sebagai Teknisi PC, Martien sebagai Teknisi Printer dan Fauzan sebagai Asisten Teknisi.

2.2.2 Visi Dan Misi

Sebagai pimpinan dan administrasi di Chandra Komputer Bapak Akib dibantu sendiri oleh istrinya yang mengelola perusahaannya secara langsung. Selain itu, sebagai pengelola dari Chandra Komputer, Bapak Akib Mempunyai Visi dan misi dari perusahaan tersebut, yaitu antara lain:

2.2.2.1 Visi Perusahaan

Memberikan kemudahan pada masyarakat dalam pembelian dan perbaikan serta perakitan komputer.

2.2.2.2 Misi Perusahaan

1. Mengurangi pengangguran dengan menjadikan teknisi komputer perusahaannya.
2. Memberikan layanan dan kemudahan bagi masyarakat tentang komputer.

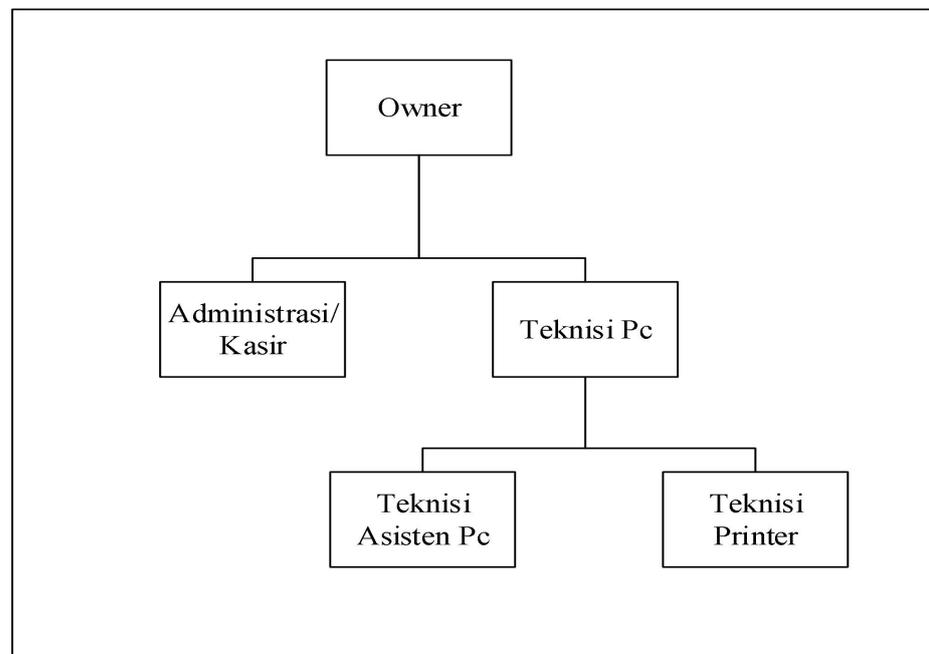
2.2.3 Struktur Organisasi

Setiap perusahaan besar dan maupun kecil mempunyai struktur formal untuk menjamin agar orang-orang di dalamnya melaksanakan tugas yang mengarah ke pencapaian tujuan perusahaan. Organisasi formal merupakan sistem tugas, hubungan wewenang, tanggung

jawab, dan pertanggungjawaban yang dirancang oleh manajemen agar pekerjaan dapat dilakukan. Untuk itu perlu dibuat suatu bagan yang menggambarkan tentang hubungan tersebut termasuk hubungan antara masing-masing tugas dan fungsi.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan terhadap struktur organisasi yang terdapat pada Toko Komputer Chandra maka penulis menyimpulkan bahwa bentuk struktur organisasi yang digunakan oleh Toko Chandra Komputer adalah struktur organisasi fungsional karena struktur yang dipakai terdapat wewenang dan tanggung jawab yang dipertanggung jawabkan oleh devisi masing-masing.

Struktur organisasi Toko Chandra Komputer dapat dilihat pada gambar 2.1 di bawah:



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi

2.2.4 Tugas Dan Wewenang

Setiap organisasi mempunyai susunan organisasi, karena susunan organisasi merupakan suatu pondasi atau kerangka tata kerja serta merupakan landasan yang kuat yang harus diperhatikan dan diutamakan sehingga antara tugas, hak dan kewajiban dapat berjalan sesuai dengan rencana. Semakin baik susunan organisasinya makin baik pula harapan untuk mensukseskan suatu organisasi, baik itu organisasi pemerintahan ataupun swasta.

Adapun tugas-tugas serta pertanggungjawaban Toko Chandra Komputer sebagai berikut :

A. Owner

1. Untuk memimpin, mengarahkan, mengkoordinir serta mengendalikan kegiatan penjualan.
2. Memberikan pengarahan serta bimbingan terhadap setiap bagian.
3. Untuk mengangkat dan memberhentikan suatu karyawan.

B. Administrasi / Kasir

1. Untuk melayani pelanggan serta bertanggung jawab untuk melayani pembayaran pelanggan saat melakukan transaksi produk maupun transaksi jasa *service*.
2. Untuk melakukan pengembalian sisa pembayaran dan menyerahkan produk barang atau produk *service* kepada pelanggan.

C. Teknisi PC

1. Untuk melayani pelanggan dengan memberi *service* pada *device* yang diserahkan oleh pelanggan serta bertanggung jawab atas *device* yang diperbaiki.
2. Melakukan konsultasi dengan pelanggan tentang *device* yang akan diperbaiki

D. Teknisi Printer

1. Untuk melayani pelanggan dengan memberi *service* pada printer yang diserahkan oleh pelanggan serta bertanggung jawab atas *device* yang akan diperbaiki.
2. Melakukan konsultasi dengan pelanggan tentang printer yang akan diperbaiki.

E. Asisten Teknisi Pc

1. Untuk memberi bantuan kepada teknisi PC dan melakukan observasi dengan apa yang dilakukan oleh teknisi PC.
2. Bertanggungjawab dengan pekerjaan yang diberi dari teknisi.

2.3 Uraian Kegiatan

Berdasarkan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang telah penulis laksanakan dalam waktu 30 hari dari tanggal 7 Agustus 2023 sampai dengan 7 September 2023 di Toko Chandra Komputer Provinsi Sumatera Selatan. Kegiatan kerja yang penulis lakukan yaitu melakukan Bongkar Mesin Print, bongkar CPU, serta membantu kegiatan yang diadakan oleh Chandra Komputer Sumsel.

BAB III

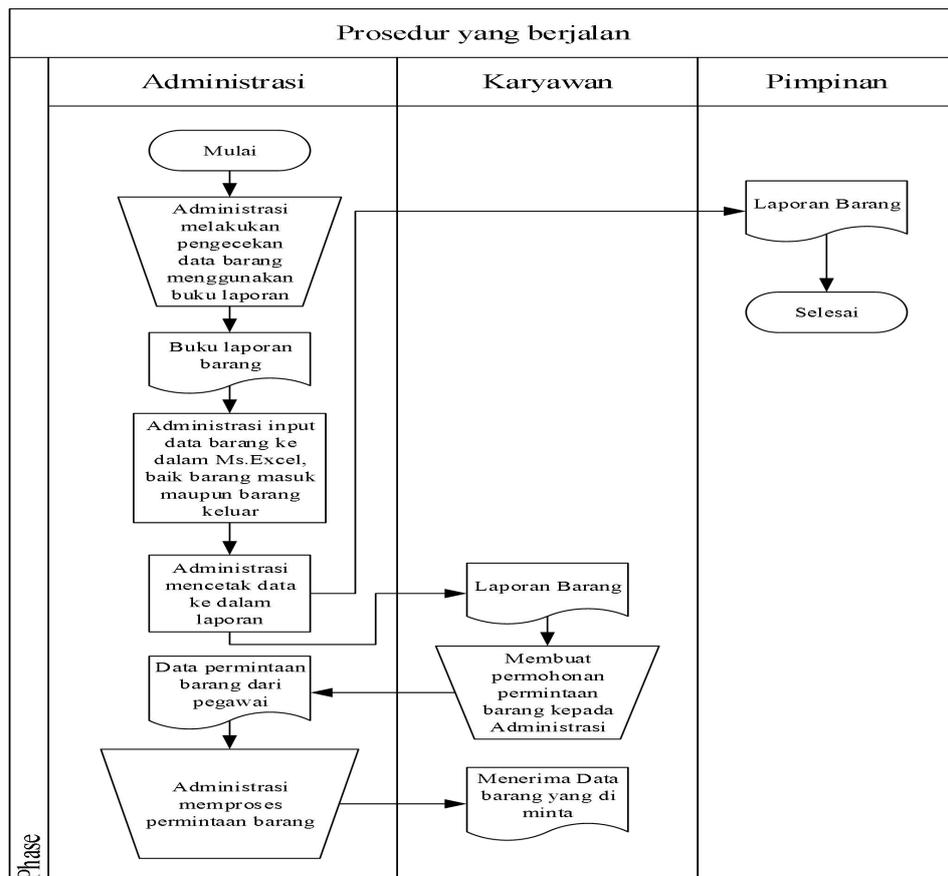
PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengamatan

Setelah melakukan pengamatan langsung pada Toko Chandra Komputer mengenai proses persediaan barang. Pada bagian administrasi pencatatan persediaan barang yang keluar masuk pada perusahaan pada saat ini masih menggunakan *Microsoft Excel*.

3.1.1 Prosedur Yang Berjalan

Prosedur yang berjalan dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah:



Gambar 3. 1 Prosedur Yang Berjalan

Pada gambar 3.2 merupakan diagram use case yang diusulkan terkait dengan pengolahan persediaan barang.

Pada use case terdapat actor yang di beri nama Super Admin yang memiliki fungsi dapat mengelola menu-menu di bawah ini.

1. Login terlebih dahulu.
2. Pengguna system.

Actor 2 yaitu admin. Menu-menu yang di akses yaitu :

1. Login terlebih dahulu.
2. Dashboard aplikasi web.
3. Barang masuk, daftar barang masuk, barang keluar, daftar barang keluar, stok barang, data-data (data barang, satuan barang, supplier barang) dan laporan.
4. Logout sistem.

Actor 3 yaitu Karyawan, menu-menu yang dapat di akses oleh karyawan yaitu :

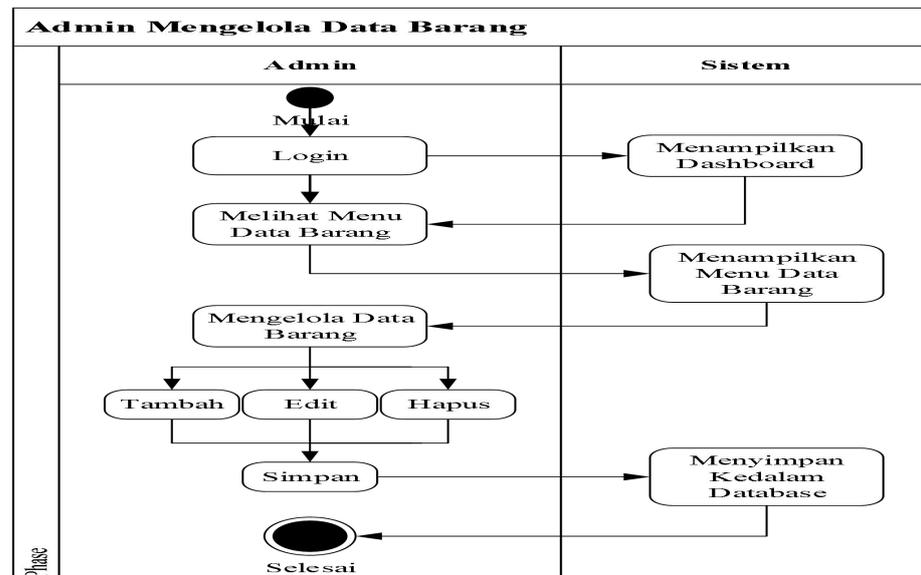
1. Login terlebih dahulu.
2. Input barang keluar.
3. Daftar barang keluar.
4. Logout sistem.

Actor 4 yaitu Pimpinan, menu-menu yang dapat di akses oleh pimpinan yaitu :

1. Laporan barang masuk.
2. Laporan barang keluar.
3. Laporan stok barang.
4. Logout sistem.

3.1.3 Activity Diagram Data Barang

Pada gambar di bawah ini dapat dilihat proses/prosedur input data barang.



Gambar 3.3 Activity Diagram Data Barang

Dari gambar 3.3 *activity* diagram data barang di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

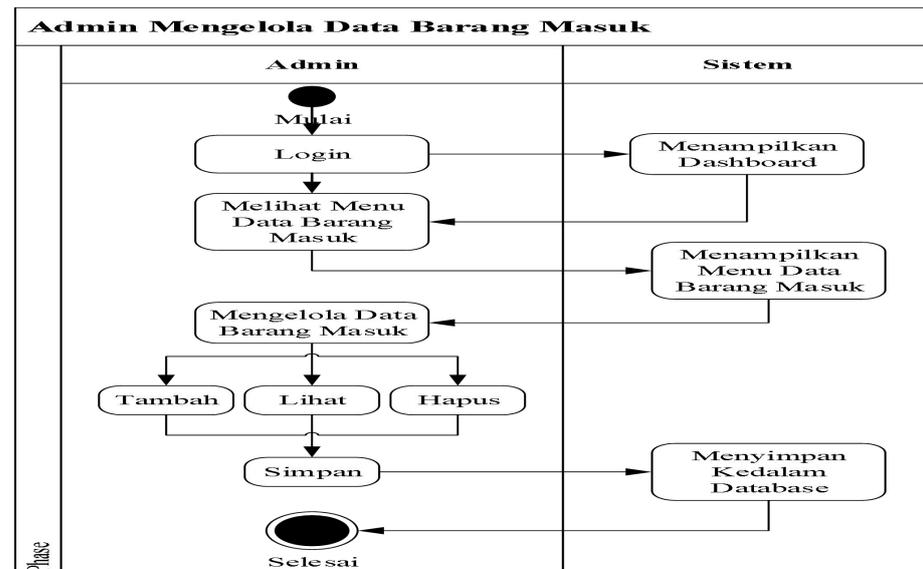
1. Mulai
2. Admin login terlebih dahulu.
3. Setelah login berhasil otomatis system menampilkan menu home.
4. Dalam menu home terdapat menu data barang.
5. Admin membuka menu data barang dan secara otomatis system menampilkan menu data barang.
6. Admin mulai mengelola data barang, seperti tambah data barang, edit barang, dan hapus barang.
7. Setelah semua proses dilakukan, admin klik tombol simpan.

8. Secara otomatis data tersimpan di database.

9. Selesai.

3.1.4 Activity Diagram Barang Masuk

Pada gambar di bawah ini dapat dilihat proses input barang masuk.



Gambar 3. 4 Activity Diagram Barang Masuk

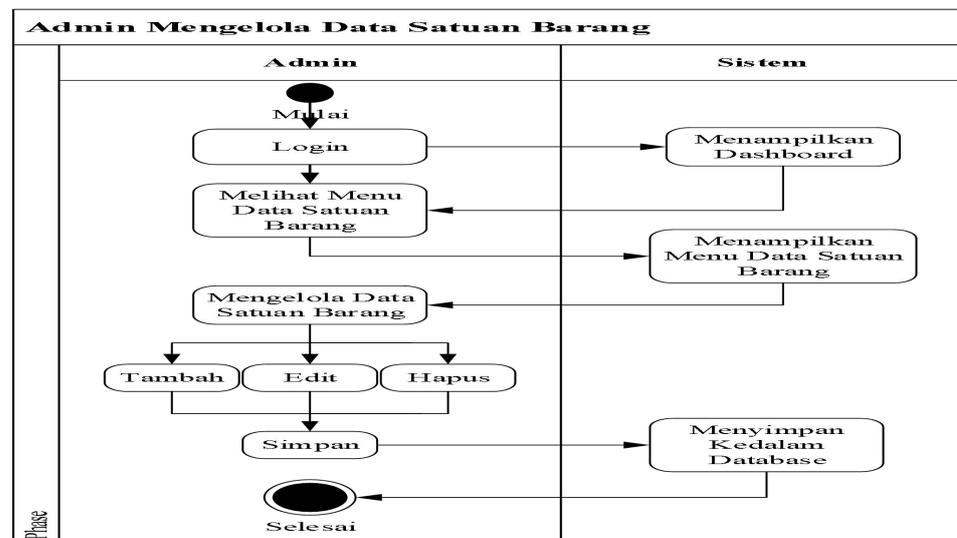
Dari gambar 3.4 *activity* diagram barang masuk di atas dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. Mulai
2. Admin login terlebih dahulu
3. Setelah login berhasil otomatis akan masuk ke menu home.
4. Dalam tampilan home terdapat menu barang masuk.
5. Admin membuka menu barang masuk dan secara otomatis system menampilkan menu barang masuk.
6. Admin mulai mengelola barang masuk, seperti tambah data barang masuk, lihat detail barang masuk, dan hapus barang masuk.

7. Setelah semua proses dilakukan, admin klik tombol simpan.
8. Secara otomatis data tersimpan di database.
9. Selesai.

3.1.5 Activity Diagram Data Satuan Barang

Pada gambar di bawah ini dapat dilihat prosedur data satuan barang.



Gambar 3. 5 Activity Diagram Satuan Barang

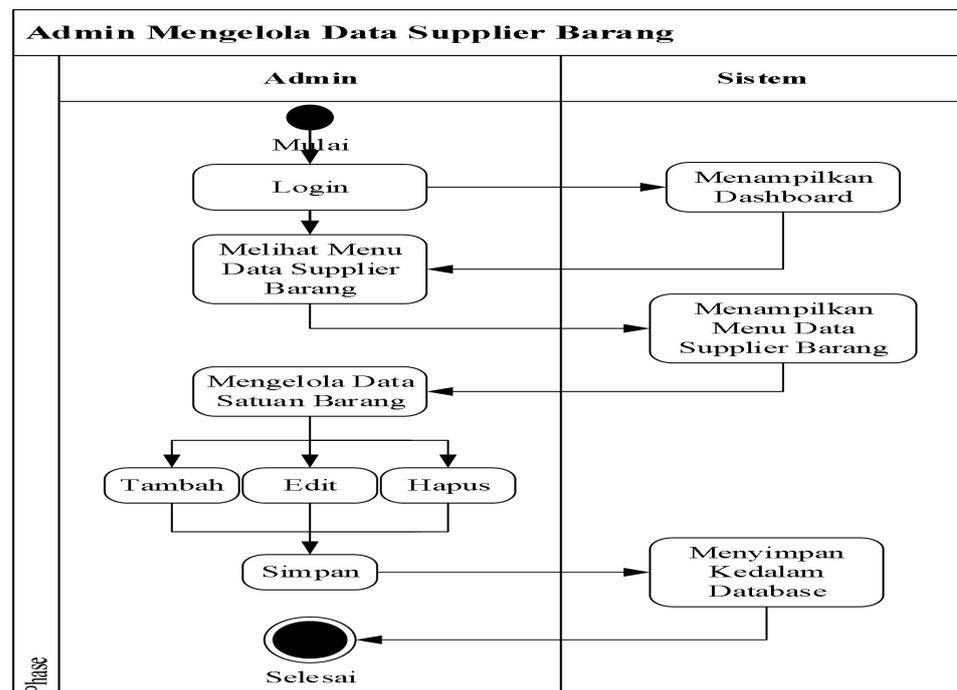
Pada gambar 3.5 *activity* diagram satuan barang di atas dapat di jelaskan sebagai berikut :

1. Mulai
2. Admin login terlebih dahulu
3. Setelah login berhasil otomatis system menampilkan menu home
4. Dalam tampilan home terdapat menu satuan barang.
5. Admin membuka menu satuan barang.
6. Admin mulai mengelola satuan barang, seperti tambah satuan barang, edit dan hapus.

7. Setelah semua proses dilakukan, lalu kill simpan
8. Secara otomatis data tersimpan di database.
9. Selesai

3.1.6 Activity Diagram Supplier Barang

Pada gambar di bawah ini dapat dilihat proses data supplier barang.



Gambar 3. 6 Activity Diagram Supplier Barang

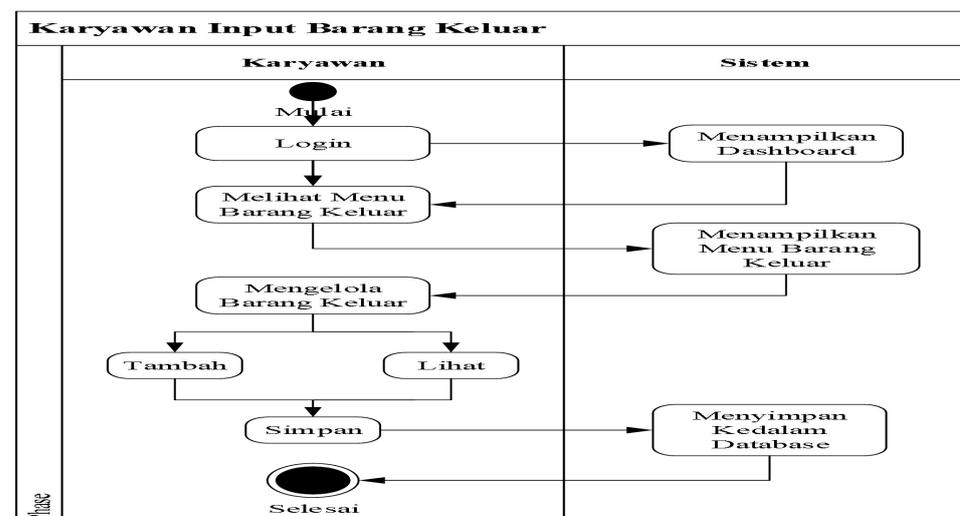
Dari gambar 3.6 *activity* diagram data supplier barang di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mulai
2. Admin login terlebih dahulu
3. Setelah login berhasil system otomatis menampilkan menu home
4. Dalam tampilan home terdapat menu data supplier barang

5. Admin membuka menu supplier barang dan secara otomatis system menampilkan menu data supplier
6. Admin mulai mengelola data supplier barang, seperti tambah supplier, edit supplier, dan hapus supplier.
7. Setelah semua proses dilakukan admin klik tombol simpan
8. Secara otomatis data akan tersimpan di database
9. Selesai

3.1.7 Activity Diagram Barang Keluar Karyawan

Pada gambar di bawah ini dapat dilihat proses barang keluar oleh karyawan.



Gambar 3. 7 Activity Diagram Barang Keluar Karyawan

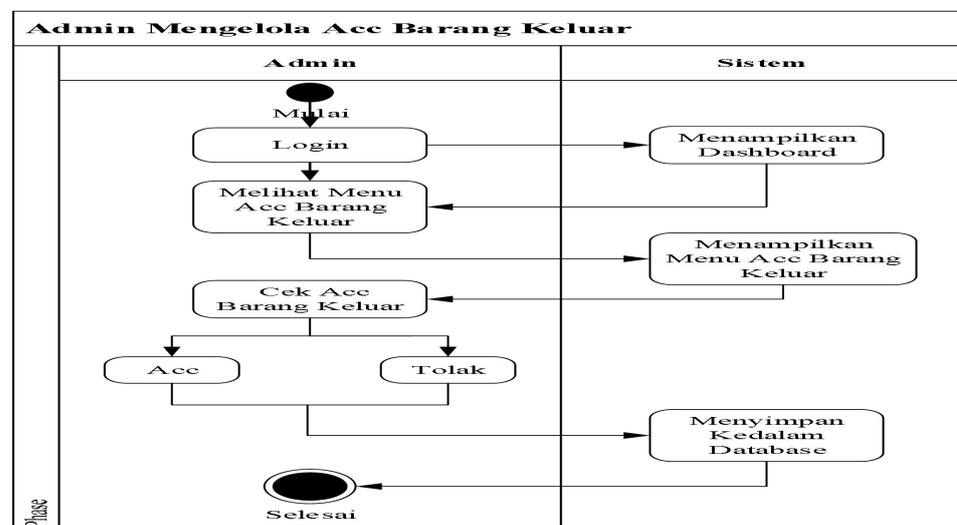
Dari gambar 3.7 *activity* diagram barang keluar karyawan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mulai
2. Karyawan login terlebih dahulu
3. Setelah login berhasil, otomatis system menampilkan menu home

4. Dalam menu home terdapat menu barang keluar.
5. Karyawan membuka menu barang keluar dan secara otomatis system menampilkan menu barang keluar
6. Karyawan mulai mengelola barang keluar, seperti tambah barang keluar.
7. Setelah semua proses dilakukan karyawan klik simpan
8. Secara otomatis data tersimpan di database
9. Selesai

3.1.8 Activity Diagram Acc Barang Keluar Admin

Pada gambar di bawah ini dapat dilihat proses acc barang keluar oleh admin.



Gambar 3. 8 Activity Diagram Acc Barang Keluar Admin

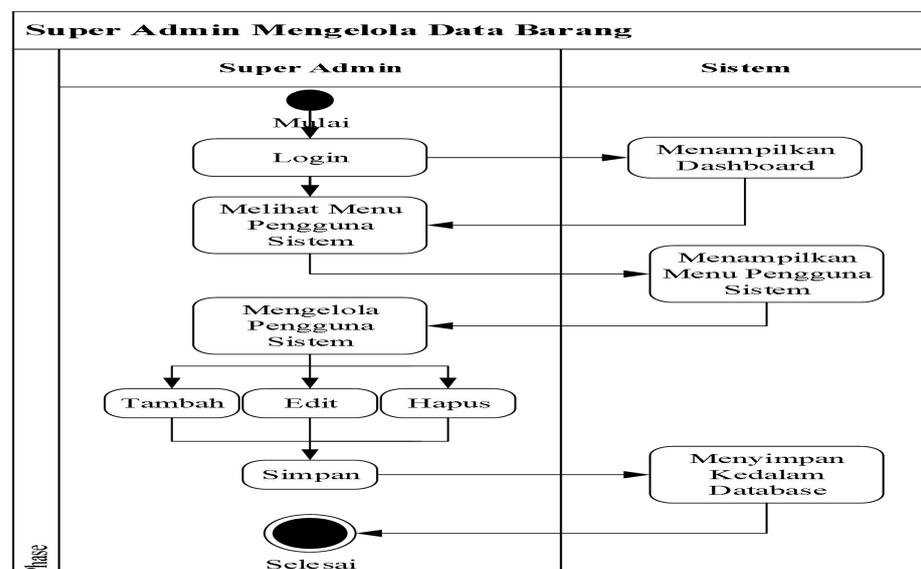
Dari gambar 3.8 *activity* diagram acc barang keluar di atas dapat di jelaskan sebagai berikut :

1. Mulai
2. Admin login terlebih dahulu

3. Setelah login berhasil otomatis system menampilkan menu home
4. Dalam menu home terdapat menu acc barang keluar
5. Admin membuka menu acc barang keluar dan secara otomatis system menampilkan menu acc barang keluar.
6. Admin mulai mengelola acc barang keluar, admin dapat menyetujui/acc barang keluar, serta menolak barang keluar.
7. Secara otomatis barang tersimpan di database
8. Selesai.

3.1.9 Actifity Diagram Pengguna Sistem

Pada gambar di bawah dapat dilihat proses data pengguna system.



Gambar 3.9 Actifity Diagram Pengguna Sistem

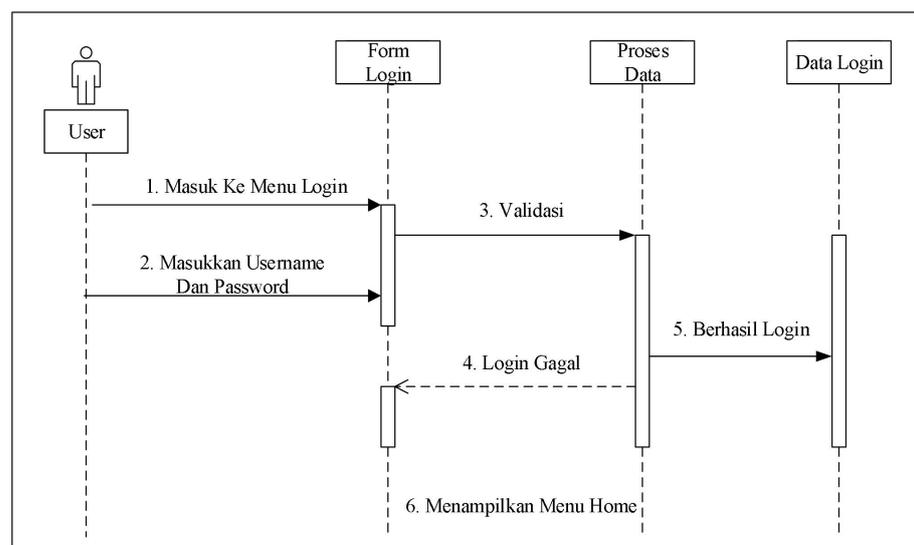
Dari gambar 3.9 actifity diagram pengguna system di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Login
2. Login terlebih dahulu

3. Setelah login berhasil otomatis masuk ke aplikasi web
4. Dalam tampilan super admin memilih menu pengguna system
5. Super admin mulai mengelola pengguna system, seperti tambah pengguna system, edit, dan hapus pengguna system
6. Secara otomatis data tersimpan di database
7. Selesai

3.1.10 Sequence Diagram Login User

Pada gambar di bawah dapat dilihat prosedur sequence diagram login user.



Gambar 3. 10 Sequence Diagram Login User

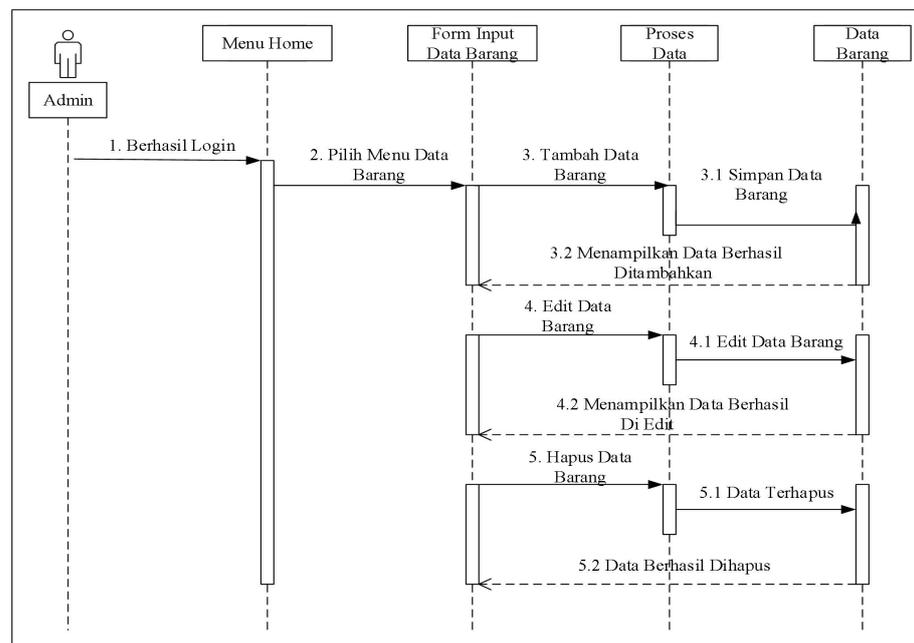
Dari gambar 3.10 *sequence* diagram di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. User masuk ke menu login.
2. User input username dan password

3. Akan terjadi validasi, jika login berhasil akan masuk ke aplikasi web, jika login gagal akan kembali ke form login.

3.1.10 Sequence Diagram Data Barang

Pada gambar di bawah dapat dilihat prosedur *sequence* diagram data barang.



Gambar 3. 11 Sequence Diagram Data Barang

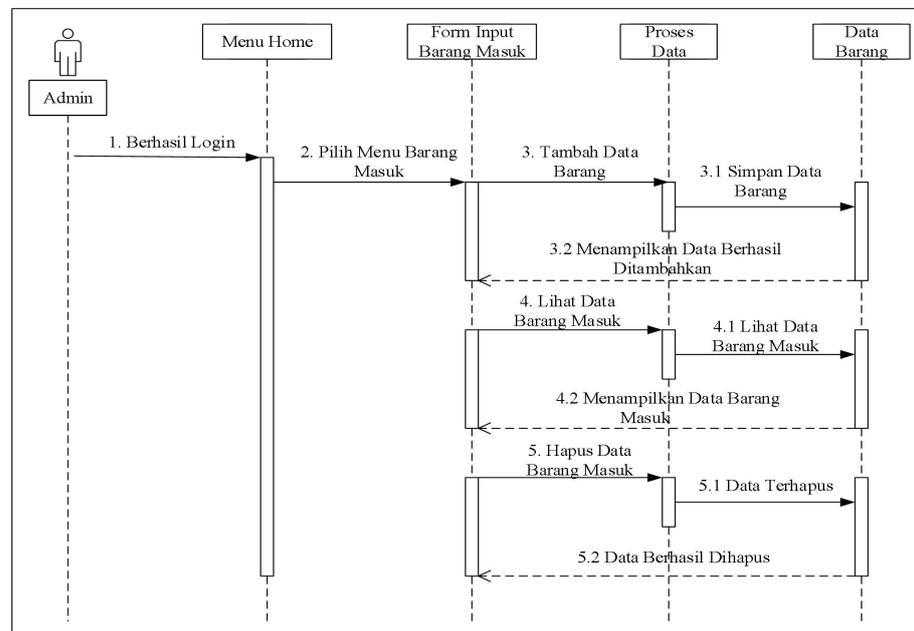
Pada gambar 3.11 *sequence* diagram data barang di atas dapat di jelaskan sebagai berikut :

1. Admin setelah berhasil login akan tampil menu home.
2. Di dalam menu home admin memilih menu data barang
3. Dalam menu data barang terdapat input tambah data barang
4. Setelah data barang di tambahkan, secara otomatis system akan menampilkan data-data barang

5. Kemudian menu edit data barang, jika terjadi kesalahan dalam proses input data barang, data barang dapat di edit
6. Setelah selesai di edit, secara otomatis system akan menampilkan data-data barang
7. Kemudian menu hapus data barang, jika terdapat barang yang tidak lagi diperlukan dapat di hapus
8. Dan secara otomatis juga system akan menampilkan data berhasil di hapus.

3.1.11 Sequence Diagram Barang Masuk

Pada gambar di bawah ini dapat dilihat prosedur *sequence* diagram barang masuk.

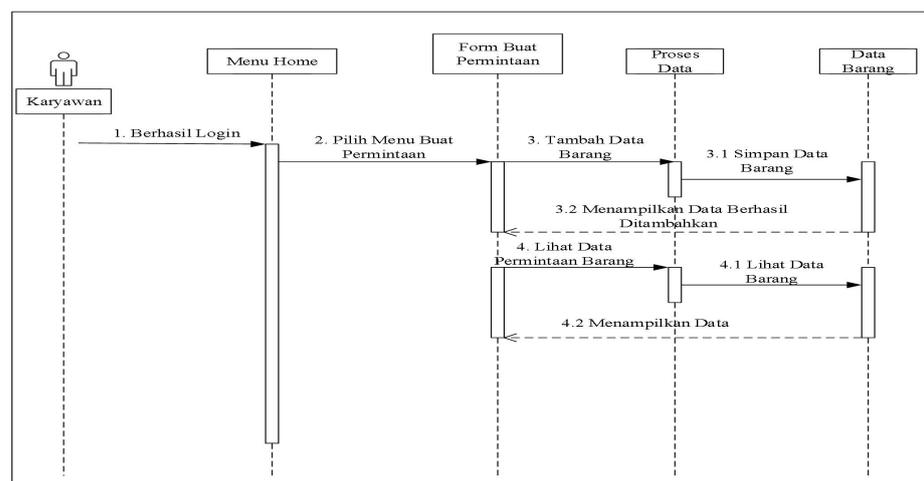


Gambar 3. 12 Sequence Diagram Barang Masuk

Dari gambar 3.12 *sequence* diagram barang masuk di atas dapat di jelaskan sebagai berikut :

1. Admin setelah berhasil login akan tampil menu home
2. Di dalam menu home admin memilih menu data barang masuk
3. Dalam menu barang masuk terdapat input tambah data barang
4. Setelah data barang masuk di tambahkan, secara otomatis system akan menampilkan data-data barang masuk
5. Kemudian lihat data barang masuk, untuk cek detail keseluruhan data barang masuk
6. Secara otomatis system menampilkan detail data barang masuk
7. Kemudian menu hapus data barang masuk, jika terdapat data yang salah dappat di hapus
8. Dan secara otomatis juga system akan menampilkan data berhasil di hapus.

3.1.12 Sequence Diagram Barang Keluar Karyawan



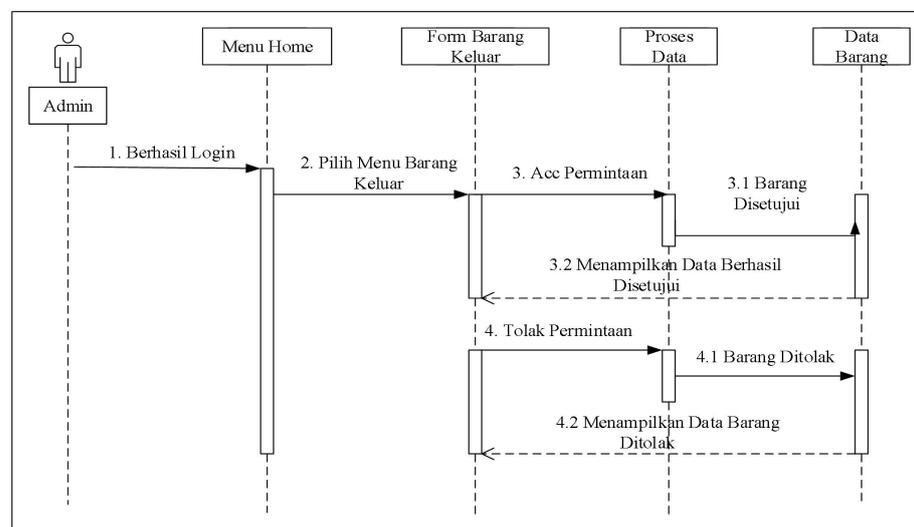
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Barang Keluar Karyawan

Dari gambar 3.13 *sequence* diagram barang keluar karyawan di atas dapat di jelaskan sebagai berikut :

1. Karyawan setelah berhasil login akan tampil menu home.
2. Di dalam menu home karyawan pilih menu barang keluar.
3. Di dalam menu barang keluar terdapat input tambah barang keluar.
4. Setelah data barang keluar di tambahkan, secara otomatis system akan menampilkan data-data barang keluar.
5. Kemudian lihat data barang keluar, untuk cek detail keseluruhan barang keluar.
6. Secara otomatis system akan menampilkan detail barang keluar.

3.1.13 Sequence Diagram Acc Barang Keluar Admin

Pada gambar di bawah ini dapat dilihat prosedur *sequence* diagram acc barang keluar admin.



Gambar 3. 14 Sequence Diagram Acc Barang Keluar Admin

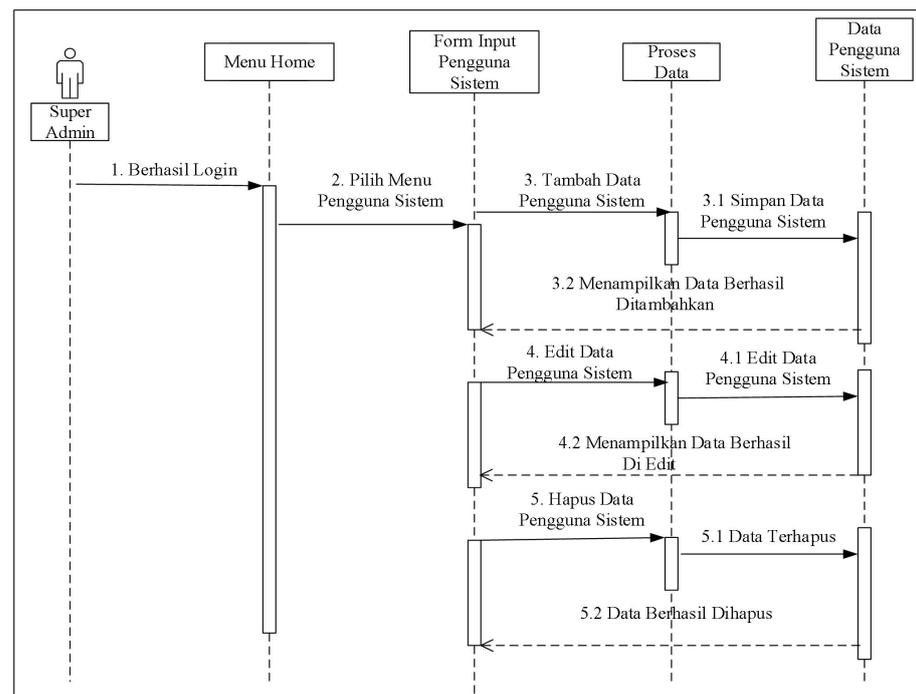
Dari gambar 3.14 *sequence* diagram acc barang keluar admin di atas dapat di jelaskan sebagai berikut :

1. Admin setelah berhasil login akan tampil menu home.

2. Di dalam menu home admin pilih menu acc barang keluar.
3. Di dalam menu acc barang keluar terdapat input acc barang keluar.
4. Setelah menu acc barang keluar di buka, secara otomatis system akan menampilkan data-data barang keluar oleh karyawan.
5. Admin dapat melakukan acc barang keluar, dan juga dapat tolak barang keluar.

3.1.14 Sequence Diagram Pengguna Sistem

Pada gambar di bawah ini dapat dilihat prosedur *sequence* diagram pengguna sistem.



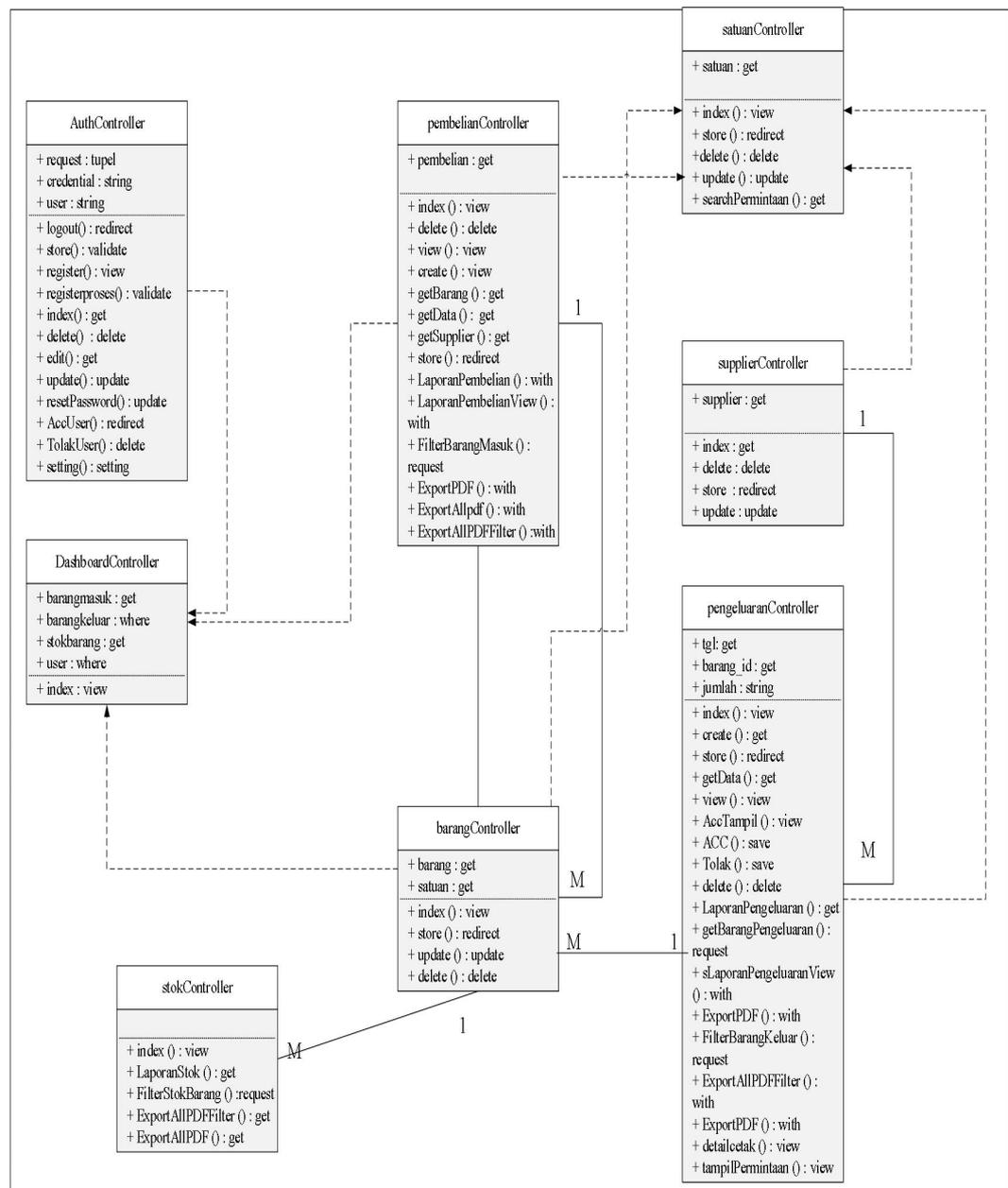
Gambar 3.15 Sequence Diagram Pengguna Sistem

Dari gambar 3.15 *sequence* diagram pengguna sistem di atas dapat di jelaskan sebagai berikut :

1. Super Admin setelah login akan tampil menu home
2. Lalu klik menu pengguna system.

3. Di dalam menu pengguna system terdapat input tambah data barang.
4. Kemudian menu edit pengguna sistem, serta menu hapus data pengguna system.

3.1.15 Class Diagram



Gambar 3. 16 Class Diagram

3.1.16 Struktur Tabel

Desain database yang digunakan untuk menentukan struktur dari Tabel yang akan dibuat berisikan nama field, type field, dan ukuran. Dimana Tabel-tabel- tersebut digunakan untuk menampung data. Adapun desain database sebagai berikut :

1. Tabel User

Nama Tabel : user

Primary Key : *id

Foreign Key : role_id**, email**, username**

Tabel 3. 1 Tabel User

Field	Type	Value	Keterangan
Id	Bigint	20	Primary key, Not Null, Auto Increment
Role_id	Bigint	20	Role user
Name	Varchar	50	Nama pengguna
Email	Varchar	50	Email pengguna
Username	Varchar	50	Username pengguna
Password	Varchar	50	Password pengguna
Status	Enum	1,2,3	Status pengguna
Foto_profil	Varchar	50	Foto pengguna
Created_at	timestamp		
Update_at	timestamp		

2. Tabel Barang

Nama Tabel : tb_barang

Primary Key : *id

Foreign Key : satuan_id**, kode_barang**

Tabel 3. 2 Tabel Barang

Field	Type	Value	Keterangan
Id	Bigint	20	Primary key, Not Null, Auto Increment
satuan_id	Bigint	20	Satuan barang
Kode_barang	Varchar	50	Kode barang
Nama_barang	Varchar	50	Nama barang
Harga_satuan	int	10	Harga satuan barang
deskripsi	text		Deskripsi barang
Created_at	timestamp		
Update_at	timestamp		

3. Tabel Barang Masuk

Nama Tabel : tb_barang_masuk

Primary Key : *id

Foreign Key : supplier_id**

Tabel 3. 3 Tabel Barang Masuk

Field	Type	Value	Keterangan
Id	Bigint	20	Primary key, Not Null, Auto Increment

supplier_id	Bigint	20	Supplier barang
tgl	date		Tanggal masuk barang
catatan	text		Catatan mengenai barang
Created_at	timestamp		
Update_at	timestamp		

4. Tabel Barang Keluar

Nama Tabel : tb_barang_keluar

Primary Key :*id

Foreign Key : user_id**

Tabel 3. 4 Tabel Barang Keluar

Field	Type	Value	Keterangan
Id	Bigint	20	Primary key, Not Null, Auto Increment
user_id	Bigint	20	user
tgl	date		Tanggal keluar barang
catatan	text		Catatan barang
Catatan_tolak	text		Catatan penolakan barang
Status	Enum	1,2,3	Status pengguna
Created_at	timestamp		
Update_at	timestamp		

5. Tabel role

Nama Tabel : tb_role

Primary Key : *id

Foreign Key :-

Tabel 3. 5 Tabel Role

Field	Type	Value	Keterangan
Id	Bigint	20	Primary key, Not Null, Auto Increment
Nama_role	varchar	50	Role nama
Created_at	timestamp		
Update_at	timestamp		

6. Tabel Satuan

Nama Tabel : tb_satuan

Primary Key : *id

Foreign Key :-

Tabel 3. 6 Tabel Satuan

Field	Type	Value	Keterangan
Id	Bigint	20	Primary key, Not Null, Auto Increment
Nama_satuan	varchar	50	Nama satuan barang
Created_at	timestamp		
Update_at	timestamp		

7. Tabel Stok Barang

Nama Tabel : tb_stok_barang

Primary Key : *id

Foreign Key : barang_id**

Tabel 3. 7 Tabel Stok Barang

Field	Type	Value	Keterangan
Id	Bigint	20	Primary key, Not Null, Auto Increment
barang_id	Bigint	20	Role user
Tgl_masuk	date		Tgl masuk barang
Sisa_stok	int	11	Sisa stok barang
Created_at	timestamp		
Update_at	timestamp		

8. Tabel migrations

Nama Tabel : migrations

Primary Key : *id

Foreign Key :-

Tabel 3. 8 Tabel Migrations

Field	Type	Value	Keterangan
Id	Bigint	20	Primary key, Not Null, Auto Increment
migrations	varchar	255	Migrasi data
batc	int	10	Alamat supplier

Created_at	timestamp		
update_at	timestamp		

9. Tabel Supplier

Nama Tabel : tb_supplier

Primary Key : *id

Foreign Key : -

Tabel 3. 9 Tabel Supplier

Field	Type	Value	Keterangan
Id	Bigint	20	Primary key, Not Null, Auto Increment
Nama_supplier	varchar	50	Nama supplier
alamat	text		Alamat supplier
No_telpon	Varchar	100	No telpon supplier
Username	Varchar	50	Username pengguna
Created_at	timestamp		
Update_at	timestamp		

10. Tabel Personal_Acces_Tokens

Nama Tabel : personal_acces_tokens

Primary Key : *id

Foreign Key : tokenable_type**, tokenable_id**, token**

Tabel 3. 10 Tabel Personal Acces Tokens

Field	Type	Value	Keterangan
Id	Bigint	20	Primary key, Not Null, Auto Increment

tokenable_type	varchar	255	
Tokenable_id	bigint	20	
name	Varchar	255	
token	Varchar	64	
abilities	text		
Last_used_at	timestamp		
expires_at	timestamp		
Created_at	timestamp		
Update_at	timestamp		

3.2 Desain Interface

Desain interface merupakan rancangan desain tampilan input dan output sebuah aplikasi.

3.2.1 Rancangan

Berikut rancangan aplikasi yang telah di buat dapat dilihat di bawah ini.

1. Desain Login

Desain input data login merupakan rancangan form untuk masuk ke dalam menu utama aplikasi.

The login form is titled "Manajemen Inventaris". At the top center, there is a box labeled "Foto". Below the title, there are two input fields: one for "username" and one for "password". A blue "Sign In" button is positioned below the password field. At the bottom of the form, there is a link that says "Belum punya akun? Buat kuyy".

Gambar 3. 17 Desain Tampilan Login

2. Desain Tampilan Dashboard

Desain dashboard merupakan rancangan tampilan setelah user login.

The dashboard is titled "Chandra Komputer". It features a top navigation bar with "Chandra Komputer" on the left and "Profil" on the right. A left sidebar contains a menu with the following items: "Dashboard", "Barang Masuk >", "Barang Keluar >", "Stok Barang >", "Data >", "Laporan >", and "Pengguna Sistem". The main content area is titled "Chandra Komputer" and contains four buttons: "BARANG MASUK", "BARANG KELUAR", "STOK BARANG", and "PENGGUNA SISTEM".

Gambar 3. 18 Desain Dashboard Admin

3. Desain Tampilan Data Barang

Desain data barang digunakan untuk mmenampilkan data-data barang gudang.

Chandra Komputer		Profile					
Dashboard Barang Masuk > Barang Keluar > Stok Barang > Data > Laporan > Pegguna Sistem	Data/Barang						
	Data Barang						
							
	No	Kode barang	Nama Barang	Satuan	Harga/ satuan	Deskripsi barang	Action
		9999	xxxx	9999	9999	xxxx	xxxx

Gambar 3. 19 Desain Tampilan Data Barang

4. Desain Tampilan Satuan Barang

Desain satuan barang digunakan untuk menampilkan data satuan barang.

Chandra Komputer		Profile	
Dashboard Barang Masuk > Barang Keluar > Stok Barang > Data > Laporan > Pegguna Sistem	Data/SatuanBarang		
	Satuan Barang		
			
	No	Nama	Action
		xxxx	xxxx

Gambar 3. 20 Desain Tampilan Satuan Barang

5. Desain Tampilan Supplier Barang

Desain supplier barang digunakan untuk menampilkan data-data supplier barang.

Chandra Komputer		Profile												
Dashboard Barang Masuk > Barang Keluar > Stok Barang > Data > Laporan > Pengguna Sistem	Data/Supplier Barang													
	Supplier Barang													
														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama</th> <th>Alamat</th> <th>No Telpn</th> <th>Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>xxxx</td> <td>xxxx</td> <td>9999</td> <td>xxxx</td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama	Alamat	No Telpn	Action		xxxx	xxxx	9999	xxxx			
No	Nama	Alamat	No Telpn	Action										
	xxxx	xxxx	9999	xxxx										

Gambar 3. 21 Desain Tampilan Supplier Barang

6. Desain Tampilan Input Data Barang

Desain saat admin input data-data barang gudang.

Chandra Komputer		Profil	
Tambah Data			
Kode Barang <input type="text" value="xxxx"/>	Nama Barang <input type="text" value="xxxx"/>		
Satuan barang <input type="text" value="9999"/>	Harga satuan <input type="text" value="9999"/>		
Deskripsi Barang <input type="text" value="xxxx"/>			
		<input type="button" value="Close"/>	<input type="button" value="Submit"/>

Gambar 3. 22 Desain Tampilan Input Data Barang

7. Desain Tampilan Barang Masuk

Desain barang masuk digunakan untuk menampilkan data-data barang masuk.

Chandra Komputer		Profile											
Dashboard Barang Masuk > Barang Keluar > Stok Barang > Data > Laporan > Pengguna Sistem		Barang Masuk / Daftar Barang Masuk											
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Tanggal</th> <th>Supplier Barang</th> <th>Catatan</th> <th>Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>dd/mm/yy</td> <td>xxxx</td> <td>xxxx</td> <td>xxxx</td> </tr> </tbody> </table>	No	Tanggal	Supplier Barang	Catatan	Action		dd/mm/yy	xxxx	xxxx	xxxx	
No	Tanggal	Supplier Barang	Catatan	Action									
	dd/mm/yy	xxxx	xxxx	xxxx									

Gambar 3. 23 Desain Tampilan Data Barang Masuk

8. Desain Tampilan Input Barang Masuk

Desain input barang masuk digunakan untuk memasukkan data-data barang masuk.

Chandra Komputer		Profil	
Data / Buat Barang Masuk			
Tanggal Masuk	Nama Supplier		
<input type="text" value="Dd/mm/yy"/>	<input type="text" value="xxxx"/>		
Nama barang	Jumlah	Satuan	
<input type="text" value="xxxx"/>	<input type="text" value="9999"/>	<input type="text" value="9999"/>	
Catatan			
<input type="text" value="xxxx"/>			
<input type="button" value="Submit"/>			

Gambar 3. 24 Desain Tampilan Input Barang Masuk

9. Desain Tampilan Daftar Barang Keluar

Desain daftar barang keluar digunakan untuk menampilkan data-data barang keluar.

Chandra Komputer		Profile														
Dashboard Barang Masuk > Barang Keluar > Stok Barang > Data > Laporan > Pengguna Sistem	Barang Keluar / Daftar Barang Keluar															
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Tanggal</th> <th>Nama</th> <th>Status</th> <th>Catatan</th> <th>Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>dd/mm/yy</td> <td>xxxx</td> <td>xxxx</td> <td>xxxx</td> <td>xxxx</td> </tr> </tbody> </table>	No	Tanggal	Nama	Status	Catatan	Action		dd/mm/yy	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx			
No	Tanggal	Nama	Status	Catatan	Action											
	dd/mm/yy	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx											

Gambar 3. 25 Desain Tampilan Daftar Barang Keluar

10. Desain Tampilan ACC Barang Keluar

Desain acc barang keluar digunakan untuk menampilkan prosedur acc atau tidak permintaan barang.

Lihat Permintaan Barang				
Permintaan Barang				
Tanggal :				
Nama :				
Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Harga Satuan	Total Harga
9999	xxxx	9999	9999	9999
Kembali		X		

Gambar 3. 26 Desain Tampilan ACC Barang Keluar

11. Desain Tampilan Stok Barang

Desain stok barang digunakan untuk menampilkan data-data barang gudang.

Chandra Komputer		Profile		
Dashboard Barang Masuk > Barang Keluar > Stok Barang > Data > Laporan > Pengguna Sistem	Data / Stok Barang			
	Stok Barang		Search <input type="text"/>	
	No	Nama xxxx	Tanggal Masuk dd/mm/yy	Stok Tersisa xxxx

Gambar 3. 27 Desain Tampilan Stok Barang

12. Desain Tampilan Laporan Barang Masuk

Desain laporan barang masuk digunakan untuk menampilkan data-data barang masuk.

Chandra Komputer		Profile			
Dashboard Barang Masuk > Barang Keluar > Stok Barang > Data > Laporan > Pengguna Sistem	Laporan / Barang Masuk				
	Tanggal Mulai <input type="text" value="mm/dd/yy"/>	Tanggal Akhir <input type="text" value="mm/dd/yy"/>	<input type="button" value="Filter"/>		
	No	Tanggal mm/dd/yy	Supplier Barang xxxx	Catatan xxxx	Action xxxx

Gambar 3. 28 Desain Tampilan Laporan Barang Masuk

13. Desain Tampilan Laporan Barang Keluar

Desain laporan barang keluar digunakan untuk menampilkan data-data barang keluar.

Chandra Komputer		Profile			
Dashboard Barang Masuk > Barang Keluar > Stok Barang > Data > Laporan > Pengguna Sistem	Laporan / Barang Keluar				
	Tanggal Mulai		Tanggal Akhir		
	<input type="text" value="mm/dd/yy"/>	<input type="text" value="mm/dd/yy"/>	<input type="button" value="Filter"/>		
	No	Tanggal	Nama	Catatan	Action
		mm/dd/yy	xxxx	xxxx	xxxx

Gambar 3. 29 Desain Tampilan Laporan Barang Keluar

14. Desain Tampilan Laporan Stok Barang

Desain laporan stok barang digunakan untuk menampilkan data-data barang gudang.

Chandra Komputer		Profile		
Dashboard Barang Masuk > Barang Keluar > Stok Barang > Data > Laporan > Pengguna Sistem	Laporan / Stok Barang			
	Tanggal Mulai		Tanggal Akhir	
	<input type="text" value="mm/dd/yy"/>	<input type="text" value="mm/dd/yy"/>	<input type="button" value="Filter"/>	
	No	Tanggal Masuk	Nama	Stok Tersisa
		mm/dd/yy	xxxx	xxxx

Gambar 3. 30 Desain Tampilan Laporan Stok Barang

15. Desain Tampilan Buat Permintaan

Desain buat permintaan digunakan untuk menampilkan data-data permintaan barang karyawan.

Buat Permintaan Barang

Permintaan Barang

TANGGAL: NAMA:

NAMA BARANG: JUMLAH: SATUAN: SISA STOK:

CATATAN:

XXXX

Gambar 3. 31 Desain Tampilan Buat Permintaan

16. Desain Tampilan Data Pengguna Sistem

Desain tampilan data user digunakan untuk menampilkan data-data pengguna sistem.

Chandra KomputerProfile

Pengguna Sistem

Daftar Pengguna Sistem

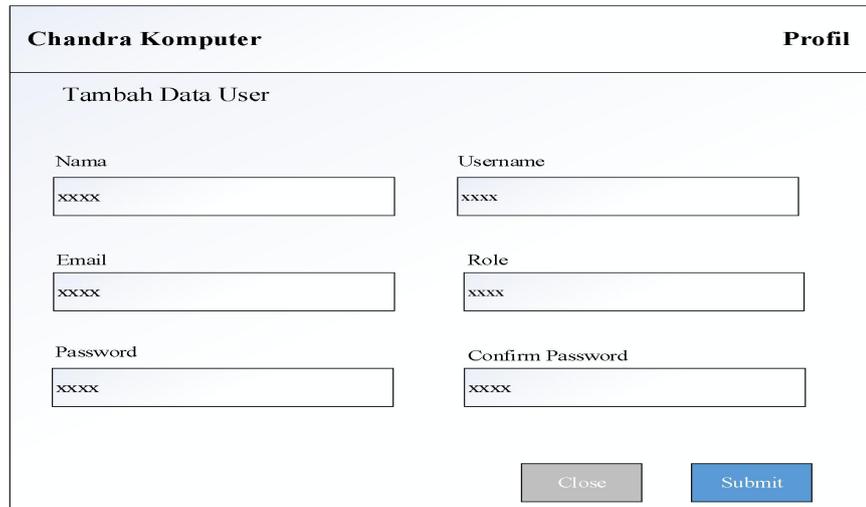
+

No	Nama	Email	Username	Role	Action
	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX

Gambar 3.32 Desain Tampilan Pengguna Sistem

17. Desain Tampilan Input Data Pengguna Sistem

Desain input data user digunakan untuk input data-data pengguna sistem.



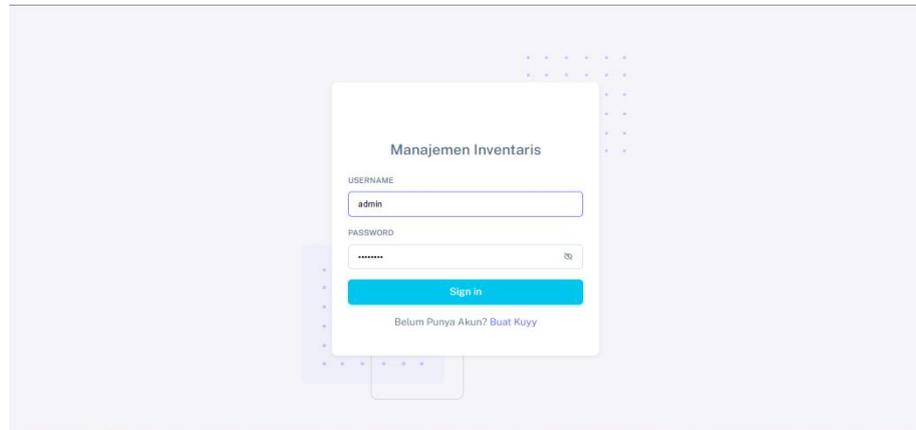
Chandra Komputer		Profil	
Tambah Data User			
Nama	<input type="text" value="xxxx"/>	Username	<input type="text" value="xxxx"/>
Email	<input type="text" value="xxxx"/>	Role	<input type="text" value="xxxx"/>
Password	<input type="text" value="xxxx"/>	Confirm Password	<input type="text" value="xxxx"/>
		<input type="button" value="Close"/>	<input type="button" value="Submit"/>

Gambar 3.33 Desain Tampilan Input Data Pengguna Sistem

3.3 Tampilan

3.3.1 Tampilan Menu Login

Gambar 3.34 di bawah ini adalah tampilan menu login user. User harus melakukan login terlebih dahulu untuk masuk ke aplikasi.



Manajemen Inventaris

USERNAME

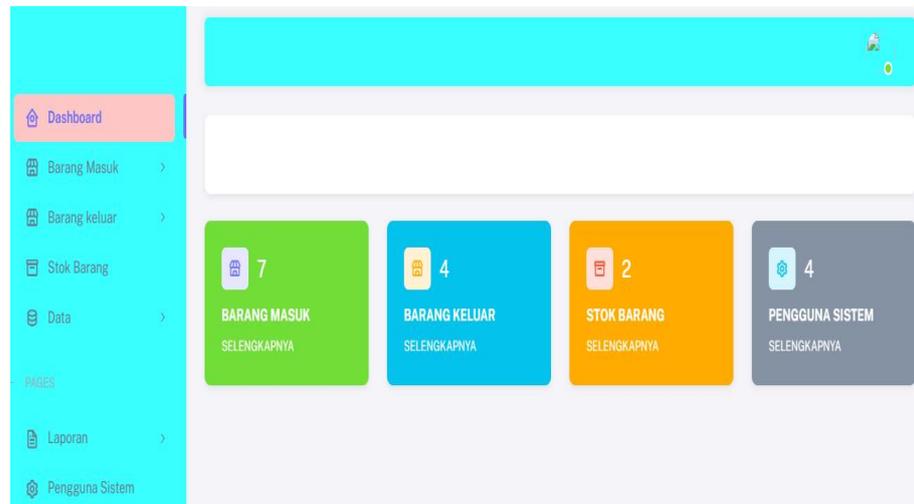
PASSWORD

[Belum Punya Akun? Buat Kuyy](#)

Gambar 3. 34 Tampilan Login

3.3.2 Tampilan Dashboard Admin

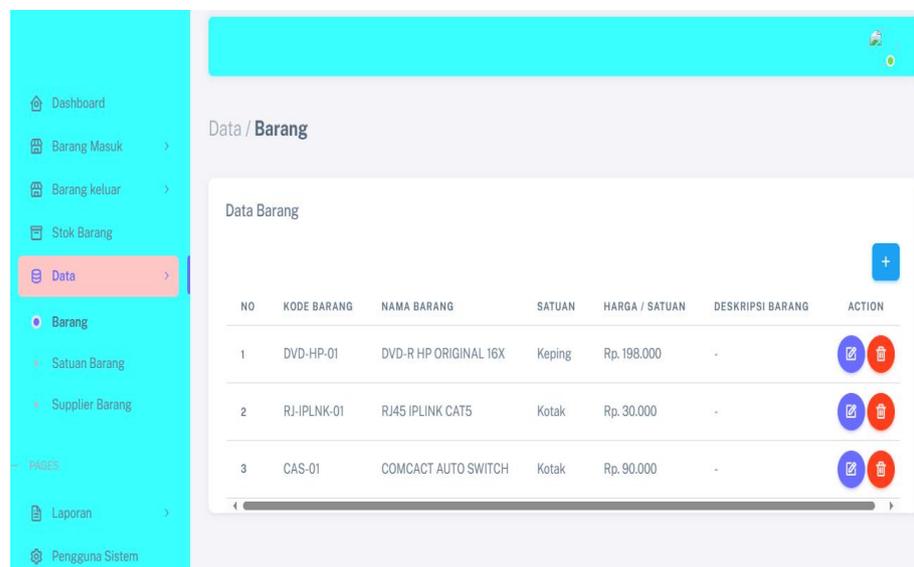
Gambar 3.35 di bawah adalah tampilan dashboard aplikasi.



Gambar 3. 35 Tampilan Dashboard Admin

3.3.3 Tampilan Data Barang

Gambar 3.36 di bawah adalah tampilan data-data barang.



Gambar 3. 36 Tampilan Data Barang

3.3.4 Tampilan Data Satuan Barang

Gambar 3.37 di bawah adalah tampilan data satuan barang.

NO	NAMA	ACTION
1	Kotak	[Edit] [Delete]
2	Pack	[Edit] [Delete]
3	Keping	[Edit] [Delete]

Gambar 3. 37 Tampilan Data Satuan Barang

3.3.5 Tampilan Data Supplier

Gambar 3.38 di bawah adalah tampilan data-data supplier.

NO	NAMA	ALAMAT
1	Mahakarya	Jl. Dr. Soepomo No.05 Jakarta Selatan
2	CV. Multi Solution Marketing	Rukan Newcastle Blok B-56, Jl. Green Lake City Boulevard, Petir, Kec. Cipondoh, Kota Tanj
3	CV. NC Teknologi Indonesia	Jl. Drs Warsito Gg Malabar No.24 Kupang Kota, Teluk Betung Utara, Bandar Lampung 352
4	Robot	Harco Mangga 2 Lantai 2, blok B2 no.88 Jalan Mangga Dua Raya, JKT Utara, DKI Jakarta 10

Gambar 3. 38 Tampilan Data Supplier

3.3.6 Tampilan Data Barang Masuk

Gambar 3.39 di bawah adalah tampilan data-data barang masuk.

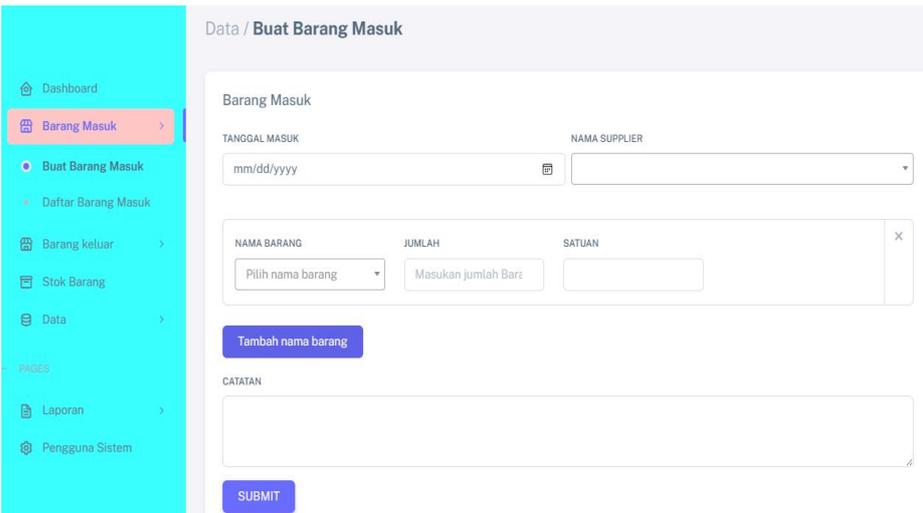


NO	TANGGAL	SUPPLIER BARANG	CATATAN	ACTION
1	05 Desember 2023	Mahakarya	Tinta Hitam	 
2	05 Desember 2023	CV. Multi Solution Marketing	-	 
3	06 Desember 2023	Mahakarya	-	 
4	12 Juni 2023	Robot	barang masuk	 
5	12 Desember 2023	Mahakarya	-	 
6	12 Desember 2023	Robot	-	 

Gambar 3. 39 Tampilan Data Barang Masuk

3.3.7 Tampilan Input Barang Masuk

Gambar 3.40 di bawah adalah tampilan saat menambahkan data-data barang masuk.



Data / **Buat Barang Masuk**

Barang Masuk

TANGGAL MASUK:  NAMA SUPPLIER:

NAMA BARANG: JUMLAH: SATUAN:

CATATAN:

Gambar 3. 40 Tampilan Input Barang Masuk

3.3.8 Tampilan Daftar Barang Keluar

Gambar 3.41 di bawah adalah tampilan daftar barang keluar.

NO	TANGGAL	NAMA	STATUS	CATATAN	ACTION
1	05 Desember 2023	kusna	DIPROSES	Pembelian	 
2	05 Desember 2023	kusna	DIPROSES	-	 
3	06 Desember 2023	kusna	DIPROSES	barang keluar 6/12	 
4	12 Juni 2023	ali	DIPROSES	barang keluar	 

Gambar 3. 41 Tampilan Daftar Barang Keluar

3.3.9 Tampilan ACC Barang Keluar

Gambar 3.42 di bawah adalah tampilan acc barang keluar oleh admin.

NO	TANGGAL	NAMA	STATUS	CATATAN	ACTION
----	---------	------	--------	---------	--------

Gambar 3. 42 Tampilan ACC Barang Keluar

3.3.10 Tampilan Stok Barang

Gambar 3.43 di bawah adalah tampilan data-data stok barang gudang.

Data / **Stok Barang**

Stok Barang

Show 10 entries Search:

NO	NAMA	TANGGAL MASUK	STOK TERSISA
1	DVD-R HP ORIGINAL 16X	12 Desember 2023	12
2	COMCACT AUTO SWITCH	12 Desember 2023	3

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous 1 Next

Gambar 3. 43 Tampilan Stok Barang

3.3.11 Tampilan Barang Keluar Karyawan

Gambar 3.44 di bawah adalah tampilan form barang keluar karyawan.

Barang Keluar

Barang Keluar

TANGGAL: mm/dd/yyyy NAMA: ali

NAMA BARANG: Pilih nama barang JUMLAH: Masukan jumlah obat SATUAN: SISA STOK: X

Nome Barang

CATATAN

SUBMIT

Gambar 3. 44 Tampilan Barang Keluar Karyawan

3.3.12 Tampilan Laporan Barang Masuk

Gambar 3.45 di bawah adalah tampilan laporan data-data barang masuk.

NO	TANGGAL	SUPPLIER BARANG	CATATAN	ACTION
1	05 Desember 2023	Mahakarya	Tinta Hitam	 
2	05 Desember 2023	CV. Multi Solution Marketing	-	 
3	06 Desember 2023	Mahakarya	-	 
4	12 Juni 2023	Robot	barang masuk	 
5	12 Desember 2023	Mahakarya	-	 

Gambar 3. 45 Tampilan Laporan Barang Masuk

3.3.13 Tampilan Laporan Barang Keluar

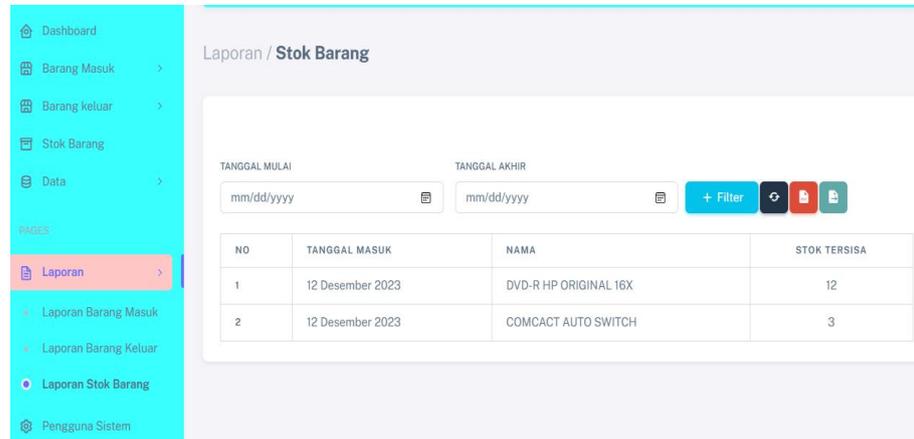
Gambar 3.46 di bawah adalah tampilan data-data laporan barang keluar.

NO	TANGGAL	NAMA	CATATAN	ACTION
1	05 Desember 2023	kusna	Pembelian	 
2	05 Desember 2023	kusna	-	 
3	06 Desember 2023	kusna	barang keluar 6/12	 
4	12 Juni 2023	ali	barang keluar	 

Gambar 3. 46 Tampilan Laporan Barang Keluar

3.3.14 Tampilan Laporan Stok Barang

Gambar 3.47 di bawah merupakan tampilan data-data stok barang gudang.

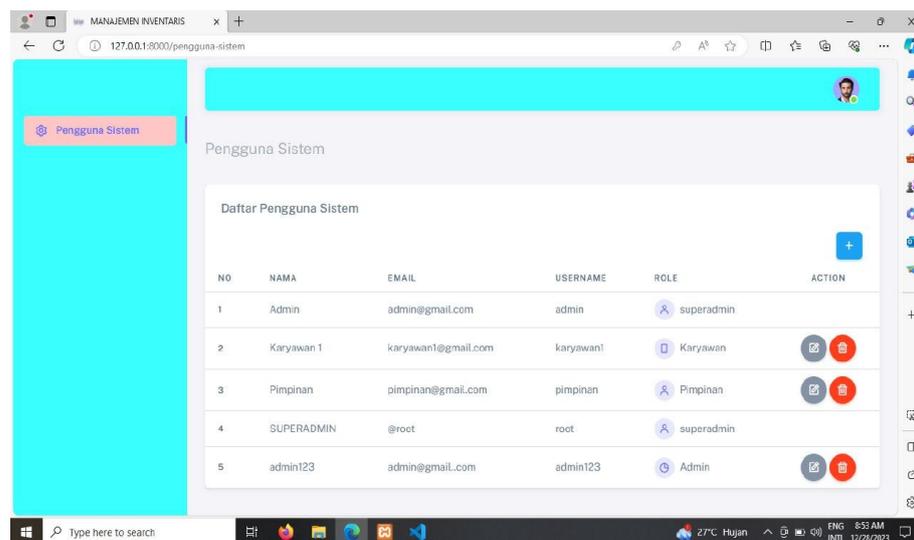


NO	TANGGAL MASUK	NAMA	STOK TERSISA
1	12 Desember 2023	DVD-R HP ORIGINAL 16X	12
2	12 Desember 2023	COMCACT AUTO SWITCH	3

Gambar 3. 47 Tampilan Laporan Stok Barang

3.3.15 Tampilan Super Admin Pengguna Sistem

Gambar 3.48 di bawah ini merupakan tampilan data-data pengguna sistem yang di kelola oleh super admin.

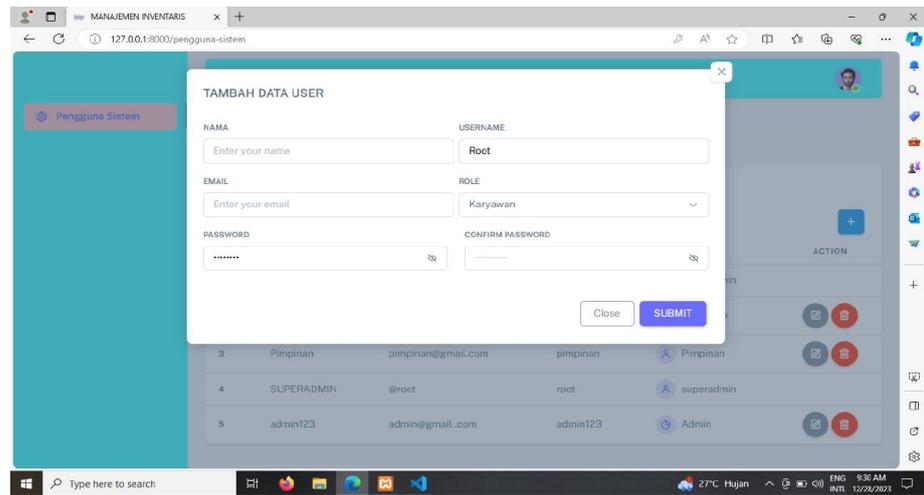


NO	NAMA	EMAIL	USERNAME	ROLE	ACTION
1	Admin	admin@gmail.com	admin	superadmin	
2	Karyawan 1	karyawan1@gmail.com	karyawan1	Karyawan	
3	Pimpinan	pimpinan@gmail.com	pimpinan	Pimpinan	
4	SUPERADMIN	@root	root	superadmin	
5	admin123	admin@gmail.com	admin123	Admin	

Gambar 3.48 Tampilan Super Admin Pengguna Sistem

3.3.16 Tampilan Input Data Pengguna Sistem

Gambar 3.49 di bawah merupakan tampilan tambah dan hapus data pengguna sistem oleh super admin.



Gambar 3.49 Tampilan Input Data Pengguna Sistem

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini yaitu, merancang “Aplikasi Stok Barang Pada Chandra Komputer Berbasis Web”. Aplikasi yang telah terkomputerisasi membuat pengelolaan data-data barang menjadi lebih baik.

4.2 Saran

Aplikasi yang dibuat tentunya masih terdapat beberapa kekurangan, oleh karena itu tidak menutup kemungkinan aplikasi ini untuk dikembangkan menjadi aplikasi yang lebih baik. Sehingga ruang lingkup aplikasi dapat diperluas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Fira Rahmawati, Nurul Umi Ati, A. Z. A. 2022. Peran Dinas Sosial P3Ap2Kb Dalam Perlindungan Anak Untuk Kota Malang. *Jurnal Respon Publik*, 16(4), 1-6.
- Amrina, Q., Prasetyawati, D., & Karmila, M. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pop-Upt terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk. PAUDIA : *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 130-136.
- Aprilia, W., Subekti, N., & Haryati, T. 2021. Penerapan Model Waterfal Dalam Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Pt. Chiyoda Integre Indonesia Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(2), 34-42.
- Ashari, M., & Juaini, J. 2019. Sistem Informasi Pengolahan Data Inventaris Dan Pengadaan Barang Pada Kantor Desa Lenteng Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(2), 49.
- Khumaini, Hayatullah., Ridarmin, dan S. K. 2020. Aplikasi Pengolahan Data Tabungan Siswa Pada Yayasan Pendidikan Al Ikhlas Dumai. *Lentera Dumai*, 11(1) 1-7.
- Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R.R., & Permatasari, H. 2022. Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 88-103.
- Puturu, V. 2022. Sistem Informasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Pnpb Pada Politeknik Negeri Ambon. *Jurnal Simetrik*, 12(1), 553-560.
- Kurniawan, H., Aprilia, W., Kurniawan, I., & Firmansyah, D. 2020. Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada

SMK Bina Karya Karawang. Jurnal Interkom: *Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 13-23.

Ayu, F., & Fitri, N. 2019. Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer Online. *Jurnal Intra-Tech*, 3(2), 92-104.

Kinaswara, T. A., Hidayati, N. R., & Nugrahanti, F. 2019. Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Web Pada Kelurahan Bantengan | Kinaswara | Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK). *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1), 71-75.