

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI PENGOLAHAN DATA LOGISTIK PADA
PT. BANGKA CAKRA KARYA BERBASIS WEB**



Diajukan Oleh:

Vivi Vanessa

021150126

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

PALEMBANG

2019

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PKL

NAMA : **VIVI VANESSA**
NOMOR POKOK : **021150126**
PROGRAM STUDI : **SISTEM INFORMASI**
JENJANG PENDIDIKAN : **STRATA SATU (SI)**
KONSENTRASI : **PEMROGRAMAN DAN DESAIN**
JUDUL PKL : **APLIKASI PENGOLAHAN DATA**
LOGISTIK PADA PT. BANGKA CAKRA
KARYA

Palembang, 08 Januari 2019
Pembimbing,

Mengetahui,
Ketua,

Febriyanti Darnis, S.ST.,M.Kom.
NIDN : 0206029002

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

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL

NAMA : VIVI VANESSA
NOMOR POKOK : 021150126
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (SI)
KONSENTRASI : PEMROGRAMAN DAN DESAIN
JUDUL PKL : APLIKASI PENGOLAHAN DATA
LOGISTIK PADA PT. BANGKA CAKRA
KARYA

Palembang, 08 Januari 2019

Palembang, 08 Januari 2019

Andri Saputra, S.Kom.,M.Kom.

NIDN : 0216098801

Mardiana, S.Kom.,M.Kom.

NIDN : 0216049001

Menyetujui,

Ketua,

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

NIP : 09.PCT.13

DAFTAR ISI

Nama Halaman	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

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
1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa.....	3
1.3.2.2 Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL.....	3
1.3.2.3 Manfaat Bagi STMIK PalComTech	4
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL.....	4
1.4.1 Tempat PKL	4

1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL	4
1.5 Teknik Pengumpulan Data	4
1.5.1 Wawancara	4
1.5.2 Observasi	5
BAB II	TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Website	6
2.1.2 Database	7
2.1.3 Aplikasi.....	7
2.1.4 Alur Pengembangan Sistem	8
2.1.4.1 <i>Flow Chart</i>	8
2.1.4.2 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	10
2.1.4.3 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	12
2.2 Gambaran Umum Perusahaan	14
2.2.1 Sejarah Perusahaan.....	14
2.2.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang	15
2.2.3 Uraian Kegiatan	23
BAB III	PEMBAHASAN
3.1 Hasil Pengamatan	26
3.1.1 Prosedur yang berjalan	26
3.1.2 Prosedur yang Diusulkan.....	29
3.2 Evaluasi dan Pembahasan	35
3.2.1 Evaluasi	35

3.2.2 Pembahasan	35
3.2.2.1 Diagram Aliran Data.....	35
3.2.2.2 ERD (Entity Relationship Diagram)	45
3.2.2.3 Sruktur Table	47
3.2.2.4 Interface	52
BAB IV PENUTUP	
4.1 Simpulan.....	65
4.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	xiii
HALAMAN LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Flow Chart	8
Tabel 2.2 Simbol-Simbol DFD	11
Tabel 2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)	13
Tabel 3.1 Design Tabel Users.	48
Tabel 3.2 Design Tabel Suplier	49
Tabel 3.3 Design Tabel Barang	50
Tabel 3.4 Design Tabel Transaksi	51
Tabel 3.5 Design Tabel Detail Transaksi	51

MOTTO :

Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak.

(Aldus Huxley)

Kupersembahkan kepada :

- Papa dan Mamaku tercinta
- Saudara saudariku tersayang
- Teman-teman seperjuangan
- Orang spesial yang selalu support

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persaingan bisnis yang semakin maju di era globalisasi ini, banyak perusahaan yang menggunakan kecanggihan teknologi, guna mempermudah dan mempercepat pekerjaan yang ada khususnya bagian logistik dalam perusahaan. Peran logistik dalam perusahaan sangat penting dalam pengolahan data khususnya pengolahan data pengeluaran dan pemasukan barang. Menurut George R. Terry dalam buku karya Hutahaean (2014:8) mengemukakan bahwa “pengolahan data merupakan serangkaian operasi atas informasi yang direncanakan guna mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan”.

PT. Bangka Cakra Karya merupakan sebuah perusahaan jasa konstruksi yang membangun proyek jalan dan jembatan. Proyek yang menggunakan jasa kontraktor PT. Bangka Cakra Karya kebanyakan berasal dari luar kota diantaranya di Pangkalan Balai, Ogan Komering Ilir, Benakat dan masih banyak lagi. Pengolahan data logistik pada PT. Bangka Cakra Karya untuk penginputan data sudah berbasis komputerisasi dan untuk pencatatan barang masuk dari *supplier* menggunakan sistem manual yaitu pencatatan pada buku. Pemasukan dan pengeluaran barang material dan *sparepart* sering terjadi kesalahan perhitungan bahkan kehilangan fisik barang akibat pendataan yang tidak benar seperti ketika retur barang dari gudang ke *supplier* tidak dicatat sehingga terjadi selisih stok.

Akibat hal ini sering terjadi membuat karyawan kesulitan dan harus melakukan perhitungan ulang bahkan mengecek kondisi fisik barang dengan data yang ada setiap kali terjadi selisih barang. Oleh sebab itu PT. Bangka Cakra Karya perlu memiliki sebuah cara yang benar untuk mendukung pengolahan data agar lebih akurat sehingga dibutuhkan aplikasi pengolahan data logistik pada PT. Bangka Cakra Karya berbasis web yang dapat memudahkan perusahaan khususnya pada bagian logistik untuk menangani keluar masuk barang pada gudang, mulai dari proses pencatatan, pengendalian serta pengontrolan terhadap stok barang *sparepart* maupun material.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis mengangkat judul Praktik Kerja Lapangan dengan judul **Aplikasi Pengolahan Data Logistik PT. Bangka Cakra Karya Berbasis Web.**

1.2 Ruang Lingkup PKL

Berdasarkan uraian diatas, penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam aplikasi pengolahan data logistik PT. Bangka Cakra Karya adalah

1. Data yang diolah adalah data master barang, data master supplier, data purchase order, data surat jalan, data users dan laporan - laporan.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan *PHP (PHP Hypertext Processor)* dan menggunakan database MySQL.

1.3 Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan

Tujuan Akhir yang ingin dicapai dalam melakukan penelitian ini adalah agar dapat membangun sebuah “Aplikasi pengolahan data logistik pada PT. Bangka Cakra Karya berbasis web” yang akan membantu karyawan meminimalisir kesalahan pada saat terjadi retur barang serta meningkatkan kinerja karyawan menjadi lebih baik.

1.3.2 Manfaat

1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

Manfaat bagi penulis sendiri dapat menerapkan ilmu komputer selama mengikuti perkuliahan di STMIK PalComTech.

1.3.2.2 Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL

1. Dengan dibuatnya aplikasi pengolahan data logistik pada PT. Bangka Cakra Karya berbasis web semua pengolahan data logistik baik *sparepart* dan material akan lebih baik.
2. Mempercepat proses pengolahan data logistik akan lebih cepat dan akurat, sehingga meminimalisirkan terjadi kesalahan-kesalahan pada saat melakukan pemrosesan data-data barang.

1.3.2.3 Manfaat Bagi STMIK PalComTech

Dapat digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa yang ada di kampus STMIK PalComTech untuk mengembangkan ilmu tentang aplikasi pengolahan data logistik.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1 Tempat PKL

Lokasi yang menjadi objek penelitian adalah PT. Bangka Cakra Karya bertempat di Jalan Sukabangun II ruko no 4-5 RT.043 RW.002 no 0030 kecamatan sukarami kelurahan sukajaya kota Palembang.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL

Kegiatan ini dilakukan mulai tanggal 1 september – 29 september 2018 pada hari senin sampai jumat pukul 08.00 – 16.00 dan sabtu pada pukul 08.00 – 14.00 WIB.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk memperoleh data pada PT. Bangka Cakra Karya yaitu dengan Observasi dan Wawancara pada perusahaan PT. Bangka Cakra Karya.

1.5.1 Wawancara

Menurut Nazir (2014: 170), wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya

jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden.

Proses wawancara dilakukan kepada Bapak Yanhadi selaku kepala bagian logistik PT. Bangka Cakra Karya. Hasil dari wawancara adalah mendapatkan informasi mengenai sejarah perusahaan, profil perusahaan, data karyawan, data material, data sparepart, serta informasi mengenai proses keluar masuk barang dari supplier ke gudang dan dari gudang ke proyek.

1.5.2 Observasi

Menurut Nazir (2014:70), observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.

Pengamatan dilakukan langsung pada PT. Bangka Cakra Karya. Pengolahan data logistik pada PT. Bangka Cakra Karya saat ini sudah berbasis komputerisasi namun sebagian cara pendataan stok barang dari *supplier* ke gudang ataupun dari gudang ke proyek masih menggunakan cara lama yaitu pencatatan pada buku. Pemasukan dan pengeluaran barang material dan *sparepart* sering terjadi kesalahan perhitungan bahkan kehilangan fisik barang akibat pendataan yang tidak benar seperti ketika retur barang dari gudang ke supplier tidak dicatat sehingga terjadi selisih stok.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Website

Menurut Abdullah (2015:1) dalam Dumi Saleha (2016), “Website dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet”.

Menurut Beki (2015 : 35) dalam Dumi Saleha (2016), Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing- masing masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman”.

Penulis menyimpulkan dari pengertian di atas bahwa sekumpulan layanan yang digunakan untuk menampilkan informasi seperti text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet”.

2.1.2 Database

Menurut Elex Media Komputindo (2016:54) dalam Dumi Saleha (2016), “Database adalah tempat untuk menyimpan data dan nantinya data ini bisa anda ambil lagi. Tanpa database, aplikasi akan kesulitan menyimpan data.

Menurut Winarno dkk (2014:1) dalam Dumi Saleha (2016), “Database merupakan sebuah tempat untuk menyimpan data yang jenisnya beraneka ragam”.

Penulis menyimpulkan dari pengertian di atas bahwa Database merupakan sebuah tempat untuk menyimpan data yang jenisnya beraneka ragam dan nantinya data ini bisa anda ambil lagi. Tanpa database, aplikasi akan kesulitan menyimpan data.

2.1.3 Aplikasi

Menurut Elex media komputindo (2016:53) dalam Dumi Saleha (2016), “Aplikasi adalah program yang didesain untuk di pakai oleh user”.

Aplikasi (*application*) juga bisa disebut sebagai perangkat lunak (*software*) yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word*, dan *Microsoft Excel* . (Rosadi, 2015, Aplikasi Panduan Wisata Di Bogor Berbasis Android : 19).

Penulis menyimpulkan dari pengertian di atas bahwa Aplikasi merupakan program yang didesain untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu.

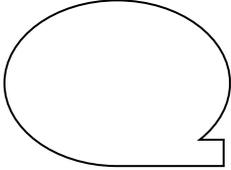
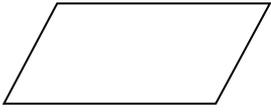
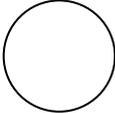
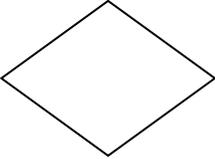
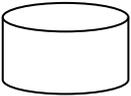
2.1.4 Alur Pengembangan Sistem

2.1.4.1 *Flow Chart*

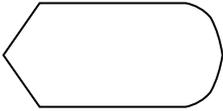
Indrajani (2015:36), “*Flow chart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program”. Adapun simbol – simbol *Flow Chart* dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Flow Chart*

No	SIMBOL	KETERANGAN
1.		Simbol <i>Start</i> atau <i>End</i> yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah <i>flowchart</i> .
2.		Simbol pemrosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja.
3.		Simbol yang menyatakan bagian dari program (sub program).

No	SIMBOL	KETERANGAN
4.		Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah pita <i>magnetic</i> .
5.		Simbol Input/Output yang mendefinisikan masukan dan keluaran proses.
6.		Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang sama.
7.		Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang berbeda.
8.		Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah dokumen.
9.		Simbol untuk memutuskan proses lanjutan dari kondisi tertentu.
10		Simbol database atau basis data.

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Flow Chart*

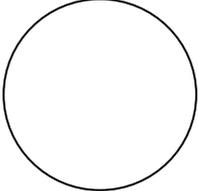
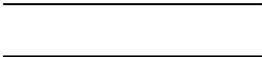
11.		Simbol yang menyatakan piranti keluaran, seperti layar monitor, printer, dll.
12.		Simbol yang mendefinisikan proses yang dilakukan secara manual.
13.		Simbol untuk menghubungkan antar proses atau antar simbol

Sumber : Indrajani (2015:36)

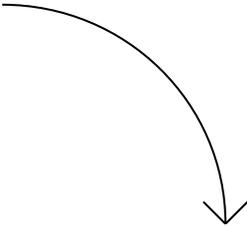
2.1.4.2 *Data Flow Diagram (DFD)*

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2014:288)[16] dalam bukunya yang berjudul “Rekayasa Perangkat Lunak”, menjelaskan bahwa “*Data Flow Diagram* atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengatur dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*). Adapun simbol – simbol *DFD* (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol-Simbol DFD

NOTASI	KETERANGAN
	<p>Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program.</p> <p>Catatan:</p> <p>Nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja.</p>
	<p>File atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan sesuai dengan perancangan tabel-tabel basis data.</p> <p>Catatan:</p> <p>Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda</p>

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol DFD

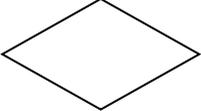
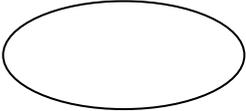
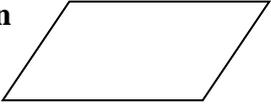
NOTASI	KETERANGAN
	<p>Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>).</p> <p>Catatan:</p> <p>Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”.</p>

Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2014:71)

2.1.4.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Sri Mulyani (2016:100) dalam Jumantaka, Entity Relationship Diagram (ERD) adalah tools yang digunakan untuk melakukan pemodelan data secara abstrak dengan tujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan struktur dari data yang digunakan. Adapun simbol – simbol Sri Mulyani (2016:100) Entity Relationship Diagram (ERD) dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

No	Simbol	Keterangan
1.		<i>Entitas</i> , yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik.
2.		<i>Relasi</i> , yaitu hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas. Jenis hubungan antara lain ; satu ke satu, satu ke banyak, dan banyak ke banyak.
3.		<i>Artibut</i> , yaitu karakteristik dari entity atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
4.	 a	<i>Garis</i> , hubungan antara entity dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasi.
5.	n 	<i>Input/Output data</i> , yaitu proses input/output data, parameter, informasi.

Sumber : Sri Mulyani (2016:100)

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1. Sejarah Perusahaan

PT.Bangka Cakra Karya didirikan berdasarkan akta notaris No.3 tanggal 23 Maret 1992 yang dibuat dihadapan Iswan Bangsawan, SH notaris di Bangka. Akta tersebut telah mendapat pengesahan Menteri Kehakiman Republik Indonesia dengan surat keputusan C2-2289.HT.01.01.TH.93 tanggal 19 April 1993. Sebelum menjadi perseroan terbatas PT.Bangka Cakrya Karya adalah perseroan FA. Cakra Karya yang didirikan berdasarkan akta No. 106 tanggal 12 Mei 1980 dari notaris Amran Harun, SH di Pangkal Pinang. Kegiatan utama perusahaan adalah dalam bidang konstruksi dan kegiatan lain yang berhubungan dengan bidang tersebut.

Anggaran dasar perusahaan telah mengalami beberapa kali perubahan, yang terakhir berdasarkan akta notaris No. 57 tanggal 30 Maret 2010 dari notaris Wahyu Dwicahyono, SH, MKn mengenai penambahan modal dasar perseroan. Perubahan tersebut telah disetujui oleh Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia dengan suratnya No. AHU-34438.AH.01.02 tanggal 08 Juli 2010. Pada Tahun 2009, PT.Bangka Cakra Karya membuka cabang di Palembang yang

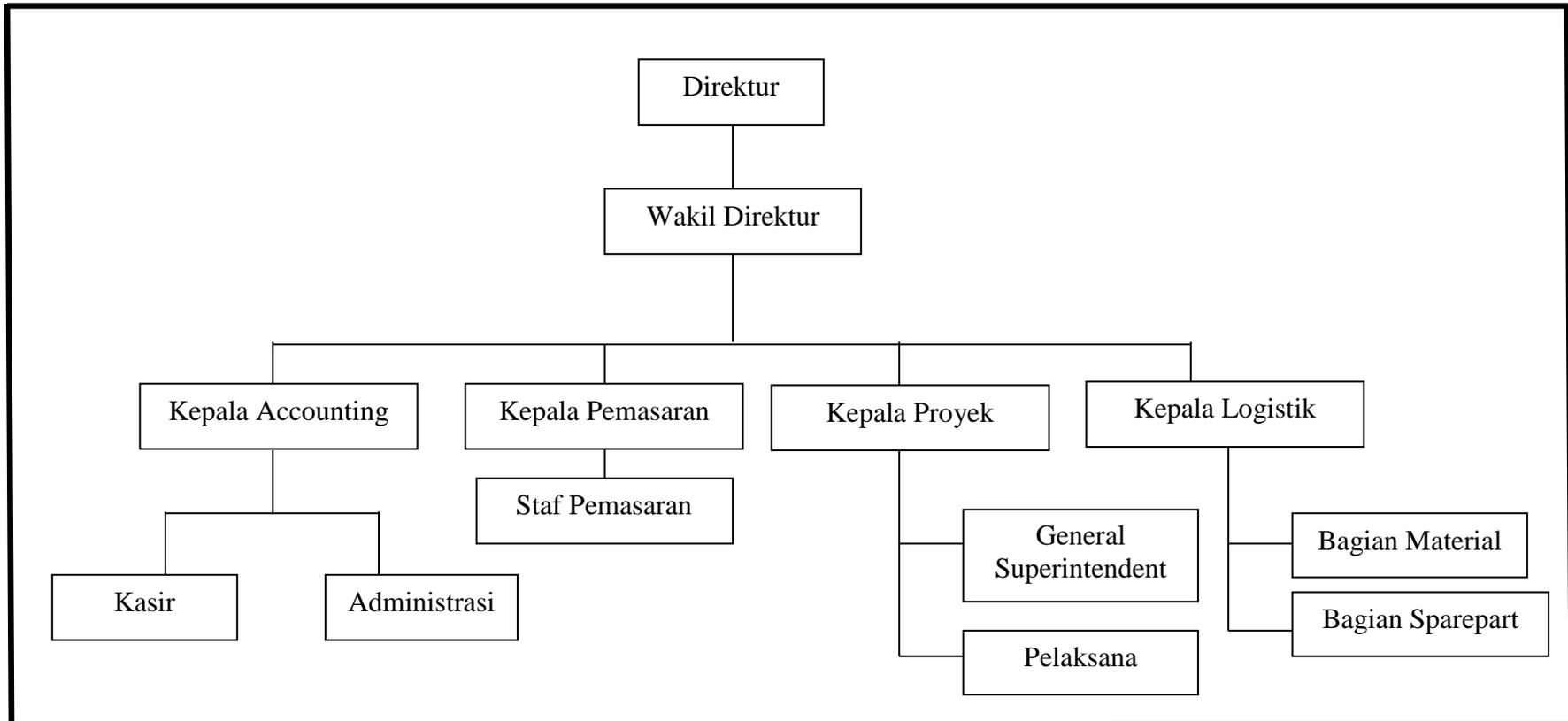
beralamat di Jln. Hokki No.21, kemudian pada Tahun 2011 pindah lokasi di Jln. Suka Bangun II No. 5 & 6 Palembang.

2.2.2. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

Suatu organisasi yang baik memerlukan struktur organisasi yang dapat memperhatikan dengan jelas tugas dan tanggung jawab dari setiap personil yang ikut ambil bagian didalam organisasi tersebut.

Dalam menjalankan usaha agar tujuan perusahaan dapat tercapai maka diperlukan adanya struktur organisasi yang baik dan jelas. Dengan adanya struktur organisasi akan lebih memudahkan pengelolaan perusahaan dan memungkinkan terlaksananya pengawasan atas semua kegiatan-kegiatan yang menyangkut semua fungsi didalam suatu perusahaan baik langsung maupun tidak langsung.

Struktur organisasi perusahaan digunakan untuk memperjelas fungsi, pembagian tugas serta pendelegasian wewenang masing-masing bagian agar setiap pekerjaan dapat dilaksanakan sebaik-baiknya sehingga tujuan perusahaan dapat tercapai. Maka dalam hal ini PT. Bangka Cakra Karya Cabang Palembang juga mempunyai struktur organisasi. Untuk lebih jelasnya mengenai struktur organisasi PT. Bangka Cakra Karya Cabang Palembang berikut dapat dilihat pada gambar 2.1.



Sumber: PT. Bangka Cakra Karya Palembang Tahun 2018

Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT. Bangka Cakra Karya 2018

Dalam setiap organisasi pembagian tugas adalah mutlak diperlukan, karena pembagian tugas itu akan mengatur dan menentukan tugas masing-masing bagian yang ada didalam perusahaan, mulai dari pimpinan teratas sampai kepada bagian / unit kerja yang terendah, artinya dari pembagian tugas itu sendiri adalah merupakan perincian serta pengelompokan aktivitas-aktivitas atau tugas yang erat hubungannya antara satu bagian dengan bagian yang lain.

Adapun pembagian tugas dan wewenang dari masing-masing bagian kerja yang ada pada PT. Bangka Cakra Karya Cabang Palembang adalah sebagai berikut :

1. Direktur

Tugas dan tanggung jawabnya adalah :

- a. mengkoordinir dan mengarahkan semua kegiatan perusahaan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan;
- b. bertanggung jawab atas kondisi perusahaan yang dipimpinnya;
- c. memimpin perusahaan dengan menerbitkan kebijakan-kebijakan perusahaan; dan.
- d. memilih, menetapkan, mengawasi tugas dari karyawan dan kepala bagian (manajer).

2. Wakil Direktur

Tugas dan tanggung jawabnya adalah :

- a. mewakili Direktur apabila berhalangan;
- b. membantu Direktur mengkoordinir para karyawan dan kepala bagian (manajer); dan.
- c. membantu Direktur untuk memajukan perusahaan.

3. Kepala Accounting

Tugas dan tanggung jawabnya adalah :

- a. mengatur aliran kas perusahaan;
- b. menyusun laporan keuangan perusahaan;
- c. mengatur, mengawasi dan memberikan instruksi-instruksi kepada bagian yang di bawahinya;
- d. menyusun anggaran keuangan perusahaan; dan.
- e. melakukan pemeriksaan terhadap pencatatan dan seluruh kegiatan administrasi lainnya sebagai usaha pengendalian intern perusahaan.

Kepala Accounting membawahi langsung

- Kasir

- menerima dan menyimpan uang berdasarkan dari kepala accounting;
- membukukan bukti-bukti kas / bank atas bukti yang telah direalisasikan kebuku kas harian; dan.

- meneliti kebenaran bukti-bukti kas/ bank maupun bukti-bukti yang mendukung sebelum melakukan pembayaran.

- **Administrasi**

- bertanggung jawab atas kebenaran dan ketertiban pembukuan;
- menyelenggarakan kearsipan administrasi; dan.
- menyiapkan laporan bulanan, dan pada akhir tahun menyiapkan laporan keuangan.

4. Kepala Pemasaran

- a. bertanggung jawab atas administrasi proyek;
- b. menciptakan dan memelihara hubungan yang menguntungkan dengan customer;
- c. menghasilkan keuntungan dan meningkatkan nilai tender setiap tahunnya; dan.
- d. mencapai nilai tender dengan target yang telah ditentukan.

- **Staf Pemasaran**

membantu seluruh kegiatan pemasaran.

5. Kepala Proyek

Tugas dan tanggung jawabnya adalah :

- a. memimpin pelaksanaan proyek sesuai dengan ketentuan yang di tentukan;

- b. kepala Proyek harus mampu untuk mengelola berbagai macam kegiatan, sejumlah besar tenaga kerja dan tenaga ahli terutama dalam aspek perencanaan, pelaksanaan dan pengendalian untuk mencapai tujuan proyek;
- c. memperhatikan kepentingan perusahaan; dan.
- d. dapat menggunakan seperangkat alat-alat manajemen yang tersedia dan mengerahkan seluruh kemampuan untuk mempengaruhi, menyesuaikan dan mengkoordinasi semua sumber daya yang ada.

- **General Superintendent**

- memastikan Proses seluruh Administrasi dan Operasional Lapangan, telah berjalan dengan baik;
- melaporkan kepada direktur tentang kinerja keseluruhan administrasi, dan Operasional Lapangan dan kebutuhan apapun untuk perbaikan secara periodik;
- bersama-sama Kepala Bagian Keuangan membuat rencana pengeluaran keuangan rutin yang dilaporkan kepada Diretur secara periodik;
- bertindak sebagai penghubung dengan pihak luar mengenai masalah-masalah yang berkaitan

dengan pelaksanaan Administrasi dan Operasional Lapangan;

- dalam melaksanakan tugasnya, General Superintendent dibantu oleh beberapa staff;
- karena tugasnya General Superintendent memberikan masukan kepada Direktur tentang pengangkatan dan pemberhentian staffnya;
- dibantu oleh tenaga Ahli membuat usulan metode kerja, metoda teknis dan persyaratan-persyaratan teknis lainnya sesuai dengan Rencana Kerja dan Syarat-syarat yang sesuai dengan project yang akan dilaksanakan;
- dibantu dengan Supervisor melakukan kontrol/pengawasan project yang berjalan;
- membuat laporan Pertanggung-jawaban project yang berjalan berupa Laporan kemajuan pekerjaan dan bobot pekerjaan yang telah diselesaikan; dan.
- membuat usulan perubahan-perubahan yang terjadi di Lapangan kepada Direktur untuk segera ditindak lanjuti.

- **Pelaksana**

- menjalankan secara langsung rencana-rencana kerja yang telah dibuat untuk kegiatan proyek;
- memberikan instruksi kepada mandor atas apa yang akan dikerjakan;
- bertanggung jawab atas kemajuan fisik pekerjaan dilapangan;
- melaporkan setiap hasil kegiatan di lapangan kepada Kepala Pelaksana;
- melakukan tindakan koreksi dan pencegahan dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan fisik pekerjaan dilapangan; dan.
- berwenang penuh dalam mengambil keputusan atas apa yang menjadi tugas dan tanggung jawabnya.

6. Kepala Logistik

Tugas dan tanggung jawabnya adalah :

- a. bertanggung jawab atas pembelian bahan – bahan material dan sparepart untuk kelangsungan jalan nya suatu proyek;
- b. mengontrol stock bahan material dan sparepart; dan.
- c. menjaga hubungan baik dengan supplier.

- **Bagian Material**

- membuat laporan stock material; dan.
- mencatatat setiap pembelian maupun pengeluaran material.

- **Bagian Sparepart**

- membuat laporan stock sparepart; dan.
- mencatatat setiap pembelian maupun pengeluaran sparepart.

2.2.3. Uraian Kegiatan

Praktek Kerja Lapangan (PKL) dimulai pada tanggal 1 september – 29 september 2018 pada hari senin sampai jumat pukul 08.00 – 16.00 dan sabtu pada pukul 08.00 – 14.00 WIB. Ada beberapa jenis kegiatan yang penulis lakukan pada saat Praktek Kerja Lapangan, Adapun uraian kegiatan Praktek Kerja Lapangan di PT. Bangka Cakra Karya yaitu

1. Input Data Menggunakan Microsoft Excel 2007

Dalam Tugas Input data ini, ada beberapa bagian didalam pelaksanaannya antara lain :

- a. input Data masuk barang material dan sparepart dari supplier; dan.
- b. input Data nama supplier beserta alamat, no telpon, dan sebagainya.

2. Mencatat dan Membuat Laporan Gudang

Dalam Tugas Mencatat dan Membuat laporan data gudang, ada beberapa bagian didalam pelaksanaannya antara lain :

a. Membuat dan Mencetak PO

Langkah-langkah dalam membuat serta mencetak PO(*Purchase Order*) adalah sebagai berikut

1. laporan Permintaan dikirimkan dari lapangan ke bagian logistik untuk permintaan barang yang diperlukan ataupun untuk stok barang;
2. bagian Logistik membuat PO(*Purchase Order*) berdasarkan permintaan dari lapangan lalu staf akan menelpon supplier untuk konfirmasi pemesanan yang dilakukan; dan.
3. pihak kantor akan membawa PO(*Purchase Order*) yang telah dibuat ke toko untuk permintaan cap dan tanda tangan beserta pengambilan barang.

b. Mencatat pemasukan barang

1. pihak Kantor mengantarkan barang yang telah diambil ke gudang untuk pencatatan jumlah stok barang; dan.
2. bagian logistik akan membuat bbm (bukti barang masuk) yang menyatakan barang telah diterima.

c. Membuat Surat Jalan ke proyek

1. barang yang diterima akan diteruskan ke proyek-proyek yang sedang ditangani dengan membuat surat jalan manual dari kantor ke proyek; dan
2. pengantaran barang dilakukan oleh pihak kantor dengan membawa surat jalan sebagai bukti penerimaan barang.

3. Foto Copy Data-data

Setiap Data PO dan surat jalan yang telah dibuat serta invoices yang di terima dari supplier akan di fotocopy untuk arsip data dibagian logistik

BAB 3

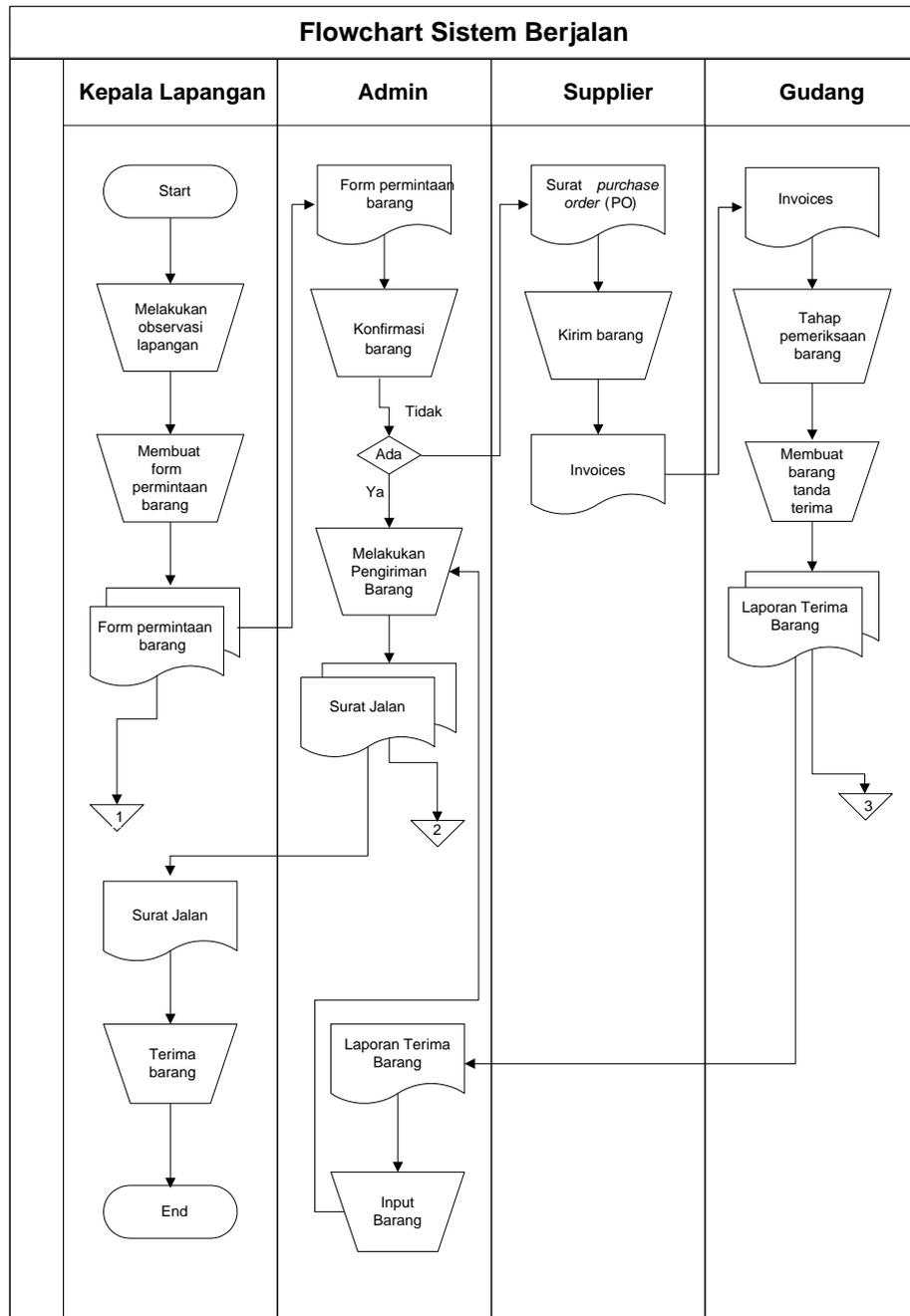
PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengamatan

Setelah melakukan praktek kerja lapangan di PT. Bangka Cakra Palembang khususnya bagian logistik, berdasarkan pengamatan yang telah penulis lakukan didapatkan bahwa stok barang pada PT. Bangka Cakra Karya sudah berbasis komputerisasi namun beberapa hal masih menggunakan cara manual seperti pencatatan pada buku ketika barang masuk, mencatat surat pengiriman. Adapun kesalahan yang sering terjadi dalam perhitungan stok barang akibat retur barang atau kerusakan bahkan kehilangan fisik barang. Kegiatan kerja yang dilakukan penulis yaitu membantu menginput stok barang yang masuk dari supplier ke gudang, menghitung jumlah barang yang masuk, membuat surat purchase order, dan membantu fotokopi data barang material maupun sparepart.

3.1.1 Prosedur yang berjalan

Adapun Prosedur sistem yang sedang berjalan di PT. Bangka Cakra Karya dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Flowchart Sistem Berjalan

Adapun Penjelasan dari Flowchart diatas adalah

1. Admin menerima permintaan barang dari lapangan berupa form permintaan lapangan yang dibawah oleh orang kantor yang standby dilapangan kekantor lalu admin melakukan pengecekan

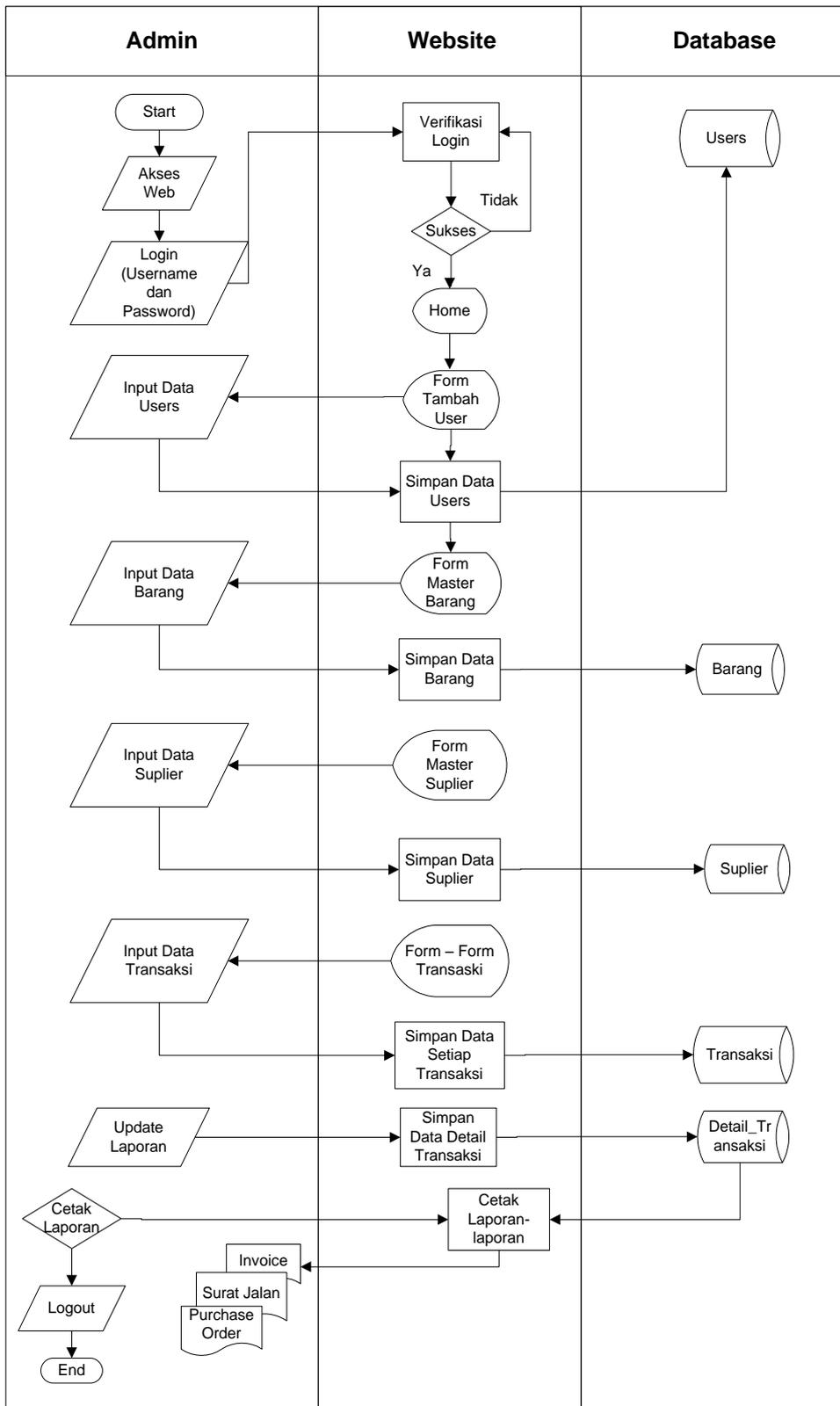
pada stok barang melalui Microsoft excel, Jika ada maka barang akan langsung dikirim ke proyek yang berjalan beserta form surat pengiriman barang untuk di minta ttd. Jika permintaan barang dari lapangan sedang tidak tersedia maka admin akan melakukan konfirmasi ke supplier guna untuk mengkonfirmasi apakah barang yang dibutuhkan ada atau tidak. Setelah selesai admin akan mengeluarkan Form PO (Purchase Order) untuk dibawa ke toko untuk dimintain ttd dan cap sebagai lampiran berkas logistik.

2. Bagian Gudang mengontrol barang masuk dan melakukan perhitungan ulang ketika barang dari supplier masuk ke Gudang, Bukti bahwa barang sudah diterima adalah PO yang sudah di ttd dan cap, surat jalan dari toko beserta invoice nya.
3. Setelah bagian Gudang selesai melakukan pengecekan dan hasil barang yang di PO dan barang yang ada lengkap. Data yang diterima bagian gudang akan diserahkan kepada admin untuk mulai melakukan penginputan.
4. Barang yang sudah siap dikirim akan di buat form laporan pengiriman barang ke proyek
5. Sebelum lanjut ke pembayaran, setiap data akan dilengkapi terlebih dahulu , Setiap Berkas mulai dari surat jalan, PO (Purchase Order) dan form laporan pengiriman barang masing-masing dirangkap 2 untuk diserahkan ke bagian keuangan dan satu untuk arsip logistik.

6. Jika ada retur barang atau kerusakan barang bahkan kehilangan fisik barang ketika barang sudah diproyek maka kepala lapangan memberikan laporan retur barang yang sudah dibuat admin.

3.1.2 Prosedur yang Diusulkan

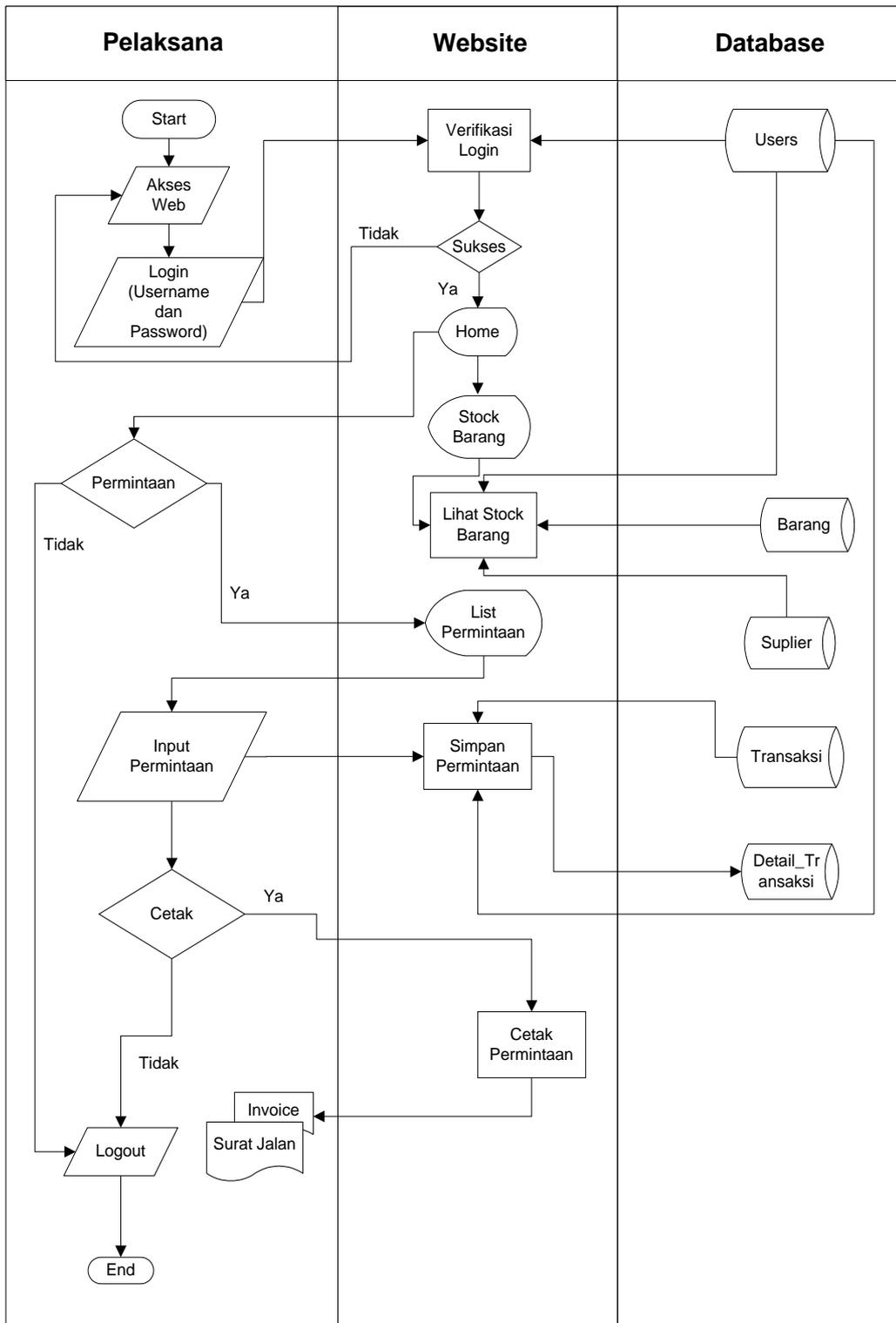
Adapun Prosedur sistem yang diusulkan pada PT.Bangka Cakra Karya dapat dilihat pada gambar 3.2 gambar 3.3 dan gambar 3.4.



Gambar 3.2 Flowchart Rancang Sistem untuk Admin

Adapun Penjelasan dari Flowchart diatas adalah

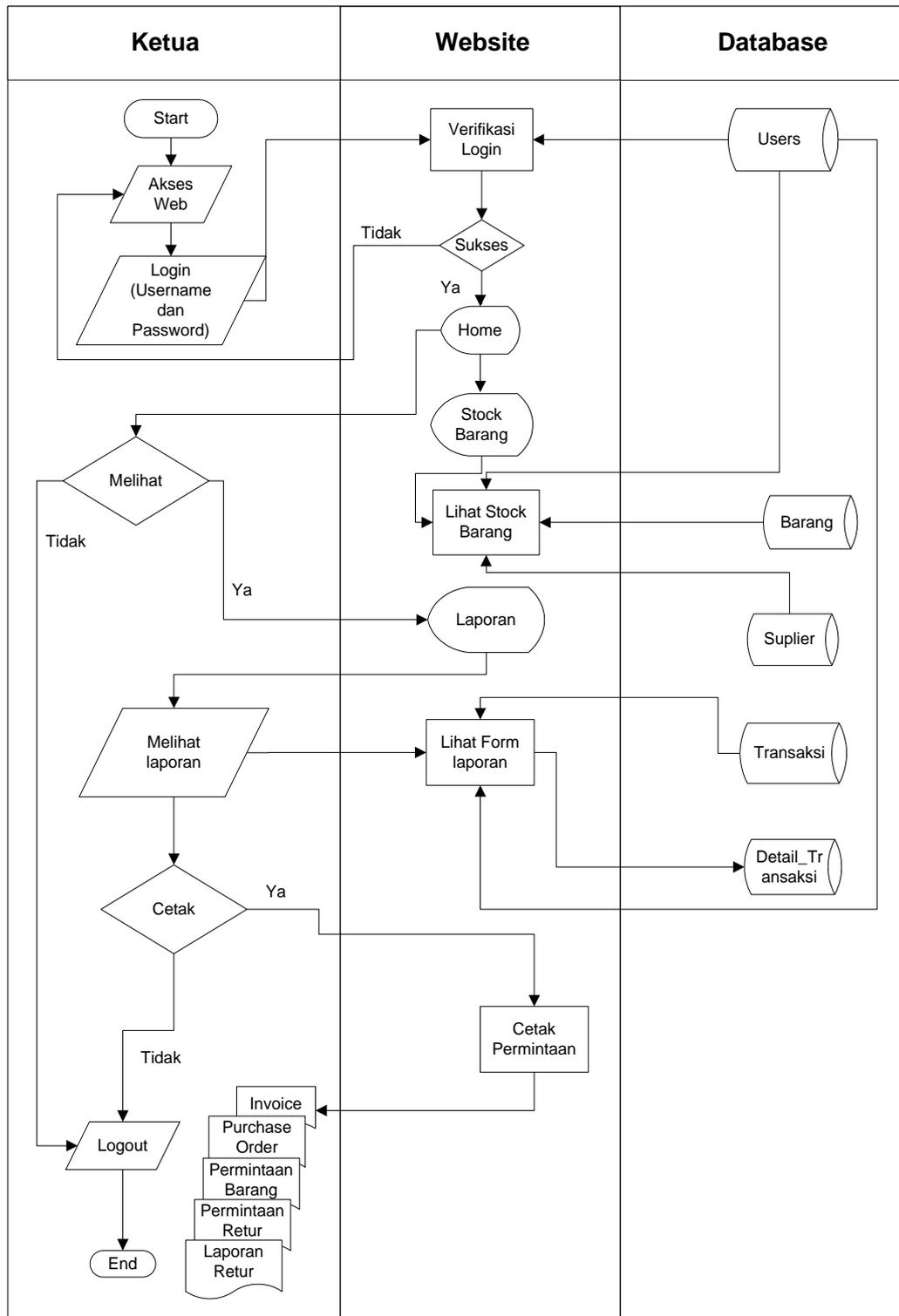
1. Admin melakukan login ke website dengan memasukan username dan password yang terdaftar pada tabel users.
2. Admin melakukan penambahan user pada website lalu tersimpan pada tabel users.
3. Admin menginput pada master barang sesuai dengan invoice yang masuk dan tersimpan pada tabel barang.
4. Admin menginput setiap suplier baru pada master suplier dan tersimpan pada tabel suplier.
5. Admin memproses transaksi permintaan barang maupun pengiriman barang yang berupa data surat purchase order, data invoice, data surat jalan, dan data retur barang.
6. Admin mencetak laporan yang akan diserahkan kepada ketua untuk di tandatangi berupa laporan invoice, laporan surat jalan, laporan purchase order, laporan permintaan barang, laporan permintaan retur, dan laporan retur baik untuk pengecekan laporan harian, mingguan, bulanan ataupun tahunan.
7. Admin dapat logout dari sistem yang berjalan.



Gambar 3.3 Flowchart Rancang Sistem Untuk Pelaksana

Adapun Penjelasan dari Flowchart diatas adalah

1. Pelaksana melakukan login pada website dengan memasukan username dan password yang telah terdaftar pada tabel users.
2. Pelaksana dapat melihat stok barang yang tersedia yang telah tersimpan pada tabel barang.
3. Pelaksana dapat melakukan permintaan barang dan permintaan retur sesuai dengan kebutuhan dilapangan yang tersimpan pada tabel transaksi bersangkutan dengan tabel detail transaksi dan tabel suplier.
4. Pelaksana dapat mencetak form permintaan barang permintaan barang dan permintaan retur dabawah kekantor sebagai bukti transaksi.
5. Pelaksana dapat logout dari sistem yang berjalan.



Gambar 3.4 Flowchart Rancang Sistem Untuk Ketua

3.2 Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

Berdasarkan pengamatan yang telah penulis lakukan didapatkan bahwa stok barang pada PT Bangka Cakra Karya sudah berbasis komputerisasi namun beberapa hal masih menggunakan cara manual seperti pencatatan pada buku ketika barang masuk, mencatat surat pengiriman. Adapun kesalahan yang sering terjadi dalam perhitungan stok barang akibat retur barang atau kerusakan bahkan kehilangan fisik barang. Hal seperti ini kurang baik jika dilakukan secara terus menerus. Untuk meningkatkan kinerja dan mengurangi masalah-masalah pada PT. Bangka Cakra Karya khususnya bagian logistic maka diajukan suatu program aplikasi stok barang pada PT. Bangka Cakra Karya berbasis web, sehingga dapat membantu dalam mengelola data dan juga dapat mempermudah dalam proses penyajian laporan saat dibutuhkan.

3.2.2 Pembahasan

Dengan adanya masalah yang terjadi pada PT. Bangka Cakra Karya maka penulis mengusulkan membuat berupa aplikasi stok barang berbasis web. Adapun usulan aliran data yang diajukan oleh penulis :

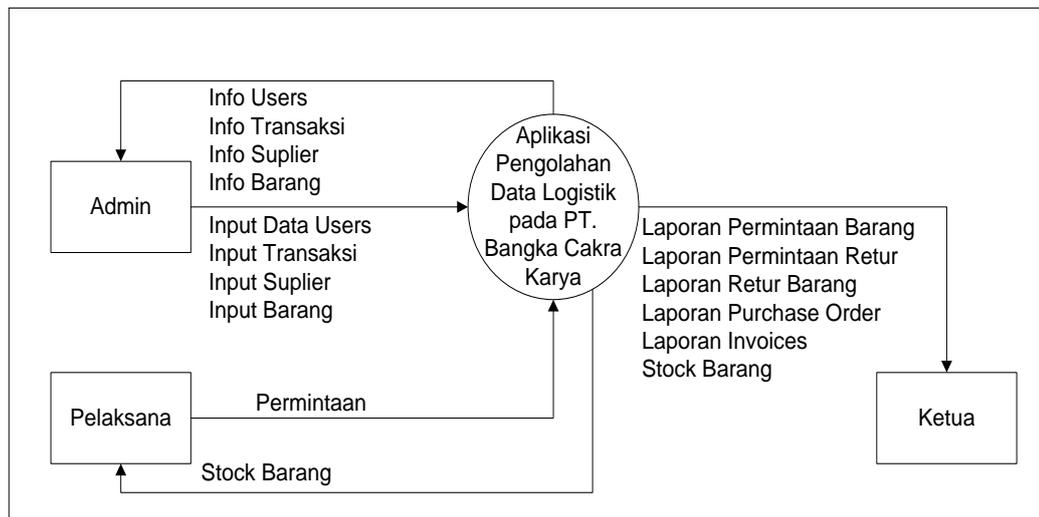
3.2.2.1 Diagram Aliran Data

Diagram Aliran Data (Data Flow Diagram) adalah diagram yang menggunakan notasi – notasi untuk menggambarkan

arus data. Berdasarkan analisi penulis, penulis memberi gambaran arus data terhadap sistem yang akan direncanakan sebagai berikut :

1. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan bagian besar dari aliran arus data pada aplikasi stok barang berbasis web, dapat dilihat pada gambar 3.5.



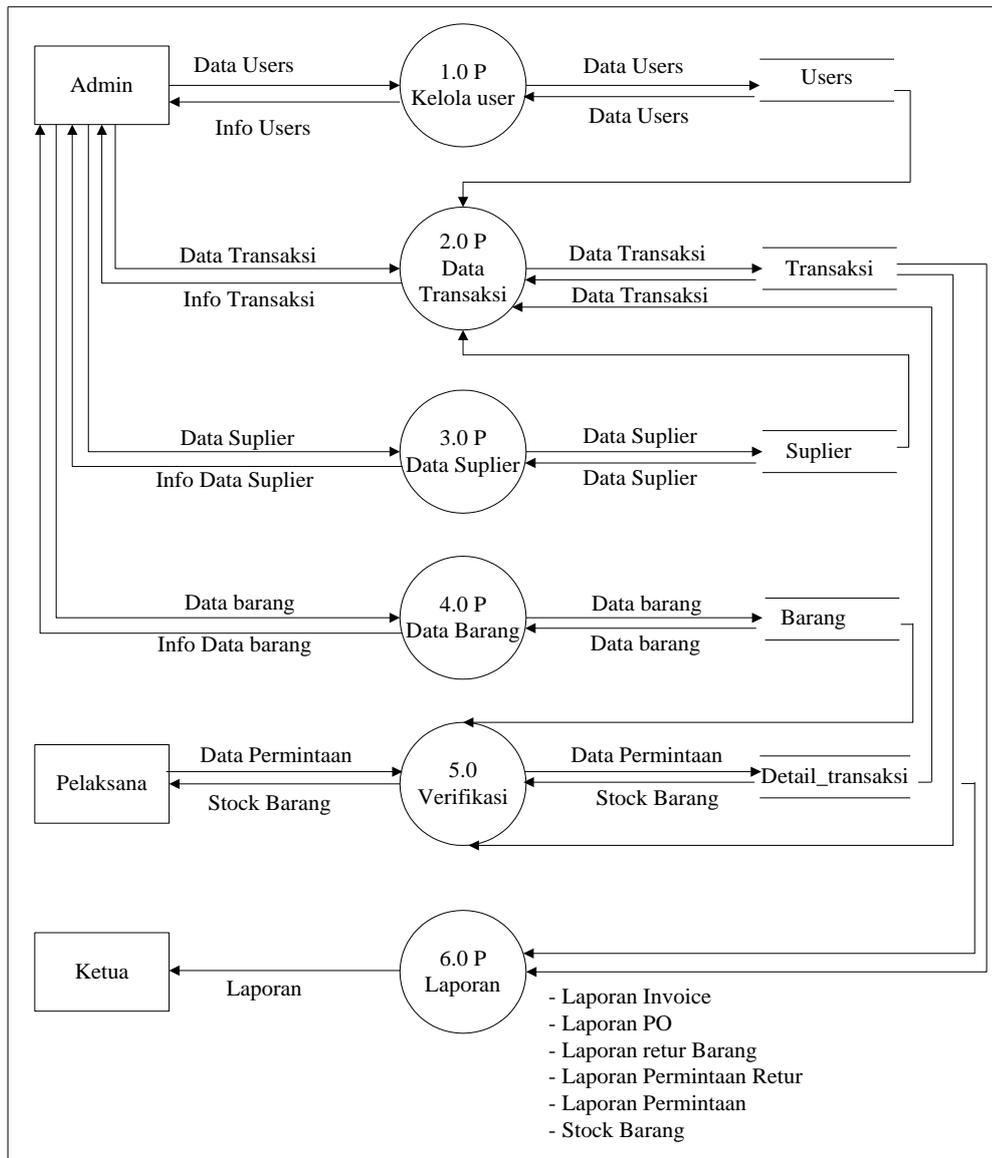
Gambar 3.5 Diagram Konteks

Berdasarkan gambar diagram konteks diatas dapat dijelaskan yaitu Aplikasi Stok Barang pada PT. Bangka Cakra Karya Berbasis Web memiliki 3 Terminator yaitu Admin, Kepala Pelaksana, dan Direktur. Data target bersumber dari admin menginput data anggota (kepala pelaksana) yang dapat mengakses web nanti, data barang masuk, data barang keluar, sedangkan data

yang diterima oleh bagian Gudang, kepala pelaksana dan direktur berupa laporan persediaan barang, laporan retur barang dan laporan pengiriman barang. Dan kepala pelaksana juga akan mengirimkan permintaan barang ke admin berupa form permintaan barang.

2. Diagram Level 0

DFD level 0 adalah diagram yang menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem, diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Diagram Level 0

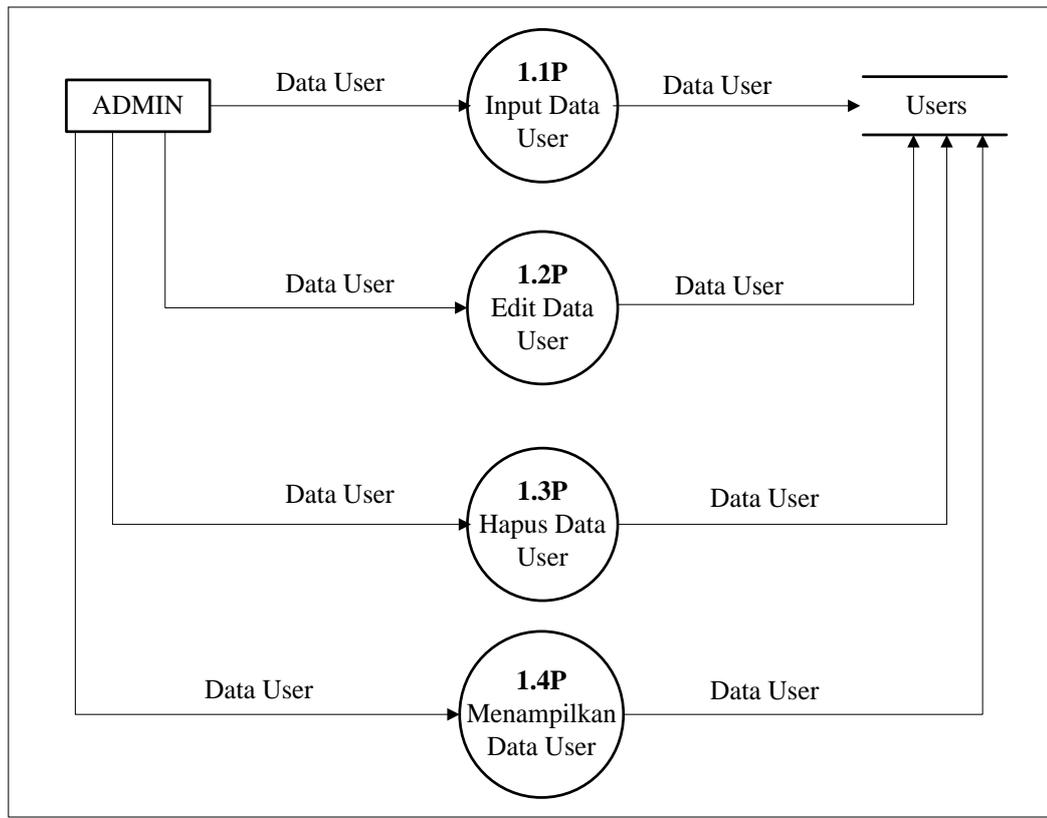
Adapun penjelasan dari diagram level 0 diatas :

1. Pada 1.0 P adalah proses login, yang akan dilakukan oleh admin, palaksana, dan ketua untuk masuk ke menu home pada aplikasi, user name dan password disimpan pada table user.

2. Proses 2.0 P adalah proses transaksi, di dapat dari admin menginput data transaksi, yang akan disimpan pada table transaksi.
3. Proses 3.0 P adalah proses data suplier yang disimpan pada tabel suplier.
4. Proses 4.0 P adalah proses data barang yang akan diinput oleh admin dan di simpan pada tabel barang .
5. Proses 5.0 adalah laporan yang didapat dari proses penginputan oleh admin melalui tabel transaksi dan tabel barang.

3. Diagram Level 1

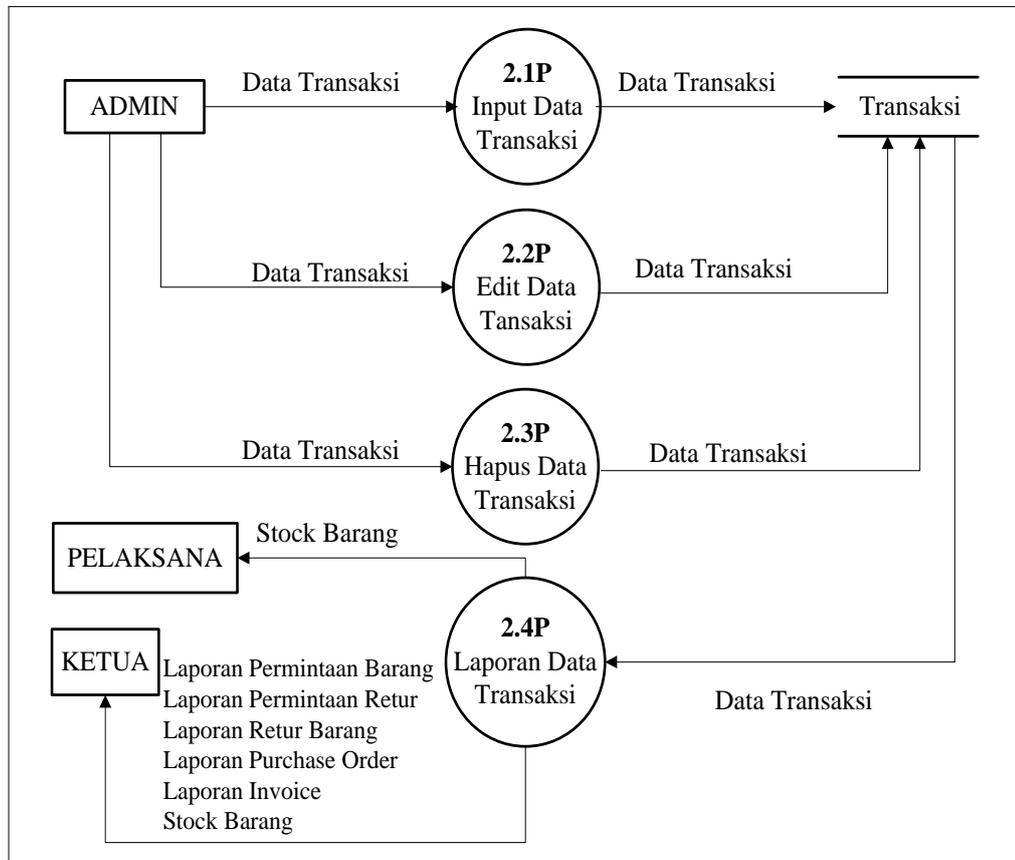
Diagram level 1 ini tercipta dari proses 2 , 3 dan 4 dari diagram level 0. Diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 Diagram Level 1 Proses 2

Adapun penjelasan dari diagram level 1, Proses 2 data anggotadiatas :

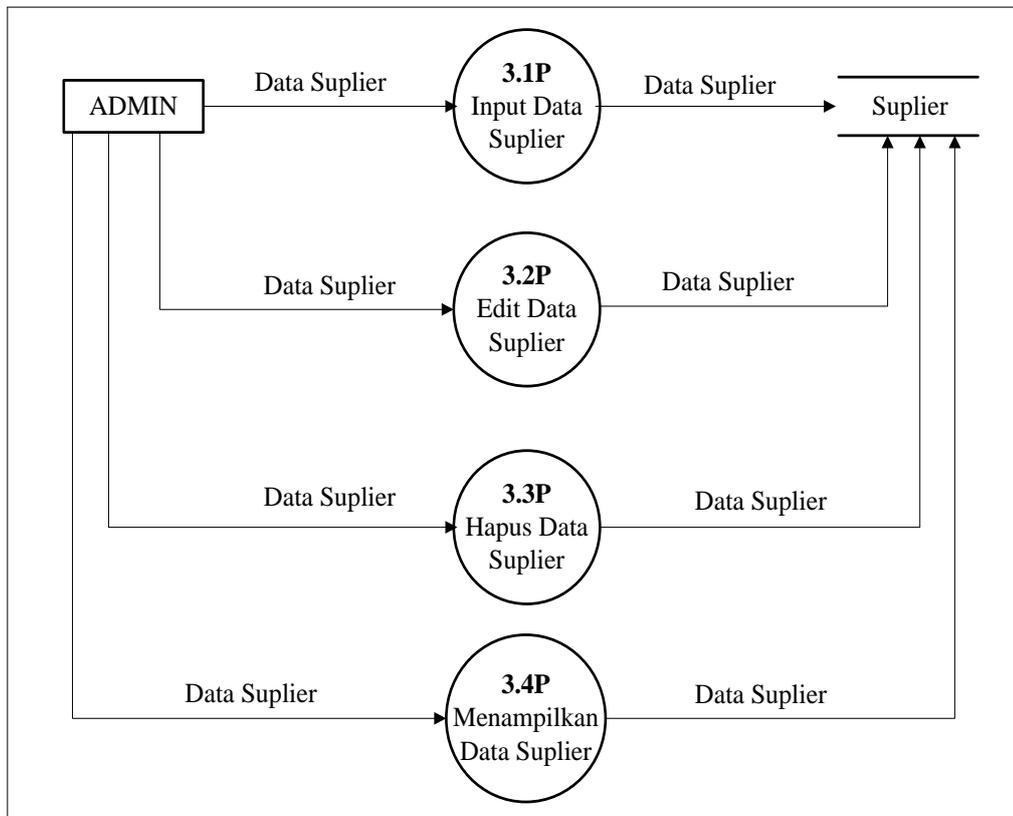
1. Proses 1.1 adalah admin menginput data user yang disimpan pada tabel users.
2. Proses 1.2 adalah admin mengedit data user yang disimpan pada tabel users.
3. Proses 1.3 adalah admin menghapus data user yang disimpan pada tabel users.
4. Proses 1.4 adalah admin menampilkan data user yang disimpan pada tabel users.



Gambar 3.8 Diagram Level 1 Proses 2

Adapun penjelasan dari diagram level 1, Proses 2 data transaksi dapat dilihat pada gambar 3.7 :

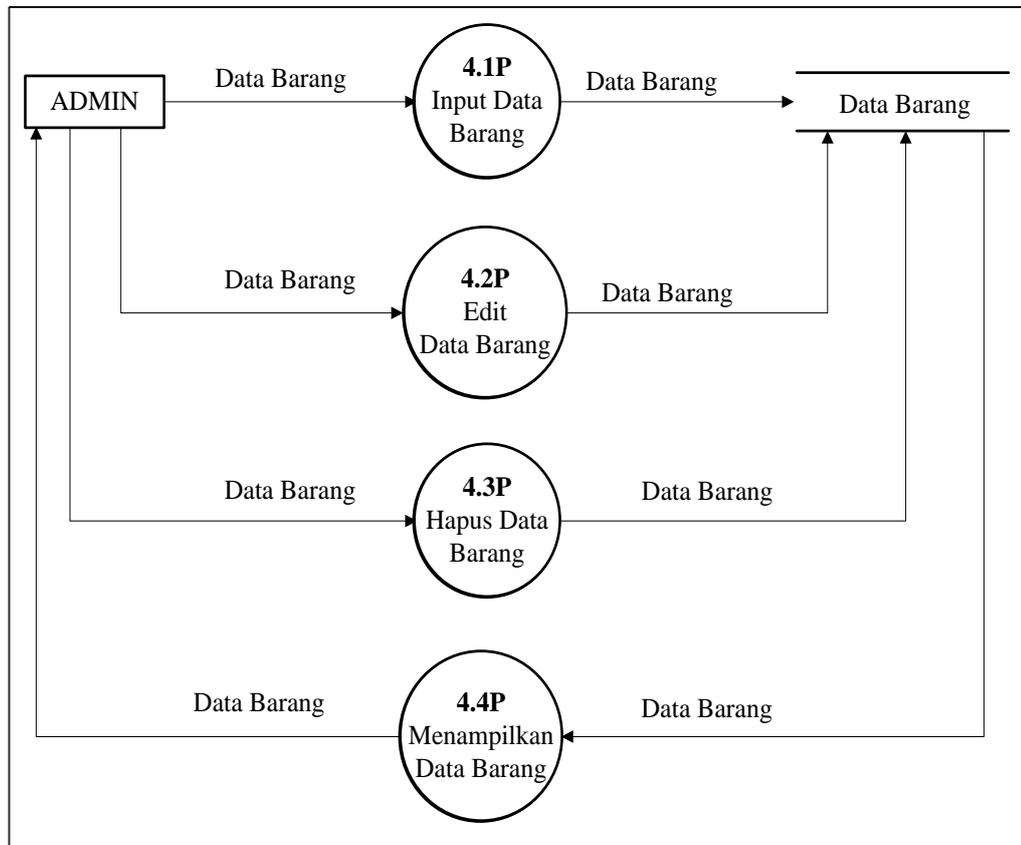
1. Proses 2.1 adalah admin menginput data transaksi yang disimpan pada tabel transaksi.
2. Proses 2.2 adalah admin mengedit data transaksi yang disimpan pada tabel transaksi.
3. Proses 2.3 adalah admin menghapus data transaksi yang disimpan pada tabel transaksi.
4. Proses 2.4 adalah laporan data transaksi berupa laporan invoice dan surat jalan.



Gambar 3.9 Diagram Level 1 Proses 3

Adapun penjelasan dari diagram level 1, Proses 3 data Suplier diatas :

1. Proses 3.1 adalah admin menginput data suplier yang disimpan pada tabel suplier.
2. Proses 3.2 adalah admin mengedit data suplier yang disimpan pada table suplier.
3. Proses 3.3 adalah admin menghapus data suplier yang disimpan pada tabel suplier.
4. Proses 3.4 adalah admin menampilkan data suplier yang disimpa pada tabel suplier.

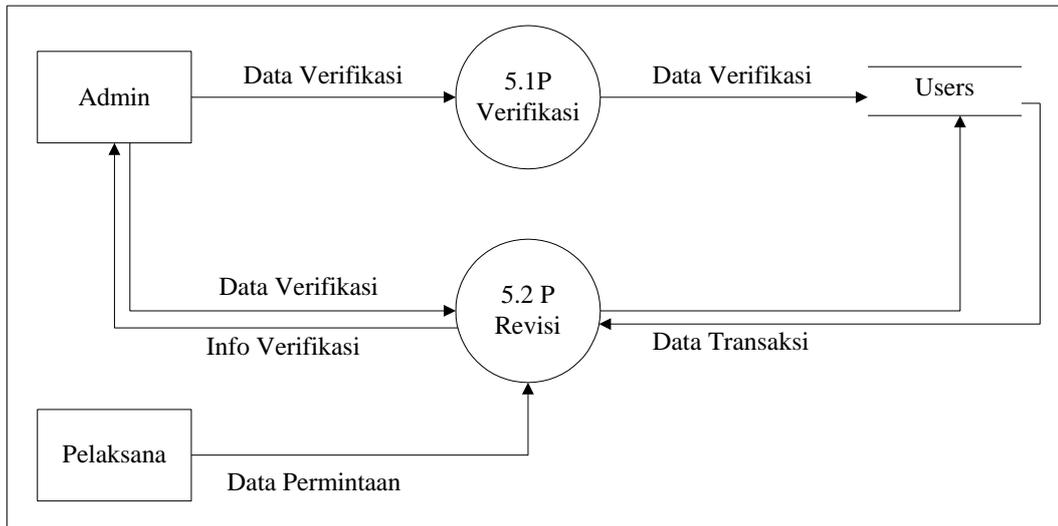


Gambar 3.10 Diagram Level 1 Proses 4

Adapun penjelasan dari diagram level 1, Proses 4 data barang diatas :

1. Proses 4.1 adalah admin menginput data barang yang disimpan pada tabel barang.
2. Proses 4.2 adalah admin mengedit data barang yang disimpan pada tabel barang.
3. Proses 4.3 adalah admin menghapus data barang yang disimpan pada tabel barang.

4. Proses 4.4 adalah proses laporan barang berupa laporan permintaan barang dan laporan retur barang.



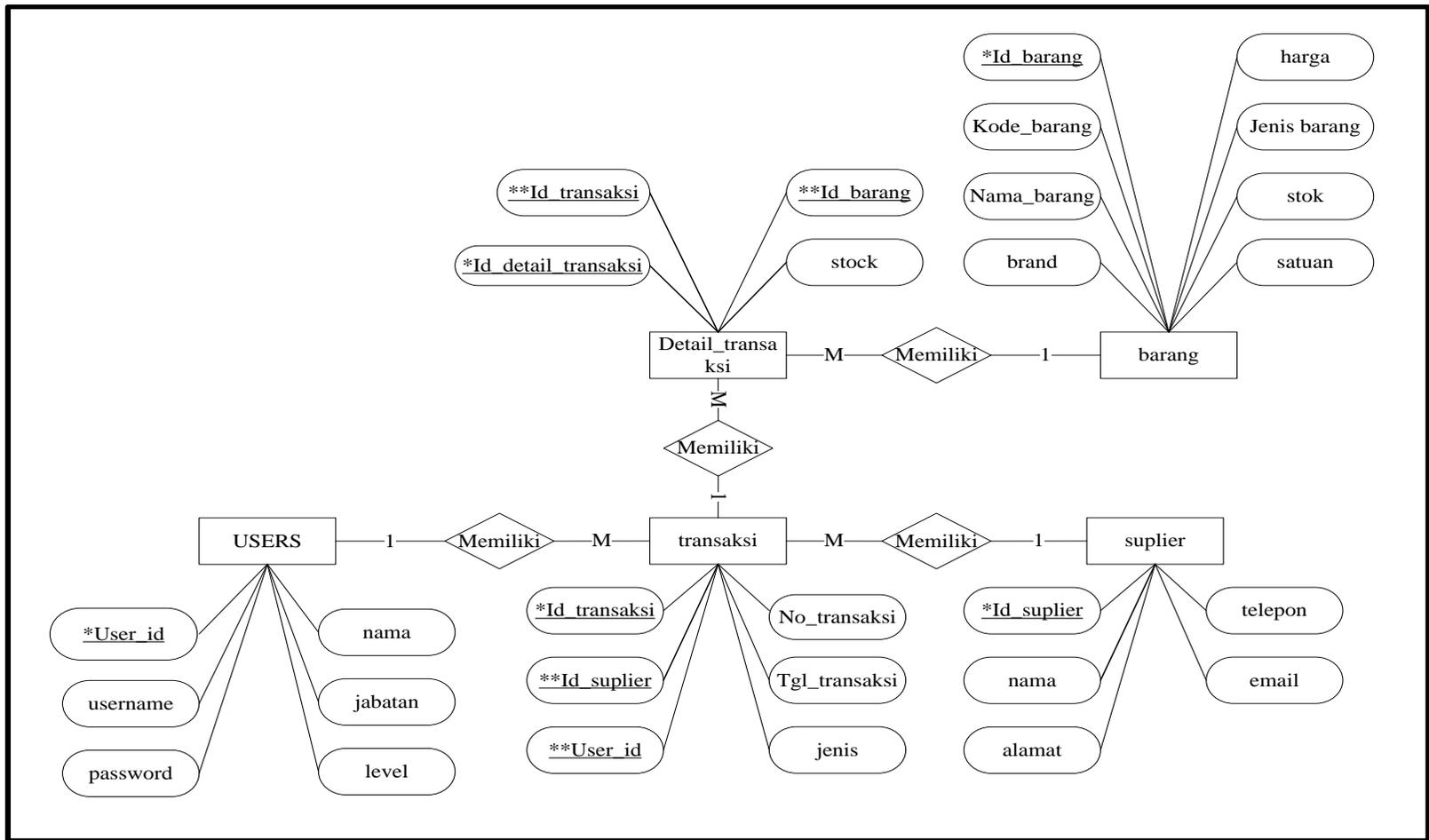
Gambar 3.11 Diagram Level 1 Proses 5

Adapun penjelasan dari diagram level 1, Proses 5 data barang diatas :

1. Proses 5.1 adalah admin melakukan verifikasi data yang tersimpan pada tabel detail_transaksi dan tabel transaksi.
2. Proses 5.2 adalah data permintaan dari pelaksana melewati proses revisi terlebih dahulu untuk dapat diverifikasi yang tersimpan pada tabel detail_transaksi dan tabel transaksi.

3.2.2.2 ERD (Entity Relationship Diagram)

Hubungan antar data disini yang penulis gunakan berupa ERD (Entity Relationship Diagram) Himpunan relasi yang masing – masing dilengkapi dengan atribut- atribut yang berisi komponen – komponen himpunan entitas. Diagram tersebut dapat dilihat pada gambar 3.10



Gambar 3.12 ERD (Entity Relationship Diagram)

Diagram ERD pada gambar 3.12 dapat dijelaskan adalah sebagai berikut :

1. Tabel Users memiliki hubungan dengan tabel transaksi . Yang menjadi primary key tabel users *user_id.
2. Tabel transaksi memiliki hubungan dengan tabel detail transaksi dan tabel supplier. Yang menjadi primary key pada tabel transaksi *id_detail_transaksi, foreign key **id_supplier
3. Tabel supplier berhubungan juga dengan tabel transaksi. Yang menjadi primary key dalam tabel supplier *id_supplier.
4. Tabel detail transaksi berhubungan dengan tabel detail transaksi. Yang menjadi primary key tabel detail transaksi *id_detail_transaksi, foreign key **id_transaksi dan **id_barang.
5. Tabel barang berhubungan juga dengan tabel detail transaksi. Yang menjadi primary key dalam tabel ini adalah *id_barang.

4.2.2.2 Struktur Tabel

Desain database yang digunakan untuk menentukan struktur dari tabel-tabel yang akan dibuat berisikan nama-nama field, type field dan ukurannya, dimana tabel-tabel

digunakan untuk menampung data. Adapun desain database yaitu sebagai berikut :

1. Tabel Users

Tabel ini digunakan untuk menampung data admin dan anggota menghubungkan seluruh data yang berhubungan dengan tabel transaksi di PT. Bangka Cakra Karya

Nama File : Users

Primary KEY : *User_id

Tabel 3.1 Design Tabel User

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	user_id	Int	11	Primary key
2	Username	Varchar	100	Username
3	Password	Varchar	100	Password
4	Nama	Varchar	100	Nama
5	Jabatan	Varchar	100	Jabatan
6	Level	Int	1	Level

2. Tabel Suplier

Tabel Suplier digunakan untuk menampung data suplier yang akan masuk pada PT. Bangka Cakra Karya

Nama File : suplier

Primary Key : *id_suplier

Tabel 3.2 Design Tabel Suplier

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	Id_suplier	Interger	4	Id suplier
2	Nama	Varchar	30	Nama suplier
3	Alamat	Varchar	30	Alamat
4	Telepon	Varchar	14	Telepon
5	email	Varchar	30	E-mail

3. Tabel barang

Tabel ini digunakan untuk menampung data barang pada data barang masuk dan data kirim barang di PT. Bangka Cakra Karya

Nama file : barang

Primary Key : *id_barang

Tabel 3.3 Design Tabel Barang

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id_barang	Interger	4	Id jenis
2	kode_barang	Varchar	30	Kode admin
3	nama_barang	Varchar	30	Jenis barang
4	Brand	Varchar	30	brand
5	Stok	Interger	6	stok
6	Satuan	Varchar	15	satuan
7	harga	Interger	8	harga
8	jenis_barang	Varchar	30	Jenis barang

4. Tabel transaksi

Tabel transaksi digunakan untuk menampung data transaksi berupa invoice dan surat jalan yang masuk pada PT. Bangka Cakra Karya

Nama File : transaksi

Primary Key : *id_transaksi

Tabel 3.4 Design Tabel Transaksi

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id_transaksi	Interger	7	Id transaksi
2	id_suplier	Interger	4	Id suplier
3	No_transaksi	Varchar	30	No transaksi
4	Tgl_transaksi	timestamp	6	Tanggal transaksi
5	Jenis	Varchar	15	Jenis Barang

5. Tabel detail transaksi

Tabel detail transaksi digunakan untuk menampung data transaksi lebih rinci ke proyek pada PT. Bangka Cakra Karya

Nama file : detail_transaksi

Primary Key : *id_detail_transaksi

Tabel 3.5 Design Tabel Detail Transaksi

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id_detail_transaksi	Int	6	Id detail transaksi
2	id_barang	Int	6	Kode admin
3	id_transaksi	Int	7	Id transaksi
4	Stock	Int	8	stock

3.2.2.4 Interface

A. Design Interface Input

1. Design Login Users

Design Menu Login merupakan rancangan form untuk masuk aplikasi stok barang. Adapun file-file design menu login berupa username dan password. Dapat dilihat pada gambar 3.11

Silahkan Melakukan Login

USERNAME admin

PASSWORD

➔ Login

PT. Bangka Cakra Karya
Vivi Vanessa
PKL STIMIK Palcomtech

Gambar 3.13 Design Login Users

2. Design Input Users

Design form daftar pengguna digunakan untuk mengatur hak akses kepada admin dan anggota, adapun design form daftar pengguna dapat dilihat pada gambar 3.14.

The image shows a web form titled "Add User" with a red header. The form contains the following fields and controls:

- NAMA :** A text input field containing the placeholder text "Nama".
- JABATAN :** A text input field containing the placeholder text "jabatan".
- LEVEL LOGIN :** A dropdown menu with "Admin" selected and a downward arrow.
- USERNAME :** A text input field containing the text "admin".
- PASSWORD :** A password input field with a yellow background and seven dots representing the password.
- Save :** A green button with a floppy disk icon and the text "Save".
- Close :** A button with a red 'X' icon and the text "Close" located in the bottom right corner of the form area.

Gambar 3.14 Design Input Users

3. Design Interface Form Edit User Name dan Password

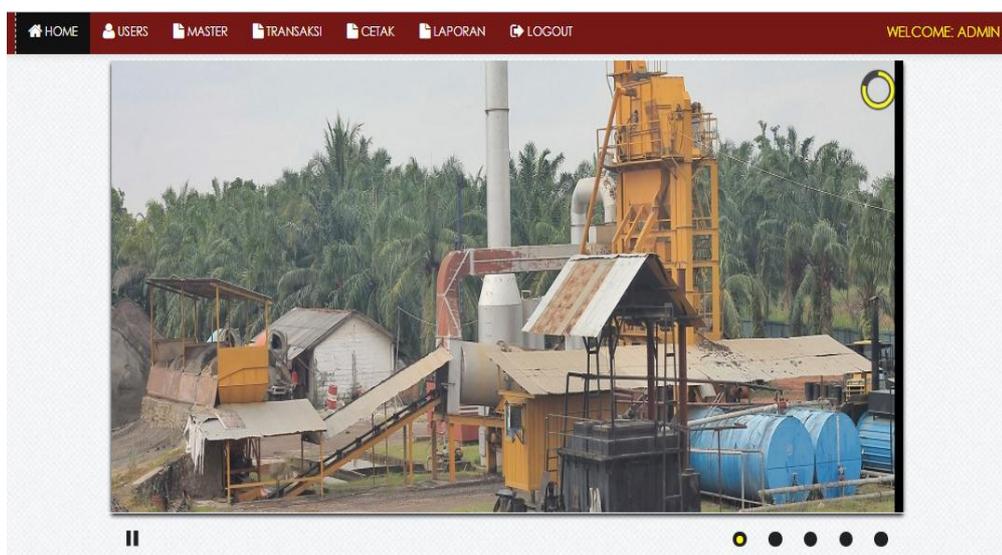
Design form edit user name dan password digunakan untuk edit, tambah, ataupun hapus data user name dan password. Dapat dilihat pada gambar 3.15.

USERNAME	PASSWORD	NAMA	JABATAN	ACTION
admin	admin	admin	admin	 
Agus	pelaksana	Agus	pelaksana	 
Arif	pelaksana	Arif	Arif	 
kepala	kepala	ketua	Kepala	 
pelaksana	pelaksana	pelaksana	pelaksana	 
Pelaksana1	pelaksana1	pelaksana1	pelaksana	 
pelaksana2	pelaksana2	Pelaksana2	pelaksana	 
pelaksana3	pelaksana3	pelaksana3	pelaksana	 

Gambar 3.15 Design Edit, User Name dan Password

4. Design Admin

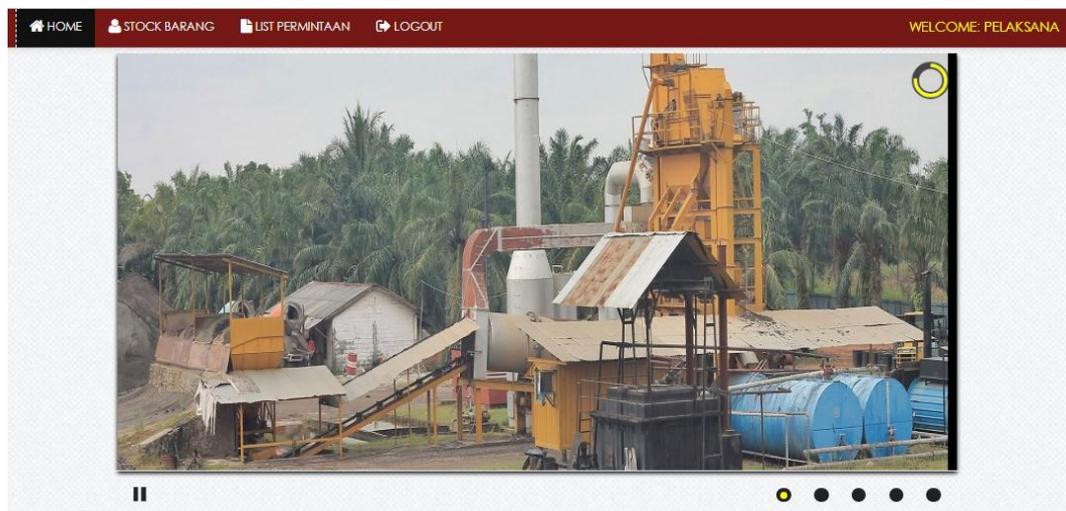
Design admin merupakan tampilan aplikasi stok barang pada admin. Adapun File-file design admin berupa home, users, master, transaksi, cetak, laporan dan logout. Dapat dilihat pada gambar 3.14



Gambar 3.16 Design Admin

5. Design Pelaksana

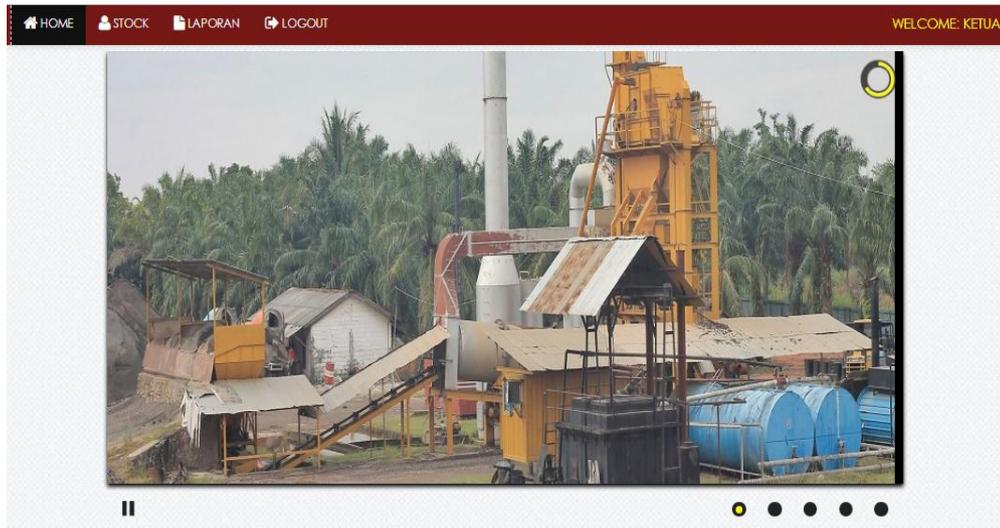
Design Pelaksana merupakan tampilan aplikasi stok barang pada admin. Adapun File-file design pelaksana berupa home, stock barang, list permintaan dan logout. Dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.17 Design Pelaksana

6. Design ketua

Design ketua merupakan tampilan aplikasi stok barang pada ketua. Adapun File-file design ketua berupa home, stock barang, laporan dan logout. Dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.18 Design Ketua

B. Form Input Aplikasi

1. Form Input Data Barang

Form input data barang digunakan untuk menginput data-data barang seperti material dan sparepart, Adapun form input data jenis barang dapat dilihat pada gambar 3.19.

Silahkan Isi Detail Berikut :

KODE BARANG:	<input type="text" value="A111"/>
NAMA BARANG:	<input type="text" value="Semen"/>
JENIS BARANG:	<input type="text" value="Material"/>
BRAND:	<input type="text" value="Baturaja"/>
HARGA: RP.	<input type="text" value="50000"/>
STOCK AWAL:	<input type="text" value="200"/> <input type="text" value="sak"/>

Gambar 3.19 Form Input Barang

2. Design Input Data Suplier

Form input data supplier digunakan untuk menginput data-data supplier baru, adapun form input data supplier dapat dilihat pada gambar 3.18.



Silahkan Isi Detail Berikut :

NAMA SUPPLIER: Jaya Mandiri

ALAMAT: Ir mawar no 45

TELEPHONE: 081369662954

E-MAIL: jayamandiri19@gmail.com

Save

Gambar 3.20 Form Input Suplier

3. Form Input Data Invoices

Design input data invoice digunakan untuk menginput data-data invoice dari supplier, adapun design input data invoice dapat dilihat pada gambar berikut



Invoice [diinput berdasarkan data dari Invoice supplier, untuk menambahkan ready stock barang]

Nama Suplier :
Silahkan Pilih Suplier

Tanggal Invoice :
dd/mm/yyyy

No Invoice :
No Invoice

Input

Pilih Item pada check box (max 30 item per invoice), lalu masukan QTY

100 records per page Search:

KODE BARANG	NAMA BARANG	JENIS BARANG	STOCK	HARGA	ADD	QTY
A1	Batu 2x3	Material	1m3	400000	<input type="checkbox"/>	Quantity
A2	Batu 1x2	Material	64m3	410000	<input type="checkbox"/>	Quantity
A3	Abu Batu	Material	18m3	176000	<input type="checkbox"/>	Quantity
A4	Semen Tiga Roda	Material	200m3	49000	<input type="checkbox"/>	Quantity

Gambar 3,21 Design Input Data Invoice

4. Design Interface Form Input Surat Jalan

Design form input surat jalan digunakan untuk menginput data-data surat jalan, adapun design form input data surat jalan dapat dilihat pada gambar berikut

KODE BARANG	NAMA BARANG	JENIS BARANG	HARGA	ADD	QTY
A1	Batu 2 x 3	Material	400000	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Quantity"/>
A2	Batu 1x2	Material	410000	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Quantity"/>
A3	Abu Batu	Material	176000	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Quantity"/>
A4	Semen Tiga Roda	Material	49000	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Quantity"/>

Gambar 3.22 Form Surat Jalan

5. Desgin Input Purchase Order

Design form input purchase order digunakan untuk menginput data-data purchase order, adapun design form input data purchase order dapat dilihat pada gambar berikut

KODE BARANG	NAMA BARANG	JENIS BARANG	STOCK	HARGA	ADD	QTY
A1	Batu 2 x 3	Material	1m3	400000	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Quantity"/>
A2	Batu 1x2	Material	64m3	410000	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Quantity"/>
A3	Abu Batu	Material	18m3	176000	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Quantity"/>
A4	Semen Tiga Roda	Material	200m3	49000	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Quantity"/>

Gambar 2.23 Form Input PO

6. Desain Input Data Retur Barang

Design form input data retur barang digunakan untuk menginput data retur barang, adapun design form input data retur barang dapat dilihat pada gambar berikut

Retur Barang

Nama Suplier :
Silahkan Pilih Suplier

Tanggal Invoice :
dd/mm/yyyy

No Invoice:
No Invoice

+ Input

Pilih Item pada check box (max 30 item per invoice), lalu masukan QTY

100 records per page Search:

KODE BARANG	NAMA BARANG	JENIS BARANG	STOCK	HARGA	ADD	QTY
A1	Batu 2 x 3	Material	1m3	400000	<input type="checkbox"/>	Quantity
A2	Batu 1x2	Material	64m3	410000	<input type="checkbox"/>	Quantity
A3	Abu Batu	Material	18m3	176000	<input type="checkbox"/>	Quantity
A4	Semen Tiga Roda	Material	200m3	49000	<input type="checkbox"/>	Quantity

Gambar 3.24 Form Input Retur Barang

C. Design Output

1. Design Output Data Barang

Design Output data barang adalah hasil tampilan dari inputan data barang seperti material dan sparepart, Adapun design output data barang dapat dilihat pada gambar 3.25.

The screenshot shows the MASTERBARANG application interface. At the top, there is a red header with the text 'MASTERBARANG'. Below the header, there is a green button labeled '+ Barang Baru' and a blue 'Print' button. A search bar is located on the right side. Below the search bar, there is a dropdown menu showing '100 records per page'. The main content is a table with the following columns: KODE BARANG, NAMA BARANG, JENIS BARANG, BRAND, HARGA, READY STOCK, and ACTION. The table contains four rows of data:

KODE BARANG	NAMA BARANG	JENIS BARANG	BRAND	HARGA	READY STOCK	ACTION
A1	Batu 2x3	Material	-	400000	1 m3	
A2	Batu 1x2	Material	-	410000	64 m3	
A3	Abu Batu	Material	-	176000	18 m3	
A4	Semen Tiga Roda	Material	-	49000	200 m3	

Gambar 3.25 Design Output Data Barang

2. Design Output Data Suplier

Design Output data suplier adalah tampilan hasil dari input data suplier digunakan untuk menginput data-data suplier baru, adapun design output data suplier dapat Dilihat pada gambar 3.26

The screenshot shows the MASTERSUPPLIER application interface. At the top, there is a red header with the text 'MASTERSUPPLIER'. Below the header, there is a green button labeled '+ Suplier Baru' and a blue 'Print' button. A search bar is located on the right side. Below the search bar, there is a dropdown menu showing '100 records per page'. The main content is a table with the following columns: NAMA SUPPLIER, ALAMAT, TELEPHONE, E-MAIL, and ACTION. The table contains six rows of data:

NAMA SUPPLIER	ALAMAT	TELEPHONE	E-MAIL	ACTION
Jaya Mandiri	Ir mawar no 45	081369662954	jayamandiri19@gmail.com	
PT. Cahaya Bangunan Tbk	Jalan Jendral Sudirman	0711 312980	ada_apa_dengan_cinta@aadc.com	
PT. Djarum Cahaya Sentosa	Jl. H. Mahmud	098765432	admin@yahoo.com	
PT. Mutiara Indah	Jl. H. Bastari	0711 3129808	ada_apa_dengant@aadc.com	
PT. Sampoerna Tbk	Jalan Jendral Sudirman			
PT. Sarana Kencana Mulya	Jalan Puncak 2 no 18 a Palembang	0711 312980	ada_apa_dengan_cinta@aadc.com	

Showing 1 to 6 of 6 entries

← Previous 1 Next →

Gambar 3.26 Design Output Data Suplier

3. Design Output Data Invoice

Design Output data invoice adalah tampilan hasil dari input data invoice digunakan untuk menginput data-data invoice baru, adapun design output data invoice dapat Dilihat pada gambar 3.27



KODE BARANG	NAMA BARANG	HARGA SATUAN	QUANTITY	TOTAL HARGA
A1	Batu 2x3	Rp. 400000	2 m3	Rp. 800000
A2	Batu 1x2	Rp. 410000	3 m3	Rp. 1230000
TOTAL PEMBAYARAN			5 ITEM	Rp. 2030000

Gambar 3.27 Design Output Data Invoice

4. Design Output Surat Jalan

Design Output data surat jalan adalah tampilan hasil dari input data surat jalan digunakan untuk menginput data-data surat jalan, adapun design output data surat jalan dapat Dilihat pada gambar 3.28

DATASURATJALAN		
NO SURAT JALAN	:	1
NAMA PELAKSANA	:	pelaksana
TANGGAL PENGIRIMAN	:	2019-01-08
LOKASI PENGIRIMAN	:	
KODE BARANG	NAMA BARANG	QUANTITY
A1	Batu 2x3	2 m3
A2	Batu 1x2	3 m3

[← Kembali](#)
[Cetak](#)

Gambar 3.28 Desain Output Data Surat Jalan

5. Design Output Purchase Order

Design Output data purchase order adalah tampilan hasil dari input data purchase order digunakan untuk menginput data-data purchase order, adapun design output dat purchase order dapat dilihat pada gambar 3.29

DATA PURCHASE ORDER		
NO PURCHASE ORDER	:	1
NAMA PELAKSANA	:	admin
TANGGAL PEMESANAN	:	2019-08-08
KODE BARANG	NAMA BARANG	QUANTITY
A1	Batu 2x3	2 m3
A2	Batu 1x2	3 m3

[← Kembali](#)
[Cetak](#)

Gambar 3.29 Design Output Purchase Order

6. Design Output Data Retur Barang

Design Output data retur barang adalah tampilan hasil dari input data retur barang digunakan untuk menginput data-data retur barang, adapun

design output data retur barang dapat Dilihat pada gambar 3.30

NOTA RETUR BARANG		
NO NOTA RETUR	: 1	
NAMA SUPLIER	: PT. Sampoerna Tbk	
ALAMAT	: Jalan Jenderal Sudirman	
KODE BARANG	NAMA BARANG	QUANTITY
A1	Batu 2x3	1 m3
	TOTAL	1 ITEM

[← Kembali](#)
[Cetak](#)

Gambar 3.30 Design Output Data Retur Barang

7. Design Laporan Invoices

Form laporan invoices menampilkan laporan keseluruhan, mingguan, bulanan dan tahunan, dapat dilihat pada gambar 3.31

Laporan Invoice

PERIODE LAPORAN

Tanggal Awal : 2019-01-01
 Tanggal Akhir : 2019-02-01

Tanggal	No Invoice	Suplier	Total Tagihan
17-1-2019	1	PT. Sampoerna Tbk	Rp. 400000
17-1-2019	2	PT. Sampoerna Tbk	Rp. 4000000
		GRAND TOTAL TAGIHAN	Rp. 4400000

pelaksana
 Administrator

Gambar 3.31 Form Lapiran Invoices

8. Form Laporan Surat Jalan

Form Laporan surat jalan menampilkan laporan keseluruhan, mingguan, bulanan dan tahunan, dapat dilihat pada gambar 3.32

Laporan Surat Jalan

PERIODE LAPORAN

Tanggal Awal : 2018-12-01
Tanggal Akhir : 2019-02-01

No. Surat Jalan	Tanggal Surat Jalan	Penanggung Jawab	Total Item	Total Tagihan
		GRAND TOTAL TAGIHAN		Rp. 4400000

pelaksana
Administrator

Gambar 3.32 Form Laporan Retur Barang

9. Form Laporan Retur Barang

Form Laporan retur barang menampilkan laporan keseluruhan, mingguan, bulanan dan tahunan, dapat dilihat pada gambar 3.33

NO. RETUR	Pelaksana	Kode Barang	Nama Barang	Jenis Barang	Brand	Quantity
1	pelaksana	A1	Batu 2 x 3	Material	-	5
1	pelaksana	A1	Batu 2 x 3	Material	-	34
1	pelaksana	A1	Batu 2 x 3	Material	-	1
1	pelaksana	A1	Batu 2 x 3	Material	-	1
2	pelaksana	A1	Batu 2 x 3	Material	-	3
2	admin	A1	Batu 2 x 3	Material	-	2
2	admin	A2	Batu 1x2	Material	-	3
2	admin	A1	Batu 2 x 3	Material	-	10
2	admin	A1	Batu 2 x 3	Material	-	3
3	pelaksana	A3	Abu Batu	Material	-	0

Gambar 3.33 Form Laporan Retur Barang

BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Penulis memberi kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi pengolah data logistik maka memudahkan admin dalam pengontrolan dan penyimpanan.
2. Dengan adanya aplikasi pengolahan data logistik ketua bisa mengetahui stock barang lebih cepat tanpa melibatkan admin.
3. Dengan adanya aplikasi pengolahan data logistik pelaksana tidak perlu repot untuk datang ke kantor, melainkan hanya perlu mengakses aplikasi ini.

4.2 Saran

Adapun saran-saran yang ingin dikemukakan oleh penulis terkait dengan hasil pembahasan secara keseluruhan adalah :

1. Meluaskan aplikasi pengolahan data logistik sehingga dapat melakukan transaksi dan bekerja sama dengan pihak luar tidak hanya intern.
2. Diperlukan pengembang terhadap program aplikasi yang penulis rancang dan menyempurnakan beberapa hal dalam program aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Rohi. 2015. *Web Programming is Easy*. Jakarta: Elek Media Komputindo

Bekti, Humaira. 2015. *Dreamweaver CS6, CSS dan Jquery*. Yogyakarta: ANDI OFFESET

Hutahaean, Jeperson. 2014. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish

Indrajani. 2015. *Databse Design (Case Study All in One)*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Jumantaka. 2018. Aplikasi Pemesanan Tiket Oto Bus Budiman Berbasis Online, JUMANTAKA Vol 1 No 1 (2018) PISSN: 2613-9138-EISSN:2613-9146

Nazir. 2014. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia

Rosadi. 2015. (*Aplikasi Panduan Wisata Di Bogor Berbasis Android : 19*), Bogor : Idris

Saleha, Dumi. 2016. *BAB II Tinjauan Pustaka*. Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya

Sukamto dan Shalahuddin. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak*, Bandung: Informatika Bandung

Winarno dkk. 2014. *24 Jam Belajar PHP*. Jakarta: Elek Media Komputindo