

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : RINI A'YUNI
NOMOR POKOK : 021210073
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : APLIKASI STOK BARANG PADA CV.
ISTANA KOMPUTER BERBASIS *WEB*

Tanggal : 21 Mei 2024

Pembimbing

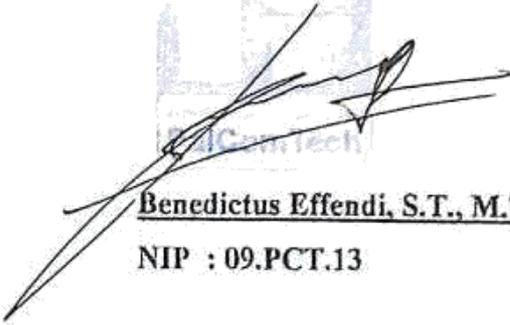


Wiza Yunifa, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0204068601

Mengetahui,

Rektor




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 : RINI A'YUNI
NOMOR POKOK : 021210073
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : APLIKASI STOK BARANG PADA CV.
ISTANA KOMPUTER BERBASIS *WEB*

Tanggal : 21 Juni 2024

Penguji

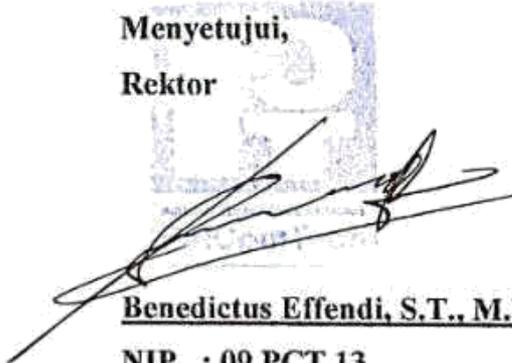


Eka Hartati, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0226119002

Menyetujui,

Rektor



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

NIP : 09.PCT.13

MOTTO:

"Barang siapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apa pun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya."

(Q.S Al Zalzalah: 7)

Kupersembahkan kepada :

- Kepada Buya dan Umi, orang tuaku tercinta.
- Kepada Saudara-Saudari ku tersayang.
- Kepada Sahabat Seperjuanganku.
- Kepada Dosen pembimbing yang saya hormati, Ibu Wiza Yunifa, S.Kom.,
M.Kom. yang telah membimbing dan memberi pengarahan hingga saya dapat menyelesaikan laporan PKL ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT, karena atas segala berkat dan karunia-nya penulis dapat menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan ini dengan baik. Laporan ini berjudul “**Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis Web**”.

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini disusun untuk memenuhi syarat guna penyusunan laporan tugas akhir dalam penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan ini penulis sadari sepenuhnya bahwa penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak baik teman, dosen pembimbing dan keluarga. Oleh karena itu, penulis ini mengucapkan terima kasih yang tulus serta do'a dan harapan semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapatkan berkat Tuhan Yang Maha Esa.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yangsebesar-besarnya kepada:

- Kedua orang tua saya yang telah memotivasi saya selama penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan.
- Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T selaku Rektor Institut Teknologi Bisnis Palcomtech.
- Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
- Bapak Jaka Purnama, S.Kom., M.Kom. selaku Pembimbing Akademi.
- Ibu Wiza Yunifa, S.kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Praktik Kerja Lapangan.
- Bapak Dedi Sudartono, S.kom. selaku pembimbing lapangan pada CV. Istana Komputer.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran penulis bahwa penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan masih mempunyai banyak kekurangan dan kesalahan sehingga membutuhkan kritik dan saran yang membangun agar dapat lebih baik. Atas perhatiannya penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Palembang, 27 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Dan Manfaat	3
1.3.1 Tujuan	3
1.3.2 Bagi Mahasiswa	3
1.3.3 Bagi Tempat PKL.....	3
1.3.4 Bagi Akademik.....	4
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL.....	4
1.4.1 Tempat PKL	4
1.5 Teknik Pengumpulan Data	5
1.5.1 Observasi.....	5
1.5.2 Wawancara.....	5
1.5.3 Dokumentasi.....	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Pengertian Aplikasi	7
2.1.2 Website	8
2.1.3 Aplikasi Berbasis Website	9
2.1.4 Basis Data	9
2.1.5 Flowchart	10
2.1.6 Data Flow Diagram (DFD)	11
2.1.7 Entity Relationship Diagram (ERD)	13
2.1.8 XAMPP	15
2.2 Gambaran Umum Perusahaan	16
2.2.1 Sejarah Perusahaan	16
2.2.2 Gambaran Visi & Misi	17
2.2.2.1 Visi CV.Istana Komputer	17
2.2.2.2 Misi CV.Istana Komputer	18
2.3 Struktur Organisasi	18
2.3.1 Bagian Unit Kerja	18
2.3.2 Tugas Wewenang dan Tanggung Jawab	19
2.4 Bagian Atau Unit Kerja.....	23
2.4.1 Uraian Kegiatan	23

BAB III PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengamatan.....	24
3.1.1 Prosedur yang berjalan.....	25
3.1.2 Flowchart Barang Masuk Yang Berjalan.....	25
3.1.3 Flowchart Barang Keluar Yang Berjalan.....	26
3.1.4 Prosedur Yang Diusulkan.....	27

3.1.5 <i>Data Flow Diagram</i> Konteks	29
3.1.6 <i>Data Flow Diagram</i> Level 0	29
3.1.7 <i>Entity Relationship Diagram</i>	30
3.2 Evaluasi dan pembahasan	
3.2.1 Rancangan <i>interface</i>	31
3.2.1.1 Halaman <i>Login</i>	31
3.2.1.2 Halaman Beranda Direktur	32
3.2.1.3 Halaman Beranda Admin Stok	32
3.2.1.4 Halaman Beranda Admin Kasir	33
3.2.1.5 Halaman Data Barang	33
3.2.1.6 Halaman Satuan Barang	34
3.2.1.7 Halaman Jenis Barang	34
3.2.1.8 Halaman Data <i>User</i>	35
3.2.1.9 Halaman Data <i>Supplier</i>	35
3.2.1.10 Halaman Barang Masuk	36
3.2.1.11 Halaman Barang Keluar	36
3.2.1.12 Halaman Laporan Data Barang	37
3.2.1.12 Halaman <i>Profil</i>	37
3.2.2 Rancangan Basis Data	38
3.2.2.1 Tabel Barang	38
3.2.2.2 Tabel Barang Masuk	38
3.2.2.3 Tabel Barang Keluar	39
3.2.2.4 Tabel <i>Supplier</i>	39
3.2.2.5 Tabel Jenis	40
3.2.2.6 Tabel Satuan	40

3.2.2.7 Tabel <i>User</i>	41
3.2.3. Tampilan	42
3.2.3.1 Tampilan <i>Login</i>	42
3.2.3.2 Tampilan <i>Dashboard</i> Bagian Direktur	42
3.2.3.3 Tampilan <i>Dashboard</i> Bagian Admin	43
3.2.3.4 Tampilan <i>Dashboard</i> Bagian Kasir	43
3.2.3.5 Tampilan <i>Supplier</i>	44
3.2.3.6 Tampilan Data Barang.....	44
3.2.3.7 Tampilan Jenis Barang	45
3.2.3.8 Tampilan Satuan Barang	45
3.2.3.9 Tampilan Barang Masuk.....	46
3.2.3.10 Tampilan Barang Keluar	46
3.2.3.11 Tampilan <i>Form</i> Barang Masuk	47
3.2.3.12 Tampilan <i>Form</i> Barang Keluar	48
3.2.3.13 Tampilan <i>User</i> Manajemen.....	48
3.2.3.14 Tampilan <i>User Profil</i>	48
BAB IV PENUTUP	
4.1 Kesimpulan.....	49
4.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	xv
HALAMAN LAMPIRAN	xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur organisasi pada CV. Istana Komputer.....	19
Gambar 3. 1 <i>Flowchart</i> Barang masuk yang berjalan.....	25
Gambar 3. 2 <i>Flowchart</i> Barang Keluar yang berjalan.....	26
Gambar 3. 3 <i>Flowchart</i> Sistem yang diusulkan.....	28
Gambar 3. 4 <i>Data Flow Diagram</i> Konteks.....	29
Gambar 3. 5 <i>Data Flow Diagram Level 0</i>	30
Gambar 3. 6 <i>Entity Relationship Diagram</i>	31
Gambar 3. 7 Tampilan <i>login</i>	31
Gambar 3. 8 Tampilan Beranda Direktur.....	32
Gambar 3. 9 Tampilan Admin Stok	32
Gambar 3. 10 Tampilan Admin Kasir.....	33
Gambar 3. 11 Tampilan Data Barang	33
Gambar 3. 12 Tampilan Satuan Barang.....	34
Gambar 3. 13 Tampilan Satuan Barang.....	34
Gambar 3. 14 Tampilan Data <i>User</i>	35
Gambar 3. 15 Tampilan <i>Supplier</i>	35
Gambar 3. 16 Tampilan Barang Masuk.....	36
Gambar 3. 17 Tampilan Barang Keluar.....	36
Gambar 3. 18 Tampilan Data Barang	37
Gambar 3. 19 Tampilan <i>Profil</i>	37
Gambar 3. 20 <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i>	42

Gambar 3. 21 <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i>	42
Gambar 3. 22 <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i> bagian Admin	43
Gambar 3. 23 <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i> bagian Kasir	43
Gambar 3. 24 <i>Interface</i> Halaman <i>Supplier</i>	44
Gambar 3. 25 <i>Interface</i> Halaman Data Barang	44
Gambar 3. 26 <i>Interface</i> Halaman Jenis Barang	45
Gambar 3. 27 <i>Interface</i> Halaman Satuan Barang	45
Gambar 3. 28 <i>Interface</i> Halaman Barang Masuk	46
Gambar 3. 29 <i>Interface</i> Halaman Barang Keluar	46
Gambar 3. 30 <i>Interface</i> Halaman <i>Form</i> Barang Masuk	47
Gambar 3. 31 <i>Interface</i> Halaman <i>Form</i> Barang Keluar	47
Gambar 3. 32 <i>Interface</i> Halaman <i>User</i> Manajemen	48
Gambar 3. 33 <i>Interface</i> Halaman <i>Profil</i>	48

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Simbol <i>Flowchart</i>	10
Tabel 2. 2 Tabe <i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	12
Tabel 2. 3 Tabel <i>Entity Relationship diagram</i> (ERD)	14
Tabel 3. 1 Tabel Barang	38
Tabel 3. 2 Tabel Barang Masuk	38
Tabel 3. 3 Tabel Barang Keluar	39
Tabel 3. 4 Tabel <i>Supplier</i>	39
Tabel 3. 5 Tabel Jenis	40
Tabel 3. 6 Tabel Satuan	40
Tabel 3. 7 Tabel <i>User</i>	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)

Lampiran 2. Surat Balasan PKL (*Fotocopy*)

Lampiran 3. *Form* Konsultasi Laporan (*Fotocopy*)

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ujian PKL (*Fotocopy*)

Lampiran 5. *Form* Nilai PKL (*Fotocopy*)

Lampiran 6. *Form* Absensi PKL (*Fotocopy*)

Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)

Lampiran 8. *Form* Revisi (*Asli*)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persediaan barang merupakan salah satu aktivitas kerja yang penting bagi perusahaan dagang. Karena persediaan barang merupakan unsur utama dalam bidang perdagangan. Kesalahan kecil mengenai persediaan barang akan mengakibatkan masalah yang fatal, baik itu penumpukan di gudang maupun kekosongan barang (Jeno et al., 2019). Persediaan merupakan suatu aktiva yang meliputi barang-barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam suatu periode usaha tertentu, atau persediaan barang – barang yang masih dalam pengerjaan/proses produksi, ataupun persediaan bahan baku yang menunggu penggunaannya dalam suatu proses produksi (Abigael et al., 2024).

CV. Istana Komputer merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan dan servis perangkat komputasi elektronik seperti *laptop*, *mouse*, CPU, *printer* dan lainnya. CV. Istana Komputer sudah berdiri selama 16 tahun sejak didirikan pada tahun 2008 silam, beralamat di jalan Swadaya No. 04 Kelurahan. Talang Aman Kecamatan. Kemuning, Kota Palembang. Direktur pada CV. Istana Komputer adalah Bapak Dedi Sudartono dan Wakil Direktur adalah Bapak Nurahman, CV. Istana Komputer ini memiliki 7 karyawan.

Sebagai perusahaan yang berfokus pada penjualan produk, CV. Istana Komputer menyadari pentingnya peranan persediaan barang dalam suatu perusahaan, terutama jika persediaan tersebut terdiri dari berbagai macam jenis dengan entitas yang banyak. Namun, seringkali masalah timbul dalam manajemen

persediaan barang, seperti ketidakpastian mengenai jumlah dan kondisi barang yang tersedia di gudang. Hal ini dapat mengakibatkan barang tersimpan terlalu lama, kelebihan stok atau bahkan kehabisan stok barang.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan selama Praktik Kerja Lapangan, penulis mendapatkan bahwa saat ini proses pendataan barang masuk dan barang keluar masih dicatat di buku besar, selanjutnya data diinput kedalam aplikasi *Microsoft Excel*, sehingga berisiko terjadi kehilangan atau kerusakan data serta pencurian produk stok oleh oknum tak bertanggung jawab karena data mudah dimanipulasi. Pendataan di *Microsoft Excel* juga rentan terhadap kesalahan penyimpanan dan kehilangan file data akibat kerusakan komputer atau *install* ulang, tentunya semua resiko ini dapat mengakibatkan kerugian yang menghambat operasional kerja pada CV. Istana Komputer.

Berdasarkan hasil kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini diperoleh permasalahan yang tertulis di atas maka dari itu penulis memberikan saran kepada CV. Istana Komputer untuk mengatasi permasalahan tersebut yang dituangkan pada Laporan Praktik Lapangan (PKL) dengan judul **“Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis Web”** .

1.2 Ruang Lingkup

Adapun Ruang Lingkup pada kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini sebagai berikut:

1. Kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini bertujuan untuk membuat aplikasi stok barang untuk produk yang berada di CV. Istana Komputer yang berbasis *website*.

2. Aplikasi akan dirancang menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dengan *Framework Codeigniter* dan sebagai sistem basis data MySQL dengan bantuan aplikasi *Visual Studio Code*.
3. Aplikasi ini memberikan informasi lengkap terkait stok barang yang tersedia baik barang masuk ataupun barang keluar, serta membuat laporan terkait data stok barang.
4. Aplikasi dapat digunakan oleh Admin bagian pengelola stok, Admin kasir dan Direktur.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Tujuan yang ingin penulis capai dalam laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah merancang aplikasi manajemen stok untuk produk-produk di CV. Istana Komputer dengan memanfaatkan pengetahuan dan ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan penulis di Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

1.3.2 Bagi Mahasiswa

Adapun manfaat dari partisipasi dalam Kegiatan Praktik Kerja Lapangan bagi mahasiswa meliputi penerapan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama masa kuliah, peningkatan wawasan dan pengalaman, peningkatan disiplin dan tanggung jawab serta mendapatkan ilmu serta pengalaman secara langsung didunia kerja dan mengetahui proses *inventoris* barang di CV. Istana Komputer.

1.3.3 Bagi Tempat PKL

Adapun manfaat pada kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini bagi tempat PKL adalah mendapat tenaga kerja yang membantu tugas-tugas diperusahaan selama masa PKL dan mahasiswa yang merupakan inti dari Kerja Praktik dapat dimanfaatkan sebagai mitra berpikir kolaboratif dalam menghadapi berbagai permasalahan.

1.3.4 Bagi Akademik

Manfaat dari partisipasi penulis dalam kegiatan PKL bagi lingkungan akademik juga sangat signifikan. Laporan ini tidak hanya menjadi bahan bacaan dan referensi yang berharga bagi mahasiswa Program Studi Sistem Informasi di Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech, tetapi juga dapat menjadi sumber inspirasi untuk pengembangan penelitian lebih lanjut dalam bidang ini. Dengan demikian, kontribusi PKL tidak hanya terbatas pada penerapan praktis di lapangan, tetapi juga memperkaya pengetahuan dan pemahaman akademis di institusi pendidikan.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1 Tempat PKL

Tempat pelaksanaan kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini dilakukan di Kantor CV. Istana Komputer Jl. Swadaya No.04 Talang Aman Kec. Kemuning Kota Palembang, Sumatera Selatan. Pelaksanaan PKL dilakukan selama kurang lebih satu bulan dimulai tanggal 6 Februari 2024 sampai dengan 6 Maret 2024, kegiatan PKL dimulai dari hari Senin sampai Jumat dari pukul 08:00 WIB sampai dengan pukul 16:00 WIB.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam hal ini teknik pengumpulan data diperoleh dengan menggunakan metode :

1.5.1 Observasi

Observasi adalah kondisi dimana dilakukannya pengamatan secara langsung oleh peneliti agar lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial sehingga dapat diperoleh pandangan yang holistik (menyeluruh) (Sahila & Nurhadi, 2024).

Observasi ini langsung dilakukan selama masa Praktik Kerja Lapangan (PKL) terhadap proses operasional di perusahaan, terutama yang berkaitan dengan pengelolaan stok barang beserta datanya. Tujuan observasi ini ialah untuk mendapat pemahaman tentang bagaimana perusahaan mengelola stok barang, mendapati strategi penjualan yang tersedia, interaksi karyawan dan pelanggan satu sama lain dan dari observasi ini penulis dapat memperoleh pemahaman bagaimana langkah yang akan di ambil dalam pembuatan aplikasi.

1.5.2 Wawancara

Wawancara merupakan percakapan antara periset (seseorang yang ingin mendapatkan informasi) dan *informan* (seseorang yang dinilai mempunyai informasi penting terhadap satu objek) (Zeky Ricardo et al., 2022). Kegiatan wawancara ini dilakukan penulis dengan mewawancarai langsung karyawan bagian pengelola data stok barang ibu Isma Nurdiana yang merupakan calon pengguna aplikasi. Tujuannya adalah untuk

mengetahui perspektif dan kebutuhan pengguna serta permasalahan operasional yang di hadapi pada CV. Istana Komputer.

1.5.3 Dokumentasi

Sebuah cara yang digunakan peneliti dalam memperoleh data dan informasi yang berbentuk buku, arsip, dokumen yang berupa tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat menunjang penelitian ini disebut Dokumentasi (Hartati & Aprizal, 2023).

Dalam metode ini, penulis melakukan dokumentasi yang mencakup pengumpulan berbagai jenis data yang penting untuk proyek pengelolaan stok barang. Data yang dikumpulkan meliputi *file* berisi daftar barang dan stok barang, *profil* CV. Istana Komputer, sejarah perusahaan, visi dan misi CV. Istana Komputer, serta struktur organisasi. Semua informasi ini digunakan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang operasi dan manajemen yang berkaitan dengan stok barang di CV. Istana Komputer sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Aplikasi

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan (Hafizd & Mukhlisin, 2023). Aplikasi merupakan suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Aplikasi dibuat untuk memudahkan pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan, dan penambahan data yang dibutuhkan (Setyawan & Munari, 2020). (M, 2023; Oktaviani, 2023; Pancawati, 2023; Paturrahman, 2023; Susanto & Tama, 2022; Suswitasari, 2022; Syafitri, 2022b, 2022a; Syarif, 2022; Syarifudin, 2022)

Berdasarkan penjelasan dari para ahli, aplikasi adalah program siap pakai yang dirancang untuk menjalankan perintah pengguna guna mendapatkan hasil yang akurat sesuai dengan tujuan pembuatannya. Aplikasi ini memecahkan masalah melalui teknik pemrosesan data yang seringkali berhubungan dengan komputasi yang diharapkan atau diinginkan. Selain itu,

aplikasi merupakan subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer untuk melaksanakan tugas yang diinginkan pengguna, serta memudahkan pekerjaan dan tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan, dan penambahan data yang diperlukan. (Novita, 2023; A. A. Nugraha, 2023; M. F. Nugraha & Hamzah, 2023; Nurcahya, 2023; Nurhanifah & Ibrahim, 2023; Oktariyani, 2023; Solana, 2022; Sudarsono, 2022; Sulastri, 2022b, 2022a)

2.1.2 Website

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Halaman *website* dibuat menggunakan bahasa standar yaitu HTML. (Abdullah 2018). *Website* merupakan kumpulan dari halaman-halaman web yang berhubungan dengan file-file yang terkait. *Website* pada umumnya dapat digunakan dalam melakukan penyimpanan, mampu menampilkan informasi yang dianggap penting, serta sangat berkaitan terhadap organisasi ataupun perusahaan yang menggunakan arsitektur client atau server (Hartati et al., 2020). (Nisa, 2023; Novianti, 2023; Novieanty, 2023b, 2023a; Siagian, 2022b, 2022a; Sianturi, 2022b, 2022a; Sitompul, 2022; Soebari, 2022)

Berdasarkan penjelasan dari para ahli, *Website* adalah kumpulan halaman digital yang menyajikan informasi dalam berbagai bentuk seperti

teks, gambar, dan video. Dapat diakses melalui internet oleh siapa pun di seluruh dunia. Halaman-halaman ini terhubung satu sama lain dan berfungsi sebagai *platform* untuk menampilkan informasi multimedia.

(ista, 2021; D. A. Natalia, 2023b, 2023a; D. Natalia & Yulianti, 2023; R. Natalia, 2023; Ningrum & Suswitasari, 2023; A. S. Setiawan, 2022; N. Setiawan, 2022; Setya, 2022; Shahab, 2022)

2.1.3 Aplikasi Berbasis Web

Aplikasi berbasis *web* ini menggunakan protokol HTTP, aplikasi di sisi *server* berkomunikasi dengan *client* melalui *web server*. Aplikasi di sisi *client* umumnya berupa *web browser*. Jadi, aplikasi berbasis *web* (*client/server-side script*) berjalan diatas aplikasi berbasis internet (Deri et al., 2024). Aplikasi berbasis web merupakan sebuah aplikasi yang dapat diakses menggunakan web browser atau penjelajah web melalui jaringan internet, yang memiliki keunggulan bahwa aplikasi berbasis web yang dapat dengan mudah diakses oleh pengguna tanpa harus melakukan instalasi (Ovan, et al., 2020). (N. Nabila, 2023; Y. P. Nabila, 2023; D. Natalia, 2023; Sari, 2022; Sella, 2022; Septariady & Muchlisin, 2022; Yusuf, 2021; Zahra, 2021; Zulsilva, 2021; Zulsilva & Herza, 2021)

Berdasarkan penjelasan dari para ahli, aplikasi berbasis *web* menggunakan protokol HTTP untuk komunikasi antara *server* dan *client*, dengan *client* yang umumnya berupa *web browser*. Aplikasi ini dapat diakses melalui internet tanpa perlu instalasi, memberikan kemudahan akses bagi pengguna.

2.1.4 Basis Data

Basis data merupakan tempat penyimpanan semua data, karena basis data dibuat terpisah dari aplikasi sehingga bersifat independen dan fleksibel (Alfia Eyni, 2020). Basis data adalah kumpulan dari berbagai sumber dan memiliki makna tersirat (Setyawati et al., 2020). Berdasarkan penjelasan dari

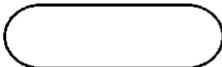
para ahli, basis data adalah tempat penyimpanan independen dan fleksibel yang menyimpan data dari berbagai sumber dan memiliki makna tersirat.

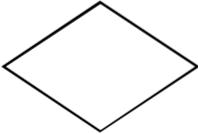
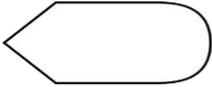
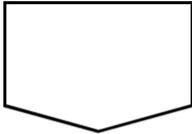
2.1.5 Flowchart

Flowchart adalah gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan atau langkah-langkah dari suatu program dan hubungan antar proses beserta pernyataannya. Gambaran ini dinyatakan dengan *symbol*. Dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu. Sedangkan antara proses digambarkan dengan garis penghubung. Dengan menggunakan *Flowchart* akan memudahkan kita untuk melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah (Agus & Deddy, 2021). Disamping itu *Flowchart* juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek. *Flowchart* merupakan kumpulan dari notasi diagram simbolik yang menunjukkan aliran data dan urutan operasi dalam sistem. Flowchat merupakan metode teknik analisis yang dipergunakan untuk mendeskripsikan sejumlah aspek dari sistem informasi secara jelas, ringkas dan logis (Hafizd & Mukhlisin, 2023).

Berdasarkan penjelasan dari para ahli, *flowchart* adalah diagram simbolik yang menggambarkan urutan langkah-langkah dan aliran data dalam suatu program, memudahkan analisis masalah, dan berfungsi sebagai alat komunikasi antar pemrogram.

Tabel 2.1 . Simbol Bagan alur sistem

Simbol	Keterangan
	Terminal , untuk memulai dan mengakhir suatu proses / kegiatan

Simbol	Keterangan
	Proses , suatu yang menunjukkan setiap pengolahan yang dilakukan oleh komputer
	Input, untuk memasukkan hasil atau data dari suatu proses .
	<i>Decision</i> , suatu kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban atau pilihan .
	<i>Display</i> , output yang ditampilkan dilayar terminal
	<i>Connector</i> ,simbol untuk keluar /masuk proses dalam lembar / halaman yang berbeda .
	Dokumen , simbol ini digunakan untuk menggambarkan suatu dokumen atau kegiatan mencetak suatu informasi dengan printer.
	Arus , simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol satu dengan simbol satu dengan simbol yang lain .

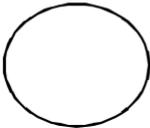
2.1.6 DFD (*Data Flow Diagram*)

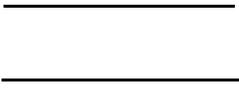
Data flow diagram (DFD) merupakan suatu diagram yang menggambarkan alir data dalam suatu entitas ke sistem atau sistem ke entitas.

DFD juga dapat diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dan *transformasi* yang digunakan sebagai perjalanan data dari input atau masukan menuju keluaran atau output (Hafizd & Mukhlisin, 2023). DFD merupakan gambaran suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir. Dengan adanya data flow diagram maka pemakai sistem yang kurang memahami dibidang komputer dapat mengerti sistem yang sedang berjalan (Montreano, 2017).

Berdasarkan penjelasan dari para ahli, DFD adalah diagram grafis yang menggambarkan aliran dan *transformasi* data dalam suatu sistem, memudahkan pemahaman sistem bagi pengguna yang kurang berpengalaman di bidang komputer.

Tabel 2.2 Data Flow Diagram (DFD)

No	Simbol	Keterangan
1		Proses menunjukkan <i>transformasi</i> darimasukan menjadi keluaran.
2		<i>Entitas Eksternal</i> dimana entitastersebut berkomunikasi dengan <i>system</i> .

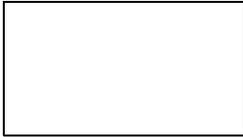
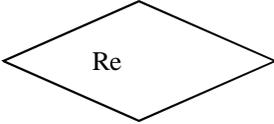
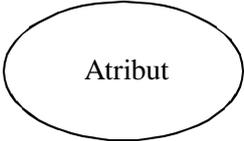
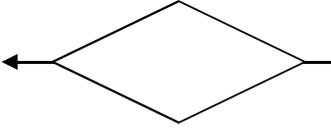
No	Simbol	Keterangan
3		Penyimpanan menunjukkan penyimpanan dalam sebuah <i>database</i> .
4		Aliran menggambarkan aliran data yang masuk ke proses atau keluar dari suatu proses.
5		Simbol ini digunakan untuk mewakili proses pengambilan data dan produksi selama interaksi manusia dan komputer.

2.1.7 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah diagram yang menunjukkan informasi yang telah dibuat, disimpan dan digunakan dalam sistem bisnis. ERD adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional (Saputra, G. T. R. et al., 2023). ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data. Dengan ERD, model dapat diuji dengan mengabaikan proses yang dilakukan. ERD pertama kali dideskripsikan oleh Peter Chen yang dibuat sebagai bagian dari perangkat lunak CASE (Montreano, 2017).

Berdasarkan penjelasan dari para ahli, ERD adalah diagram konseptual yang memodelkan struktur data dan hubungan antar data dalam sistem bisnis, serta memungkinkan pengujian model secara independen dari proses yang dilakukan.

Tabel 2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

No	Simbol	Keterangan
1	 <p>Entitas</p>	<i>Entitas</i> adalah objek yang Dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
2	 <p>Re</p>	Relasi menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entita yang berbeda.
3	 <p>Atribut</p>	Atribut berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai <i>key</i> diberi garis bawah).
4	 <p>Garis</p>	Garis sebagai penghubung antara relasi dan entitas atau relasi dan entitas dengan atribut.
5.		Relasi yang menunjukkan bahwa hubungan antara entitas pertama dengan entitas kedua adalah satu

No	Simbol	Keterangan
	Relasi	banding banyak atau sebaliknya.

2.1.8 XAMPP

Menurut Muhammad aulia, et.al (2021), “XAMPP adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengelola data MySQL di komputer lokal”. XAMPP berperan sebagai *web server* pada komputer anda. XAMPP juga dapat disebut sebuah *Cpanel server virtual*, yang dapat membantu melakukan *preview* sehingga dapat memodifikasi *website* tanpa harus *online* atau terakses dengan *internet*. Xampp merupakan perangkat *open source*, yang bisa dijalankan di banyak sistem operasi. Fungsinya sebagai *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis yang berdiri sendiri (*localhost*) (Muhammad aulia et.al., 2021).

Berdasarkan penjelasan dari para ahli, XAMPP adalah perangkat lunak *open source* yang berfungsi sebagai *web server* lokal untuk menjalankan dan memodifikasi *website* berbasis PHP dan MySQL tanpa perlu koneksi internet, serta mendukung banyak sistem operasi.

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1 Sejarah Perusahaan

CV. Istana Komputer didirikan atas kerja sama antara Direktur dan Wakil Direktur, dengan keduanya bertanggung jawab atas seluruh kegiatan perusahaan. Tujuan pendirian CV. Istana Komputer adalah untuk menciptakan tenaga kerja yang mandiri dan mengurangi tingkat pengangguran. Nama "Istana Komputer" sendiri terinspirasi dari lokasi sekitar kediaman rumah atau istana Gubernur setempat.

CV. Istana Komputer resmi didirikan pada tanggal 22 November 2008 pukul 08.30 WIB, di hadapan notaris A. Makawi, S.H di Palembang. Acara ini disaksikan oleh Ibu Nela Damayanti, S.H dan Bapak Muhammad Yusuf, S.H, dengan Direktur Bapak Dedi Sudartono, S.Kom, serta Wakil Direktur Bapak Nurahman yang bersama-sama menyepakati pendirian perusahaan ini. Perusahaan beralamat di Jl. Kapten Anwar Arsyad No. 999 Rt. 34, Kel. Lorok Pakjo, Kec. Ilir Barat 1, Palembang. Kontak telepon perusahaan adalah 0711-420042 dengan nomor registrasi 02.760.183.0.307.000. CV. Istana Komputer memulai usahanya dengan modal awal sebesar Rp. 50.000.000,00 dan bergerak di bidang perdagangan serta jasa sesuai dengan SIUP No. 1050/KPTS/SIUP-PK/2009 yang diterbitkan pada 11 Mei 2009.

Pada awal pendiriannya, CV. Istana Komputer hanya memiliki tiga karyawan yaitu Direktur, Wakil Direktur, dan staf Administrasi, tanpa ada tenaga teknisi dan lainnya. Semua kegiatan seperti servis dan penjualan

ditangani sendiri oleh ketiga karyawan tersebut. Setelah tiga bulan beroperasi, perusahaan menambah lima karyawan baru, termasuk teknisi administrasi, teknisi eksternal, tenaga sales counter, dan staf gudang. Meskipun jumlah karyawan masih relatif sedikit, berkat kerjasama dan kerja keras semua pihak, setiap tantangan berhasil diatasi.

Pada awalnya, CV. Istana Komputer menyewa sebuah ruko berukuran 4 x 14 meter² yang terletak di Jl. Kapten Anwar Arsyad No. 999. Kini, perusahaan telah memiliki gedung sendiri di Jl. Swadaya. Saat ini, CV. Istana Komputer bergerak dalam bidang perdagangan dan servis komputer. Seiring berjalannya waktu, perusahaan telah mengalami kemajuan signifikan baik dari segi modal maupun stok barang dagang, serta telah menjalin kerjasama dengan toko komputer lain di Palembang. Kepuasan dan kepercayaan pelanggan menjadi fokus utama, sejalan dengan motto perusahaan: "Kepuasan dan Kepercayaan Customer adalah awal dari Keberhasilan".

2.2.2 Gambaran Visi & Misi

2.2.2.1 Visi CV. Istana Komputer

1. Melanjutkan pengembangan nilai tambah (*value added*) para klien / pengguna jasa dengan meningkatkan kinerja serta kualitas sebagai penyedia layanan barang dan jasa teknologi informasi komunikasi yang terdepan.

2. Menjadikan perusahaan terkemuka di Indonesia dengan meningkatkan profesionalisme tenaga kerja dan pemberdayaan secara berkesinambungan melalui pendidikan pelatihan.

2.2.2.2 Misi CV. Istana Komputer

1. Menyediakan produk – produk berkualitas dan berteknologi tinggi, layanan prima untuk meningkatkan kepuasan pembeli.
2. memberikan layanan produk barang dan jasa serta infrastruktur teknologi informasi komunikasi yang handal dan berkualitas.

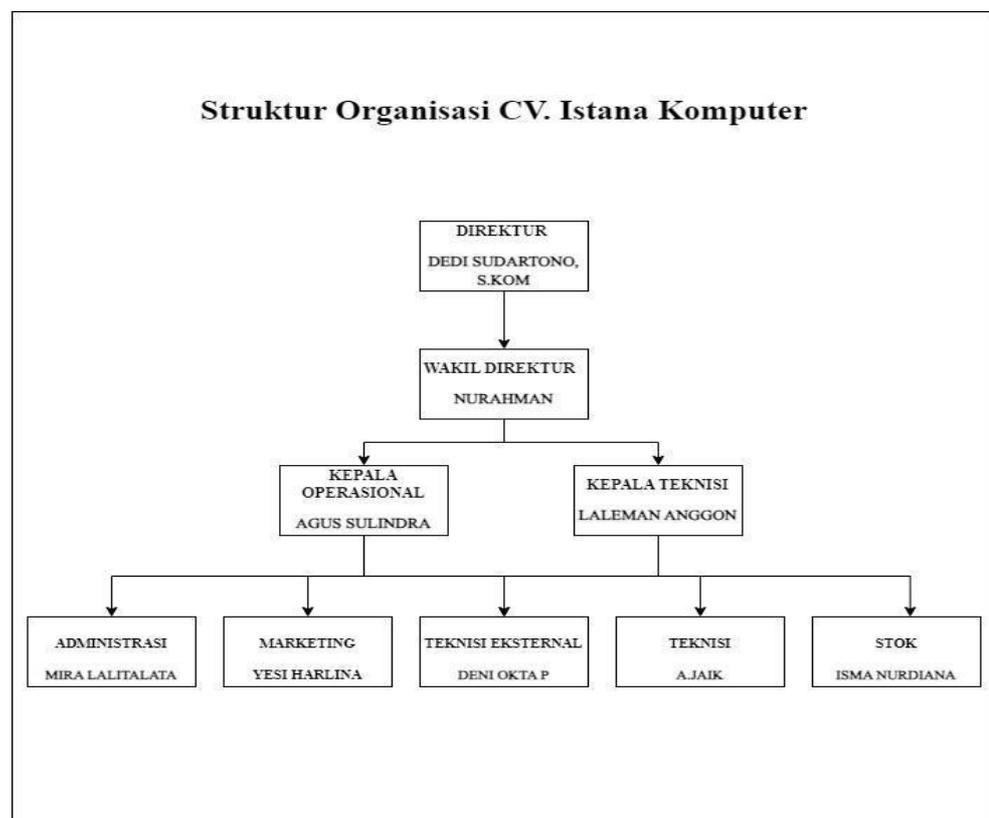
2.3 Struktur Organisasi

2.3.1 Bagian Unit Kerja

Struktur organisasi adalah suatu gambar yang menggambarkan tipe organisasi, pendepartemenan organisasi kedudukan, dan jenis wewenang pejabat, bidang dan hubungan pekerjaan, garis perintah dan tanggung jawab, rentang kendali dan sistem pimpinan organisasi. Struktur organisasi adalah keseluruhan dari tugas-tugas yang dikelompokkan ke dalam fungsi-fungsi yang ada sehingga merupakan suatu kesatuan harmonis, yakni diarahkan dan dikembangkan secara terus-menerus pada suatu tujuan tertentu menuju kondisi optimal (Nurlia, 2019).

Dari pengertian di atas secara umum dapat diambil suatu kesimpulan bahwa unsur – unsur organisasi itu adalah dua orang atau

lebih yang berhubungan dalam suatu pekerjaan yang harmonis dan adanya tujuan yang telah disepakati. CV. Istana komputer mempunyai struktur organisasi yang sederhana yang memperlihatkan hubungan antara bagian yang ada dalam operasional perusahaan. Adapun bentuk struktur organisasi CV. Istana Komputer dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. Istana Komputer

2.3.2 Tugas Wewenang dan Tanggung Jawab

Dalam struktur organisasi CV. Istana komputer Palembang, terdiri dari beberapa bagian, masing - masing bagian mempunyai tugas dan tanggung jawab. Adapun uraian tugas dan tanggung jawab dari masing –masing bagian adalah sebagai berikut :

a. Direktur

Adapun tugas dan tanggung jawab dari seorang direktur adalah sebagai berikut :

1. Memimpin dan mengkoordinasikan seluruh kegiatan perusahaan.
2. Mearencanakan aktifitas perusahaan dalam arti menyeluruh.
3. Mengatur dan mengawasi pelaksanaan tugas dan bawahan
4. Menetapkan *staff* pada jabatan yang sesuai.
5. Memimpin dan mengurus terlaksananya rencana perusahaan.
6. Mewakili perusahaan kedalam dan keluar.

b. Wakil Direktur :

Adapun tugas dan tanggung jawab dari seorang wakil direktur adalah sebagai berikut :

1. Menjalani perintah atasan.
2. Menggantikan posisi direktur apabila pemimpin berhalangan.
3. Mengawasi pelaksanaan tugas dan bawahan.

c. Kepala Operasional :

Adapun tugas dan tanggung jawab dari manajer operasional adalah sebagai berikut :

1. Menyusun biaya pengelolaan komputerisasi.
2. Mengendalikan biaya teknis.
3. Melakukan pemantauan, pengawasan, dan pengujian peralatan komputer.

d. Kepala Administrasi :

Adapun tugas dan tanggung jawab kepala keuangan adalah sebagai berikut :

1. Menerima, menyimpan dan membayar semua transaksi atas persetujuan oleh pemimpin perusahaan.
2. Mencatat dan menerima penerimaan dan pengeluaran kedalaman buku kas harian.
3. Menyusun dan menyimpan semua bukti kas sebagai berkas pertanggung jawaban keuangan.
4. Membuat laporan pertanggung jawaban tentang penggunaan kas.

e. Marketing :

Adapun tugas dan tanggung jawab dari marketing adalah sebagai berikut :

1. Memperkenalkan dan mempromosikan produk perusahaan secara optimal kepada calon konsumen.
2. Meningkatkan target penjualan produk
3. Menjalin hubungan baik antara *costumer*.
4. Mencatat target penjualan yang memuaskan.

f. Kepala Teknisi :

Adapun tugas dan tanggung jawab kepala teknisi adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis kesalahan dan menanggapi masalah dengan menyesuaikan baik *software* dan *hardware*.
2. Memperhatikan standar operasional dan memperbaiki setiap cacat.
3. Menambahkan atau mengurangi produksi tergantung pada kebutuhan pengguna (*Fine Tune*), dan memelihara perangkat keras untuk memastikan mereka di jalan kan pada efisien puncak.

g. Kepala Stok :

Adapun tugas dan tanggung jawab dari administrasi dan stok adalah sebagai berikut :

- 1 Bertanggung jawab terhadap ketersediaan informasi *stock accounting* (stok barang siap jual) dan memberikan informasi pemesanan ke gudang.
- 2 Memberikan informasi ke gudang bila ditemukan suatu kejadian yang memiliki pengaruh pada perhitungan *inventory*.

- 3 Mengontrol pengiriman barang dari gudang dengan melakukan *crosss check* dokumen pengiriman barang setiap hari.

2.4 Bagian Atau Unit Kerja

Untuk mencapai target yang diinginkan, penting untuk membentuk unit kerja yang disesuaikan dengan tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota. Tujuan dari hal ini adalah agar setiap tindakan dan pengaturan dilakukan berdasarkan kewajiban yang diberikan oleh pimpinan kepada bawahannya. Ini sangat relevan bagi penulis sebagai peserta Praktik Kerja Lapangan, yang harus bekerja sebaik mungkin untuk mencapai hasil yang diinginkan.

2.4.1 Uraian Kegiatan

Adapun kegiatan yang dilakukan selama kegiatan Praktik Kerja Lapangan di CV Istana Komputer adalah penulis ditempatkan dibagian marketing dan stok dimana kegiatan yang dilakukan adalah membantu para karyawan dalam melayani *customer* yang bertanya mengenai produk ataupun jasa servis, penulis juga membantu menyusun produk stok yang baru datang kedalam etalase serta mencatat jumlah stok yang masuk. Penulis juga melakukan wawancara dengan Bapak Dedi Sudartono beserta para karyawan terkait penelitian yang dilakukan dan melakukan observasi mengenai permasalahan yang dialami.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan selama melakukan Praktik Kerja Lapangan kurang lebih satu bulan pada CV. Istana Komputer penulis menemukan permasalahan bahwa manajemen persediaan barang masih dilakukan secara manual yaitu admin stok mencatat data pembelian barang yang dibeli ke dalam sebuah nota kertas lalu dicatat ke dalam buku besar kemudian data tersebut diinput lagi ke dalam aplikasi *Microsoft Excel*. Hal ini tentu menimbulkan kendala dalam aktivitas operasional karena banyak memakan waktu dan tidak efektif serta beresiko data hilang dan juga rusak karena tersimpan lama dalam lemari terlebih lagi rentan terjadi pencurian produk karena data mudah untuk dimanipulasi, data yang diinput dalam *Microsoft Excel* juga dikhawatirkan hilang dikarenakan kerusakan komputer atau kelalaian pegawai yang tidak sengaja menghapus *file* akibat dari semua resiko tersebut dapat mengakibatkan kerugian bagi CV. Istana Komputer.

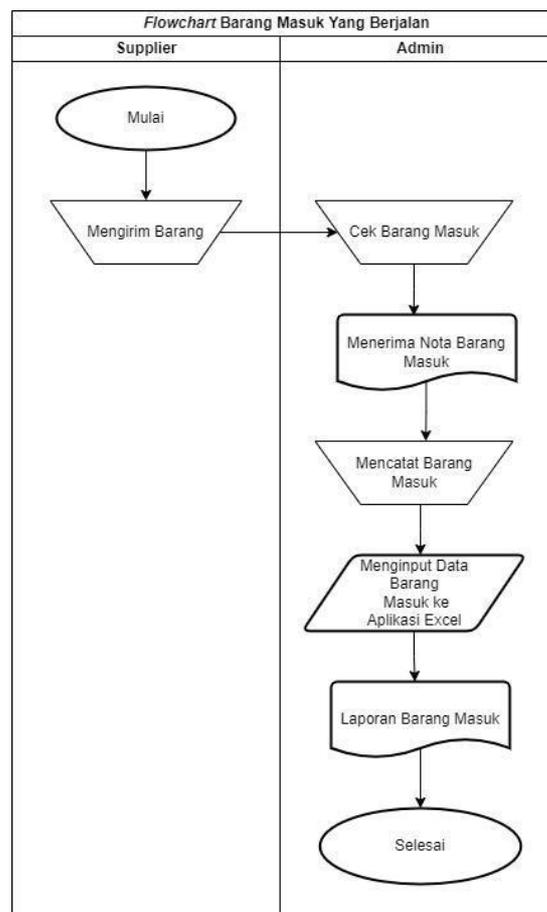
Diharapkan dengan adanya rancangan aplikasi ini dapat membantu admin bagian stok ibu Isma Nurdiana pada CV. Istana komputer dalam manajemen persediaan barang menjadi lebih efisien dan efektif.

3.1.1 Prosedur yang Berjalan

Prosedur pengolahan data Gudang di CV. Istana Komputer dilakukan secara konvensional artinya, semua data meliputi stok masuk barang, stok keluar barang, jumlah barang yang masih ada di Gudang ditulis masih dengan pena dan kertas kemudian di letakkan di rak khusus data stok Gudang.

3.1.2 Flowchart Barang Masuk yang berjalan

Dibawah ini adalah gambar *Flowchart* proses Barang Masuk pada CV. Istana Komputer, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.1 dibawah ini:



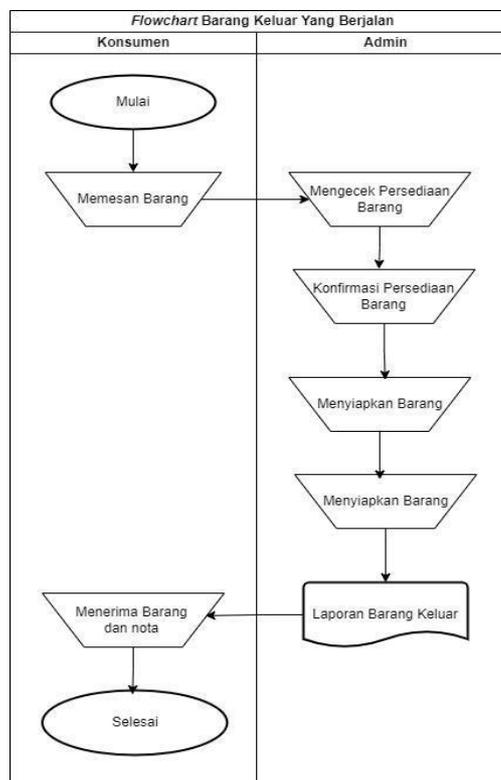
Gambar 3.1 Flowchart Barang Masuk yang berjalan

Keterangan dari *Flowchart* Barang Masuk diatas adalah:

1. *Supplier* mengirim barang ke CV. Istana Komputer yang sudah dipesan sebelumnya,
2. Admin mengecek barang masuk dari *supplier*, untuk memastikan apakah sesuai dengan permintaan,
3. Admin menerima nota barang masuk sesuai jumlah barang yang diterima,
4. Admin mencatat barang masuk dari *supplier*.

3.1.3 *Flowchart* Barang Keluar yang berjalan

Dibawah ini adalah gambar *Flowchart* proses Barang Keluar pada CV Istana Komputer, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.2:



Gambar 3.2 *Flowchart* Barang Keluar yang berjalan

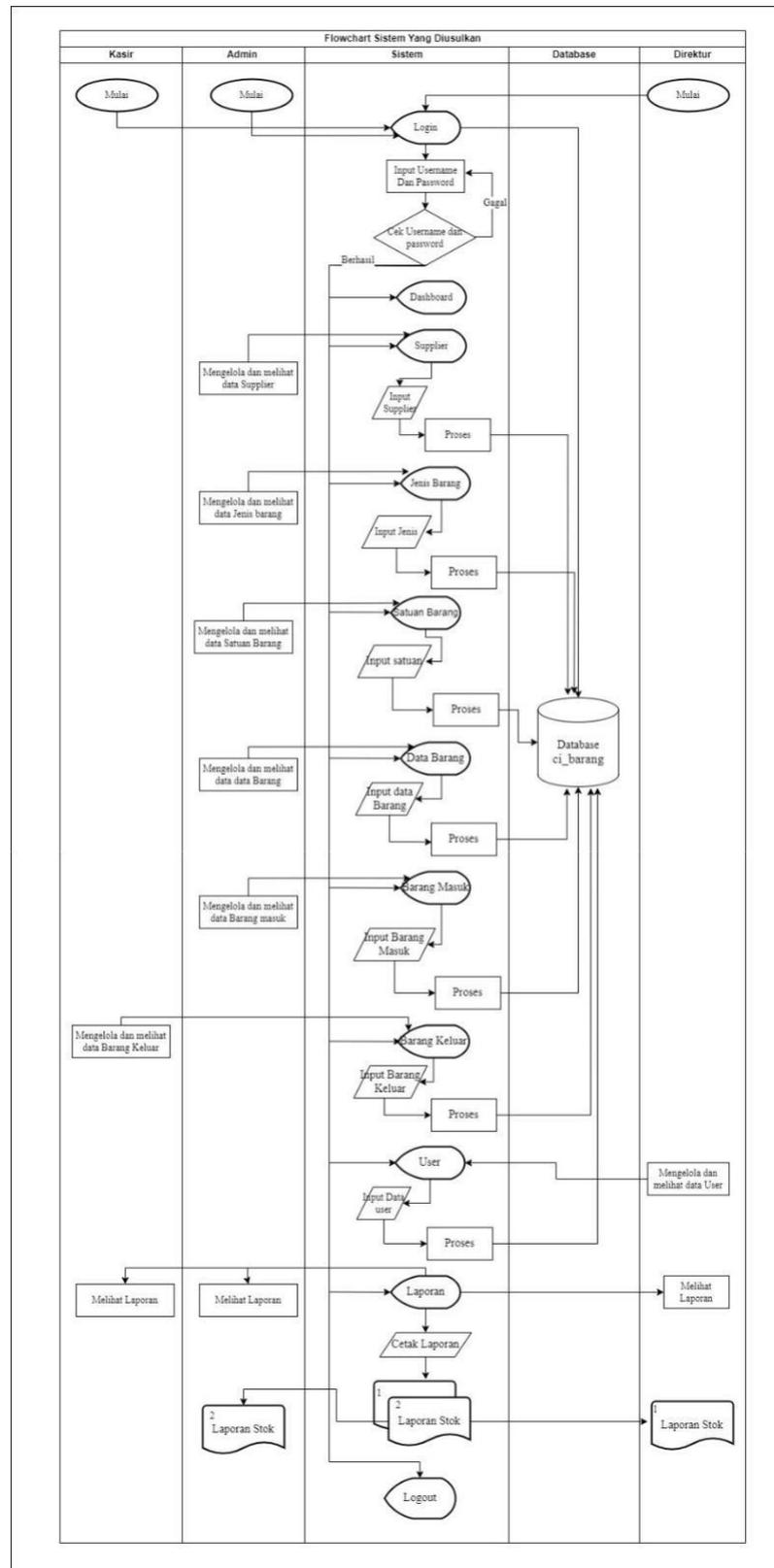
Keterangan dari *Flowchart* Barang Keluar diatas adalah :

1. Konsumen memesan barang pada CV. Istana Komputer,
2. Admin menerima pesanan barang lalu mengecek persediaan barang yang ada di data stok dalam *file* microsoft Excel,
3. Admin mengkonfirmasi pesanan konsumen bahwa stok masih tersedia, lalu menyiapkan dan mengemas barang,
4. Admin membuat laporan barang keluar kedalam buku besar,
5. Konsumen menerima barang dan laporan barang keluar diterima oleh Direktur.

3.1.4 Prosedur yang Diusulkan

Stok barang berbasis *web* merupakan kumpulan data yang disimpan dengan database sehingga meminimalisir hilangnya data. Berdasarkan prosedur yang diusulkan pada CV. Istana Komputer, sehingga dapat mempermudah bagian admin untuk melakukan stok barang yang ada di perusahaan ini.

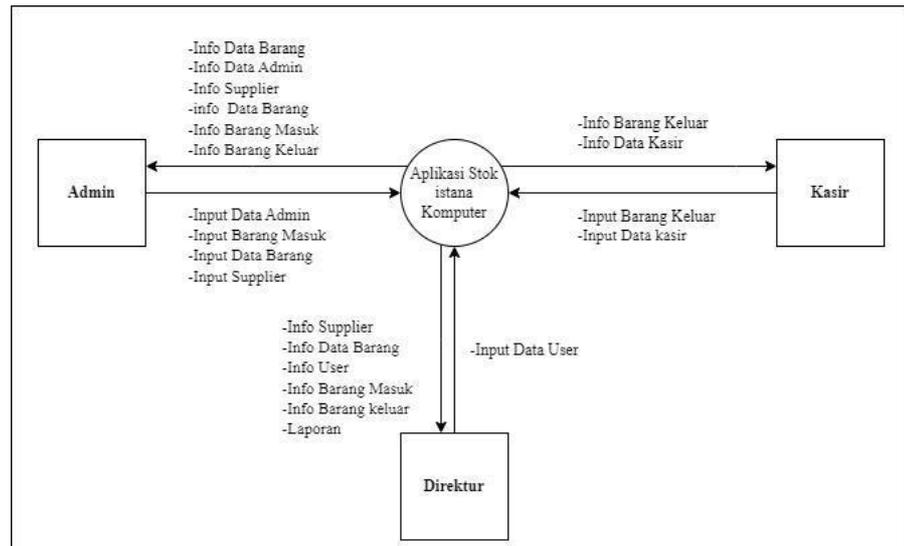
Berikut adalah gambar *Flowchart* sistem yang diusulkan, yang akan di implementasikan ke dalam sistem Stok barang pada CV. Istana Komputer, Terdapat *Role* Admin, Kasir dan Direktur. Dibawah ini adalah *Flowchart* Sistem yang diusulkan pada gambar 3.3:



Gambar 3.3 Flowchart Sistem yang Diusulkan

3.1.5 Data Flow Diagram Konteks

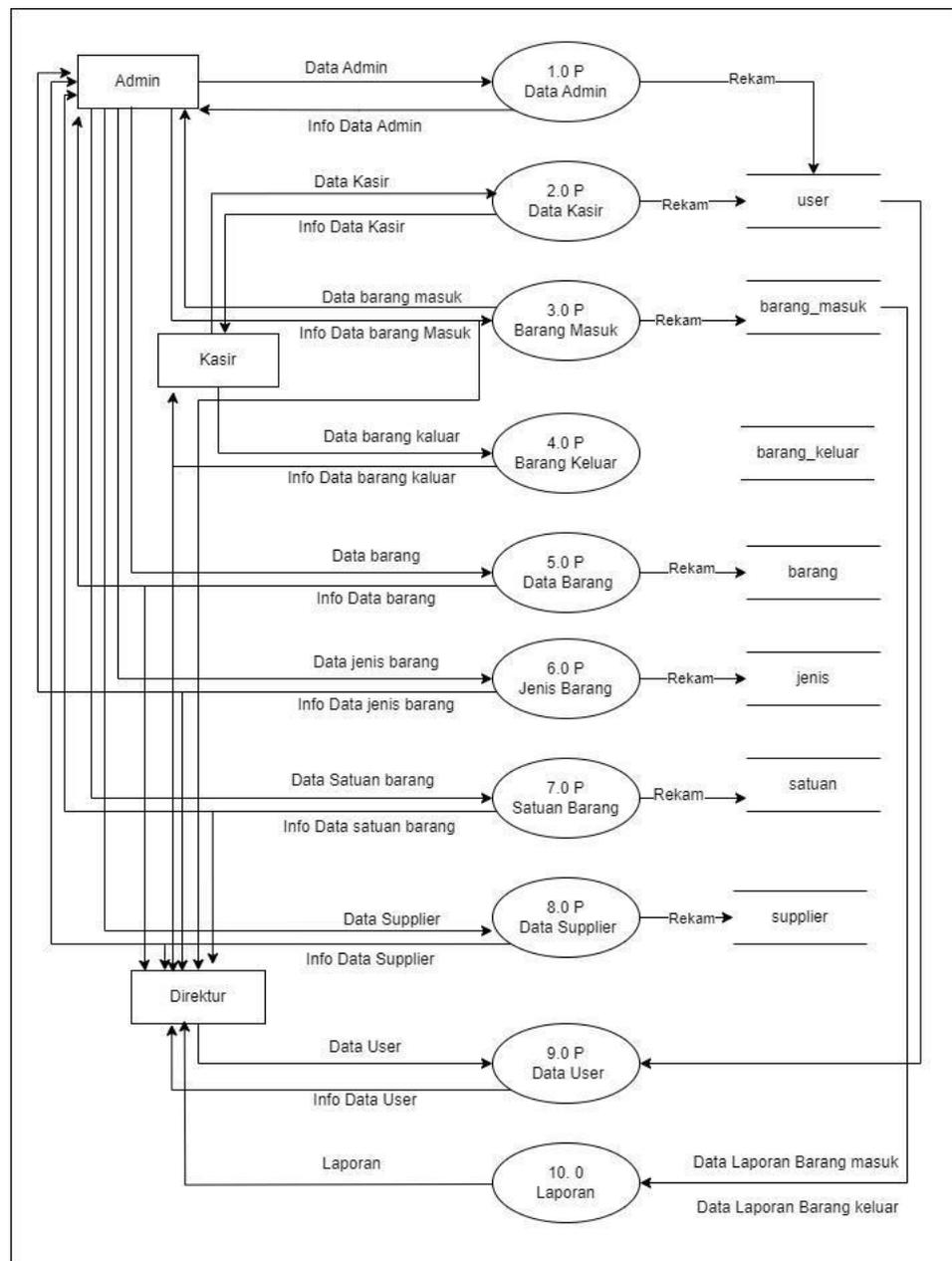
Dibawah ini adalah gambar Data Flow Diagram yang ada pada Aplikasi Stok Barang berbasis *web* pada CV Istana Komputer, sebagaimana ditunjukkan pada gambar 3.4:



Gambar 3.4 Data Flow Diagram Konteks

3.1.6 Data Flow Diagram Level 0

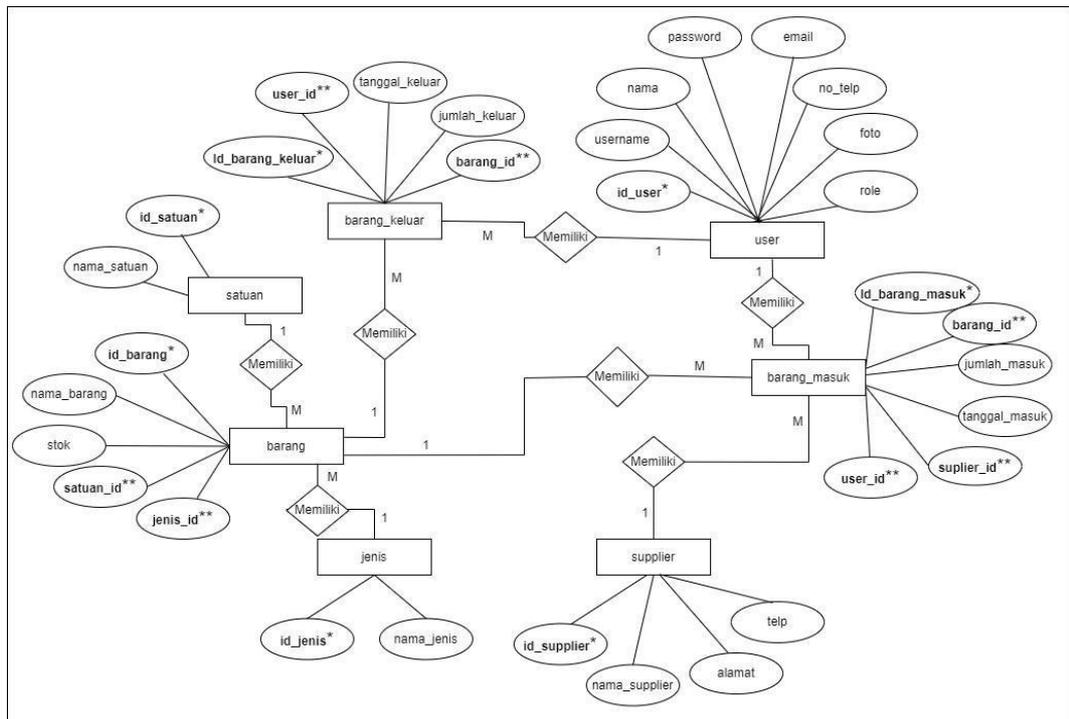
Dibawah ini adalah gambar Data Flow Diagram yang ada pada Aplikasi Stok Barang berbasis *web* pada CV Istana Komputer, sebagaimana ditunjukkan pada gambar 3.5:



Gambar 3.5 Data Flow Diagram Level 0

3.1.7 Entity Relationship Diagram

Dibawah ini adalah gambar *Entity Relationship Diagram* yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web* sebagaimana di tunjukan pada gambar 3.6:



Gambar 3.6 Entity Relationship Diagram

3.2 Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1 Rancangan Interface

3.2.1.1 Halaman Login

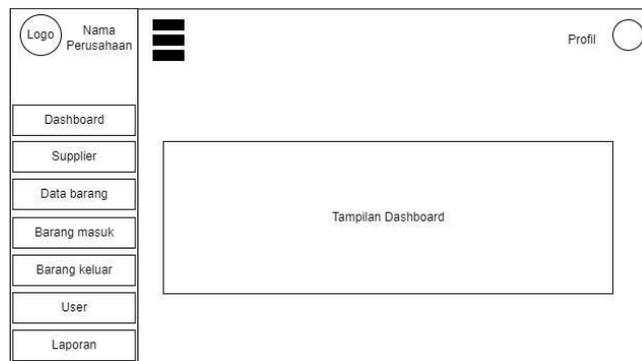
Dibawah ini adalah gambar Rancangan *Interface* Halaman *Login* pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.7:

Login Form

Gambar 3.7 Tampilan Rancangan Login

3.2.1.2 Halaman Beranda Direktur

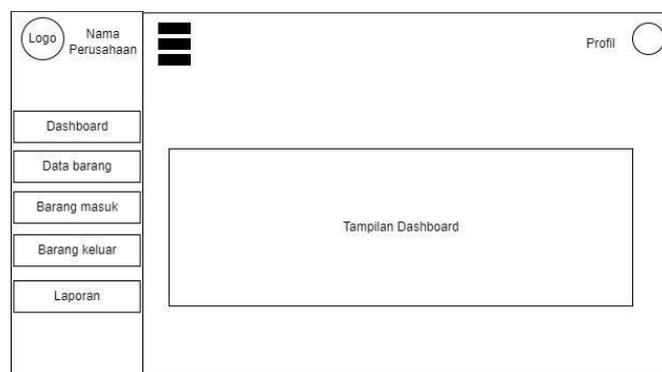
Dibawah ini adalah gambar Rancangan *Interface* Halaman Dashborad bagian Direktur yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.8:



Gambar 3.8 Tampilan Beranda Direktur

3.2.1.3 Halaman Beranda Admin Stok

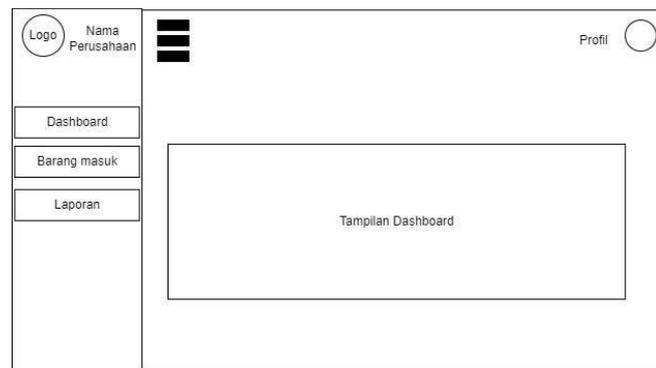
Dibawah ini adalah gambar Rancangan *Interface* Halaman Dashborad bagian Admin yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.9:



Gambar 3.9 Tampilan Beranda Admin Stok

3.2.1.4 Halaman Beranda Admin Kasir

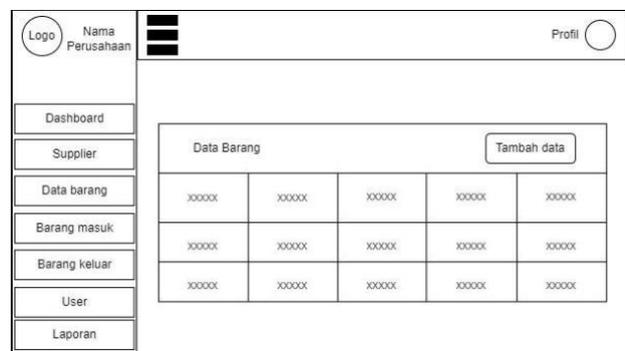
Dibawah ini adalah gambar Rancangan *Interface* Halaman Dashborad bagian Kasir yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.10:



Gambar 3.10 Tampilan Beranda Admin

Kasir 3.2.1.5 Halaman Data Barang

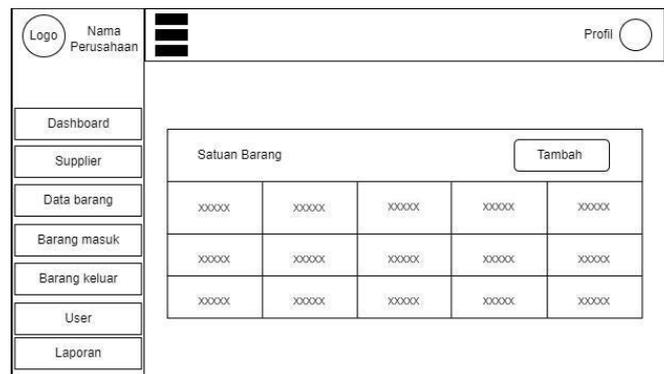
Dibawah ini adalah gambar Rancangan *Interface* Halaman Data Barang yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.11:



Gambar 3.11 Tampilan Data Barang

3.2.1.6 Halaman Satuan Barang

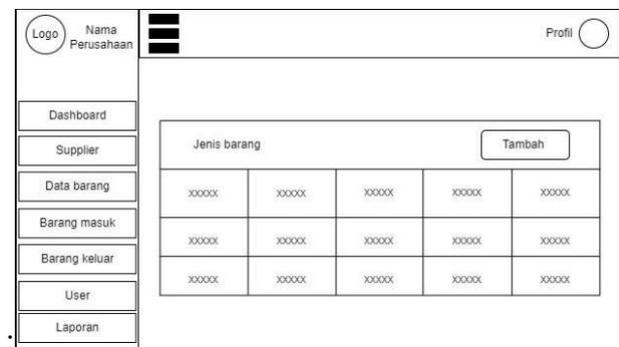
Dibawah ini adalah gambar Rancangan *Interface* Halaman Satuan Barang yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.12:



Gambar 3.12 Tampilan Satuan Barang

3.2.1.7 Halaman Jenis Barang

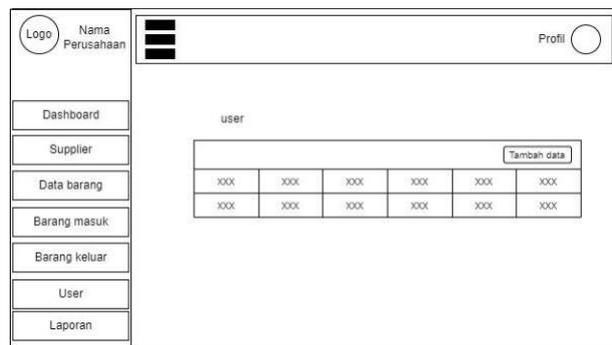
Dibawah ini adalah gambar Rancangan *Interface* Halaman Jenis Barang yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar3.13:



Gambar 3.13 Tampilan Satuan Barang

3.2.1.8 Halaman Data *User*

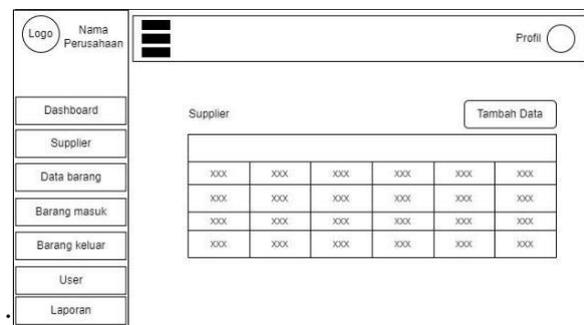
Dibawah ini adalah gambar Rancangan *Interface* Halaman Data *User* yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.14:



Gambar 3.14 Tampilan Data *User*

3.2.1.9 Halaman Data *Supplier*

Dibawah ini adalah gambar Rancangan *Interface* Halaman Data *Supplier* yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.15:



Gambar 3.15 Tampilan Data *Supplier*

3.2.1.10 Halaman Barang Masuk

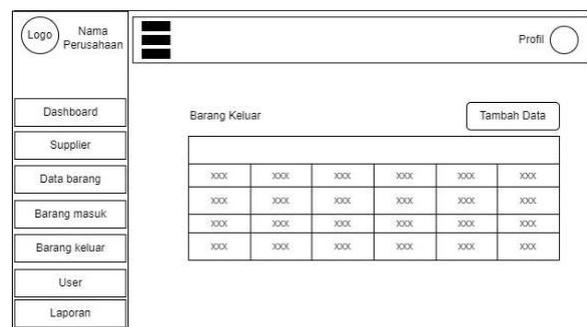
Dibawah ini adalah gambar Rancangan *Interface* Halaman Barang Masuk yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.16:



Gambar 3.16 Tampilan Barang Masuk

3.2.1.11 Halaman Barang keluar

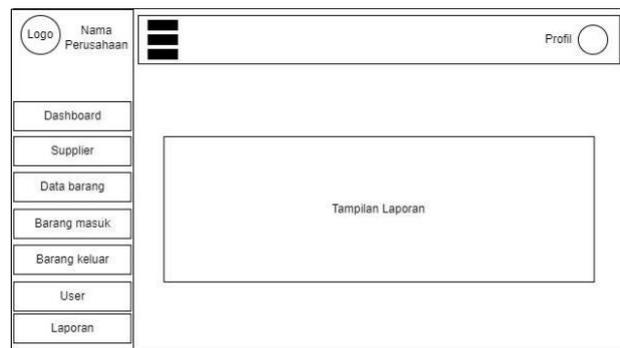
Dibawah ini adalah gambar Rancangan *Interface* Halaman Barang Keluar yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.17:



Gambar 3.17 Tampilan Barang Keluar

3.2.1.12 Halaman Laporan Data Barang

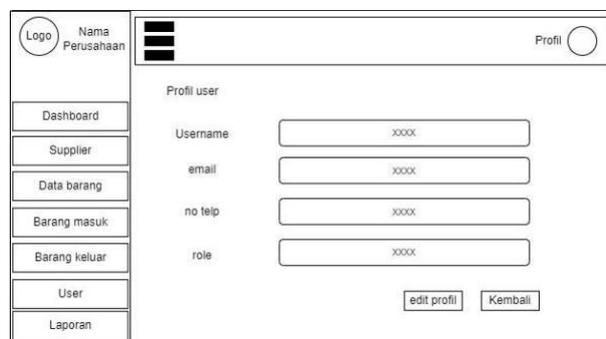
Dibawah ini adalah gambar Rancangan *Interface* Halaman Laporan yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.18:



Gambar 3.18 Tampilan Data Barang

3.2.1.13 Halaman Profil

Dibawah ini adalah gambar Rancangan *Interface* Halaman *Profil* yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.19:



Gambar 3.19 Tampilan Profil

3.2.2 Rancangan Basis Data

3.2.2.1 Tabel Barang

Dibawah ini adalah tabel barang yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3.1:

Tabel 3.1 Tabel Barang

No	Field	Type	Keterangan
1	id_barang	Char(7)	Primary Key
2	nama_barang	Varchar(25)	
3	Stok	Int(11)	
4	satuan_id	Int(11)	Foregn Key
5	jenis_id	Int(11)	Foregn Key

3.2.2.2 Tabel Barang Masuk

Dibawah ini adalah tabel Barang Masuk yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3.2:

Tabel 3.2 Tabel Barang Masuk

No	Field	Type	Keterangan
1	id_barang_masuk	Char(8)	Primary Key
2	supplier_id	Int(11)	Foregn Key
3	user_id	Int(11)	Foregn Key
4	barang_id	Char(7)	Foregn Key

5	jumlah_masuk	Int(11)	
6	tanggal_masuk	Date	

3.2.2.3 Tabel Barang Keluar

Dibawah ini adalah tabel Barang Keluar yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3.3:

Tabel 3.3 Tabel Barang Keluar

No	Field	Type	Keterangan
1	id_barang_keluar	Char(8)	Primary Key
2	<i>user_id</i>	Int(11)	Foreign Key
3	barang_id	Char(7)	Foreign Key
4	jumlah_keluar	Int(11)	
5	tanggal_keluar	Date	

3.2.2.4 Tabel *Supplier*

Dibawah ini adalah tabel *Supplier* yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3.4:

Tabel 3.4 Tabel *Supplier*

No	Field	Type	Keterangan
1	<i>id_supplier</i>	Int(11)	Primary Key
2	<i>nama_supplier</i>	Varchar(50)	

3	no_telp	Varchar(15)	
4	Alamat	Text	

3.2.2.5 Tabel Jenis

Dibawah ini adalah tabel Jenis barang yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3.5:

Tabel 3.5 Tabel Jenis

No	Field	Type	Keterangan
1	id_jenis	Int(11)	Primary Key
2	nama_jenis	Varchar(20)	

3.2.2.6 Tabel Satuan

Dibawah ini adalah tabel Satuan barang yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3.6:

Tabel 3.6 Tabel Satuan

No	Field	Type	Keterangan
1	id_satuan	Int(11)	Primary Key
2	nama_satuan	Varchar(15)	

3.2.2.7 Tabel *User*

Dibawah ini adalah tabel *User* yang ada pada Aplikasi Stok Barang Pada CV. Istana Komputer Berbasis *Web*, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3.7:

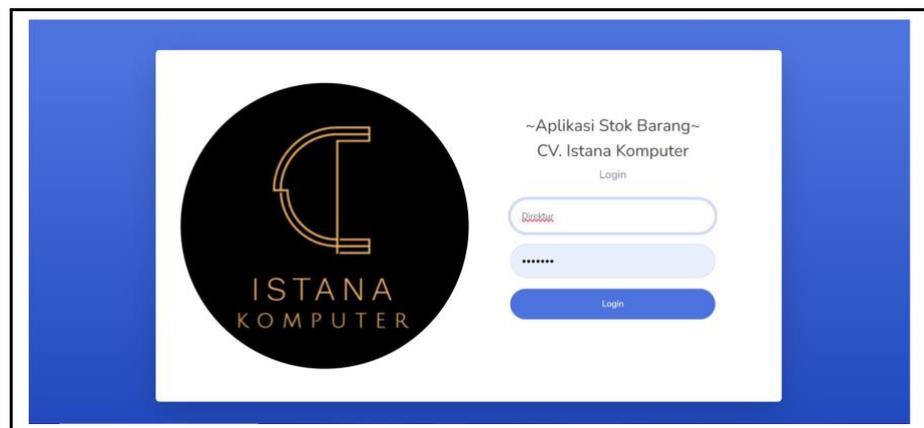
Tabel 3.7 Tabel *User*

No	Field	Type	Keterangan
1	<i>id_user</i>	Int(11)	Primary Key
2	<i>nama</i>	Varchar(20)	
3	<i>username</i>	Varchar(12)	
4	<i>email</i>	Varchar(50)	
5	<i>no_telp</i>	Varchar(15)	
6	<i>role</i>	enum('pegawai', 'admin', 'kasir')	
7	<i>password</i>	Varchar(10)	
8	<i>created_at</i>	Int(11)	
9	<i>foto</i>	Text	
10	<i>is_active</i>	Tinyint(1)	

3.2.3 Tampilan

3.2.3.1 Tampilan *Login*

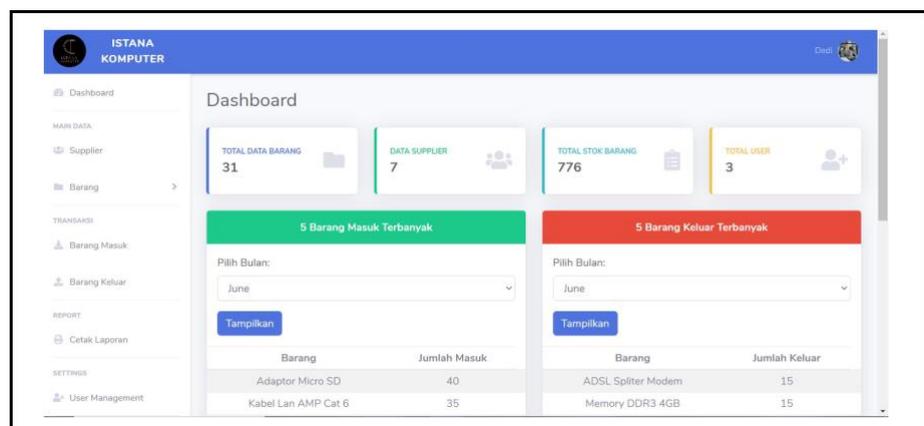
Dibawah ini adalah gambar *Interface* Halaman *Login* yang ada pada Aplikasi Stok Barang pada CV. Istana Komputer berbasis web, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.20.



Gambar 3.20 *Interface* Halaman *Login*

3.2.3.2 Tampilan *Dashboard* bagian *Direktur*

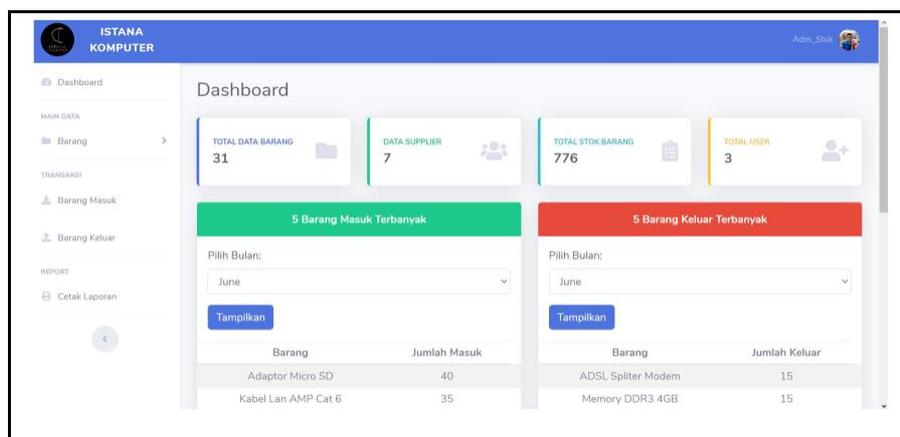
Dibawah ini adalah gambar *Interface* Halaman *Dashboard* bagian *Direktur* yang ada pada Aplikasi Stok Barang pada CV. Istana Komputer berbasis web, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.21.



Gambar 3.21 *Interface* Halaman *Dashboard* *Direktur*

3.2.3.3 Tampilan *Dashboard* bagian Admin

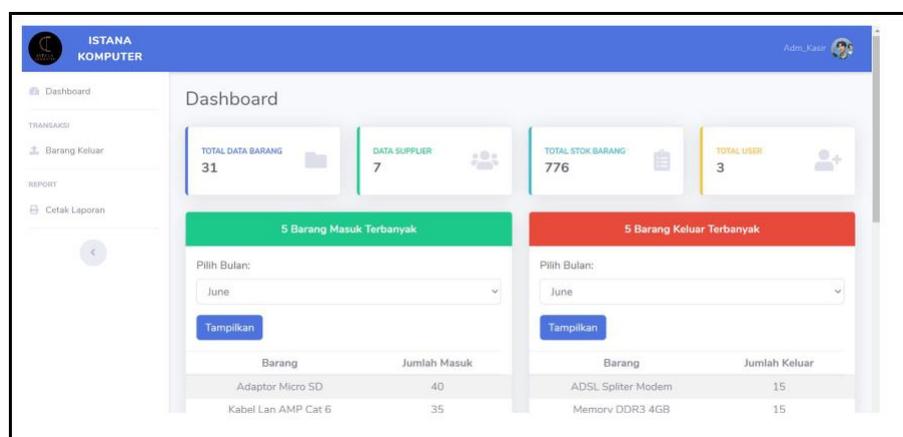
Dibawah ini adalah gambar *Interface* Halaman Dashboard bagian Admin Stok yang ada pada Aplikasi Stok Barang pada CV. Istana Komputer berbasis web, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.22.



Gambar 3.22 *Interface* Halaman *Dashboard* bagian Admin

3.2.3.4 Tampilan *Dashboard* bagian Kasir

Dibawah ini adalah gambar *Interface* Halaman Dashboard bagian Admin Kasir yang ada pada Aplikasi Stok Barang pada CV. Istana Komputer berbasis web, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.23.



Gambar 3.23 *Interface* Halaman *Dashboard* bagian Kasir

3.2.3.5 Tampilan *Supplier*

Dibawah ini adalah gambar *Interface* Halaman Data *Supplier* yang ada pada Aplikasi Stok Barang pada CV. Istana Komputer berbasis web, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.24.

No.	Nama	Nomor Telepon	Alamat	Aksi
1	Indo Komputer	081209344500	Jl. Swadaya No 4 Talang Aman	[Edit] [Hapus]
2	Raja IT	081209344500	Jl. Mejusri No 09	[Edit] [Hapus]
3	Synnex Metrodata	0812388800	Jl. Melati Bukit Lama	[Edit] [Hapus]
4	Bhinneka Teknologi	0844454000	Jl. Masjid No 30 Siring Agung	[Edit] [Hapus]
5	Master IT	08120998765	Jl. Kali Djaga No 01	[Edit] [Hapus]

Gambar 3.24 *Interface* Halaman

Supplier 3.2.3.6 Tampilan Data Barang

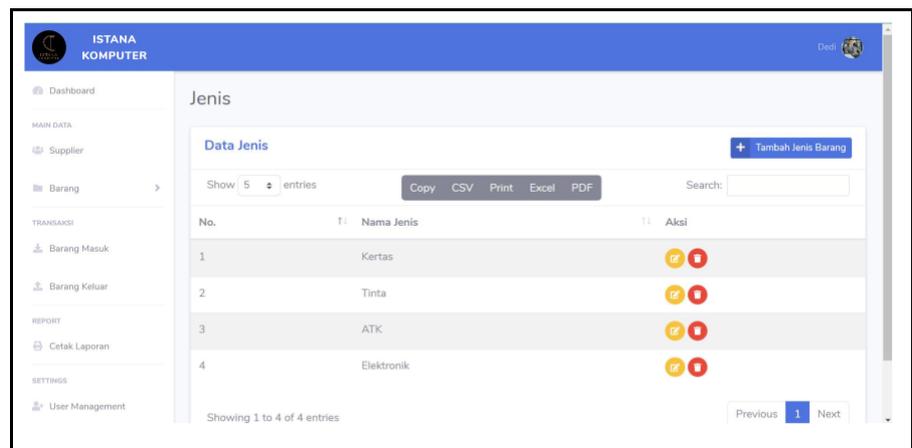
Dibawah ini adalah gambar *Interface* Halaman Data Barang yang ada pada Aplikasi Stok Barang pada CV. Istana Komputer berbasis web, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.25.

No.	ID Barang	Nama Barang	Jenis Barang	Stok	Satuan	Aksi
1	B000001	Speaker Advance	Elektronik	9	Unit	[Edit] [Hapus]
2	B000002	Adaptor Acer	Elektronik	31	Unit	[Edit] [Hapus]
3	B000003	Mouse Logitech	Elektronik	9	Unit	[Edit] [Hapus]
4	B000004	Printer Epson	Elektronik	45	Unit	[Edit] [Hapus]
5	B000005	Mouse Robot M310	Elektronik	27	Unit	[Edit] [Hapus]

Gambar 3.25 *Interface* Halaman Data Barang

3.2.3.7 Tampilan Jenis Barang

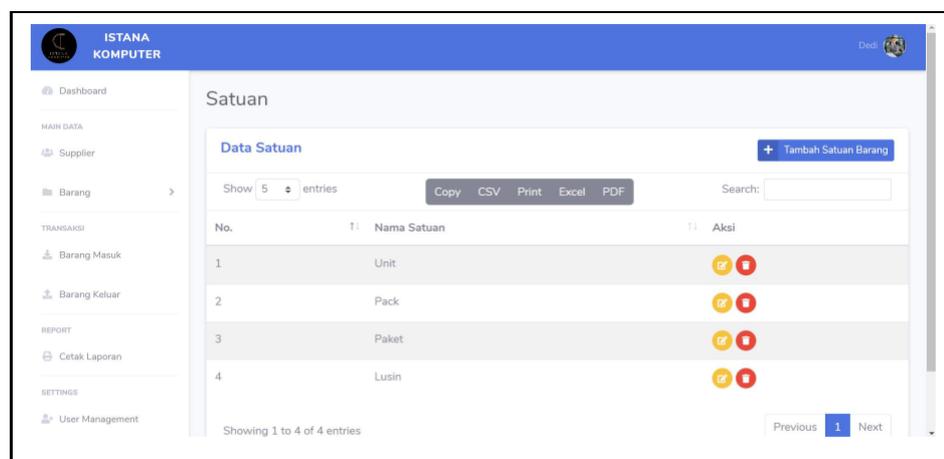
Dibawah ini adalah gambar *Interface* Halaman Data Jenis Barang yang ada pada Aplikasi Stok Barang pada CV. Istana Komputer berbasis web, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.26.



Gambar 3.26 Interface Halaman Jenis Barang

3.2.3.8 Tampilan Satuan Barang

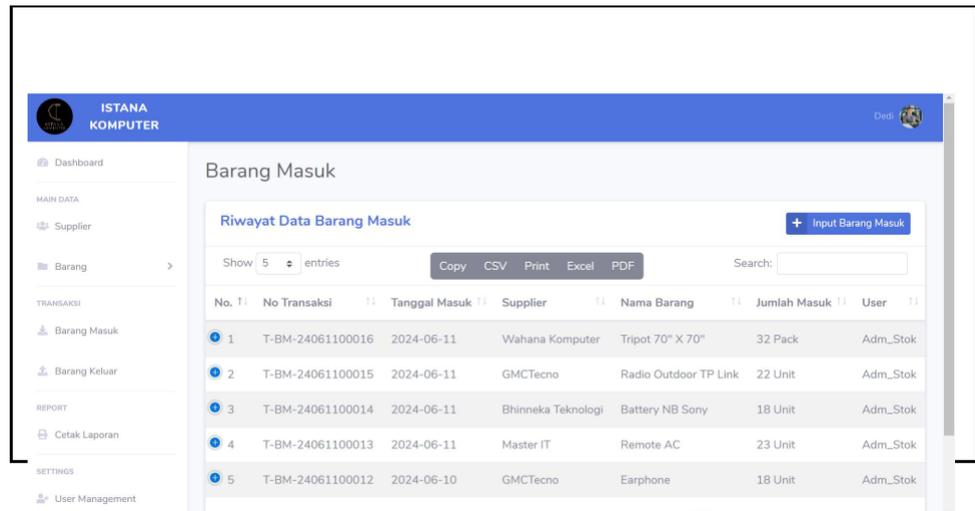
Dibawah ini adalah gambar *Interface* Halaman Data Satuan Barang yang ada pada Aplikasi Stok Barang pada CV. Istana Komputer berbasis web, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.27.



Gambar 3.27 Interface Halaman Satuan Barang.

3.2.3.9 Tampilan Barang Masuk

Dibawah ini adalah gambar *Interface* Halaman Data Barang Masuk yang ada pada Aplikasi Stok Barang pada CV. Istana Komputer berbasis web, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.28.

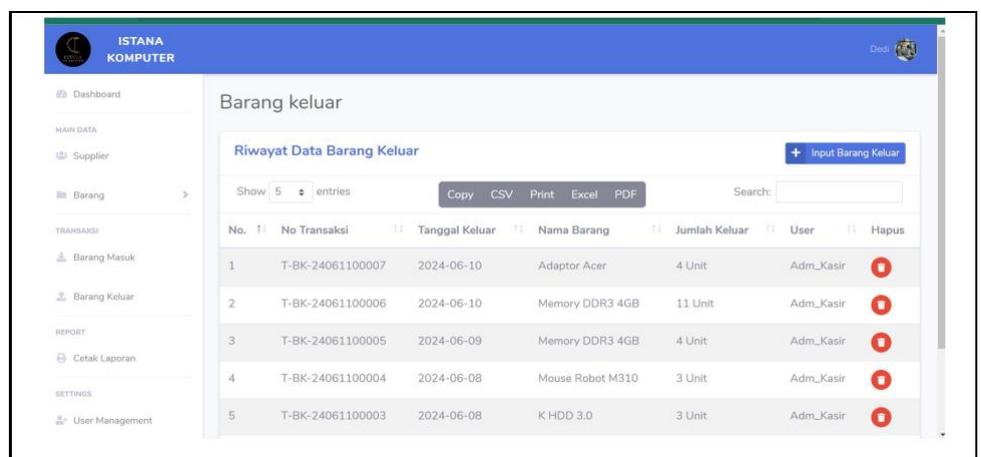


No.	No Transaksi	Tanggal Masuk	Supplier	Nama Barang	Jumlah Masuk	User
1	T-BM-24061100016	2024-06-11	Wahana Komputer	Tripot 70" X 70"	32 Pack	Adm_Stok
2	T-BM-24061100015	2024-06-11	GMCTecno	Radio Outdoor TP Link	22 Unit	Adm_Stok
3	T-BM-24061100014	2024-06-11	Bhinneka Teknologi	Battery NB Sony	18 Unit	Adm_Stok
4	T-BM-24061100013	2024-06-11	Master IT	Remote AC	23 Unit	Adm_Stok
5	T-BM-24061100012	2024-06-10	GMCTecno	Earphone	18 Unit	Adm_Stok

Gambar 3.28 *Interface* Halaman Barang Masuk

3.2.3.10 Tampilan Barang Keluar

Dibawah ini adalah gambar *Interface* Halaman Data Barang Keluar yang ada pada Aplikasi Stok Barang pada CV. Istana Komputer berbasis web, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.29.

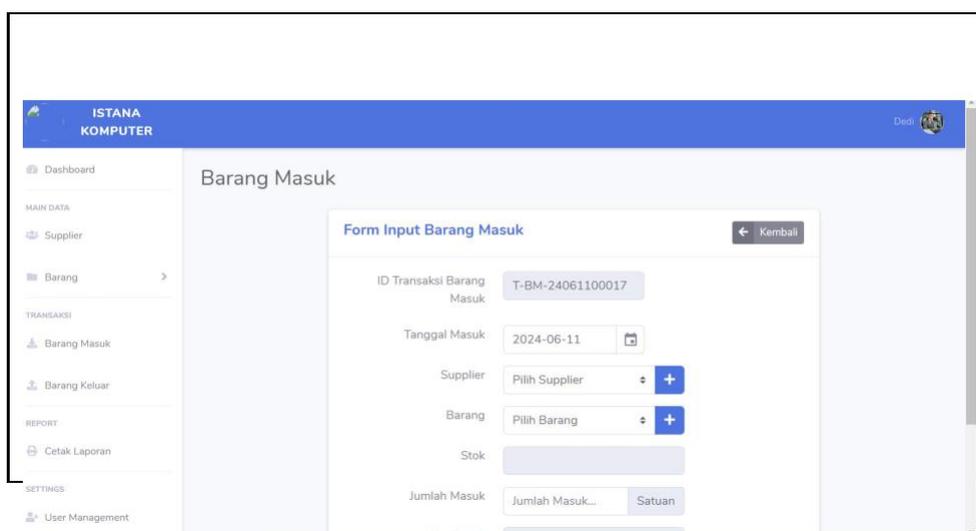


No.	No Transaksi	Tanggal Keluar	Nama Barang	Jumlah Keluar	User	Hapus
1	T-BK-24061100007	2024-06-10	Adaptor Acer	4 Unit	Adm_Kasir	[Red X]
2	T-BK-24061100006	2024-06-10	Memory DDR3 4GB	11 Unit	Adm_Kasir	[Red X]
3	T-BK-24061100005	2024-06-09	Memory DDR3 4GB	4 Unit	Adm_Kasir	[Red X]
4	T-BK-24061100004	2024-06-08	Mouse Robot M310	3 Unit	Adm_Kasir	[Red X]
5	T-BK-24061100003	2024-06-08	K HDD 3.0	3 Unit	Adm_Kasir	[Red X]

Gambar 3.29 *Interface* Halaman Barang Keluar

3.2.3.11 Tampilan *Form* Barang Masuk

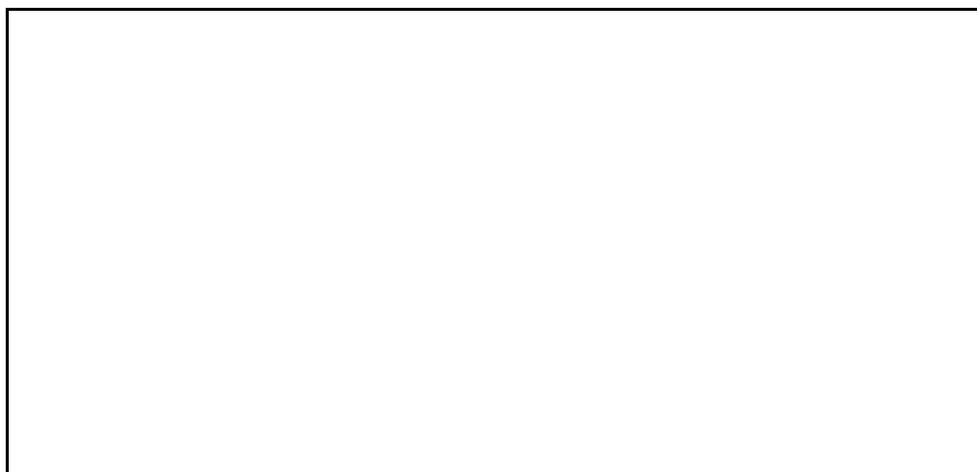
Dibawah ini adalah gambar *Interface* Halaman *Form* Barang Masuk yang ada pada Aplikasi Stok Barang pada CV. Istana Komputer berbasis web, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.30.



Gambar 3.30 *Interface Form* Barang Masuk

3.2.3.12 Tampilan *Form* Barang Keluar

Dibawah ini adalah gambar *Interface* Halaman *Form* Barang Keluar yang ada pada Aplikasi Stok Barang pada CV. Istana Komputer berbasis web, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar



3.31.

Gambar 3.31 Interface Halaman Form Barang Keluar

3.2.3.13 Tampilan User Manajemen

Dibawah ini adalah gambar *Interface* Halaman *User Manajemen* yang ada pada Aplikasi Stok Barang pada CV. Istana Komputer berbasis web, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.32.

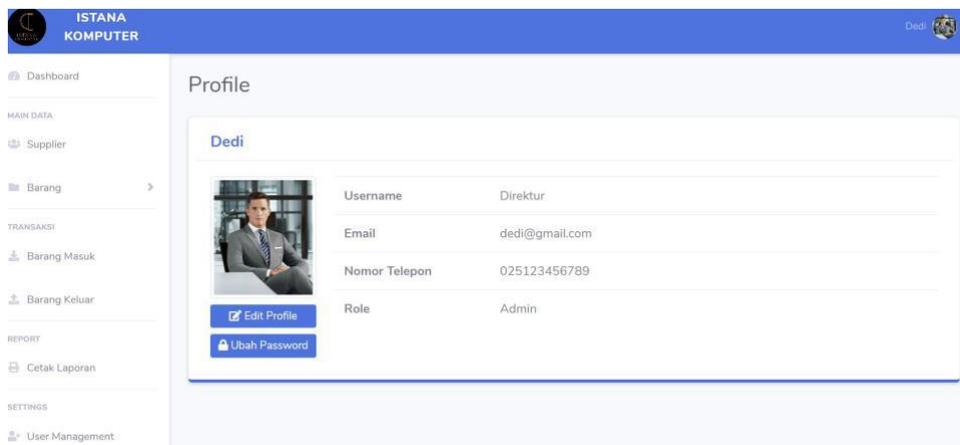
No.	Foto	Nama	Username	Email	No. telp	Role
1		Adm_Kasir	kasir	admin@gmail.com	08765677689	kasir
2		Adm_Stok	Admin	admin2@gmail.com	081209344500	pegawai

Gambar 3.32 Interface Halaman User Manajemen

3.2.3.14 Tampilan User Profil

Dibawah ini adalah gambar *Interface* Halaman *Profil* yang ada pada Aplikasi Stok Barang pada CV. Istana Komputer berbasis web,

sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.33.



Gambar 3.33 *Interface Halaman User Profil*

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Telah dibangun sebuah aplikasi ‘Stok Barang CV. Istana Komputer’ yang terdiri dari pengelolaan data stok barang masuk dan stok barang keluar dan terdiri dari tiga *user* yaitu, *user* Direktur, *user* Admin Stok dan *user* Admin Kasir. Aplikasi ini memiliki fitur *dashboard*, data barang, jenis barang, satuan barang, *suppliers*, cetak laporan, serta *user* manajemen. Melalui studi literatur, serta identifikasi kebutuhan pengguna telah diciptakan solusi yang memungkinkan pengelolaan persediaan barang yang lebih baik, pemantauan arus barang, serta pelaporan yang lebih efisien.

1. Bagi pengembang selanjutnya, dapat mempertimbangkan pada halaman *dashboard* untuk menambah fitur tabel grafik yang menampilkan visualisasi arus transaksi barang masuk atau barang keluar dengan periode bulanan atau tahunan.
2. Pada halaman data barang dapat di kembangkan lagi, dengan menambah tabel yang berisi tampilan gambar barang sesuai nama dari data barang tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- ista, M. B. T. (2021). *Aplikasi Pengelolaan Pengaduan Pelayanan Jasa Konstruksi Pada PT. Lambung Karang Sakti Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/827/>
- M, A. P. (2023). *Aplikasi Pengelolaan Surat Masuk Dan Keluar Dinas Pariwisata Kota Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1609/>
- Nabila, N. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada Kantor Pengawasan Dan Pelayanan Bea Dan Cukai TMP B Palembang Divisi Seksi Pengolahan Data Dan Administrasi Dokumen* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1947/>
- Nabila, Y. P. (2023). *Laporan Kegiatan Pengadaan Barang Dan Jasa Pada LPSE Di Sekretariat DPRD Kota Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1956/>
- Natalia, D. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada Bagian Transaksi Energi Di PT. PLN (ULP Sukarami Palembang)* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1428/>
- Natalia, D. A. (2023a). *Analisis Prediksi Kebangkrutan Pada Perusahaan Manufaktur Sub Sektor Food & Beverages Yang Terdaftar Pada Bursa Efek Indonesia* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1738/>
- Natalia, D. A. (2023b). *Laporan Kegiatan Tentang Sistem Penggajian Karyawan Outsourcing Pada PT. Komando Pengamanan Sriwidjaja* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1420/>
- Natalia, D., & Yulianti, D. (2023). *Aplikasi Inventaris Barang Berbasis Web Pada Satuan Polisi Pamong Praja Provinsi Sumatera Selatan* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1785/>
- Natalia, R. (2023). *Aplikasi Inventory Barang Pada SMK PGRI 2 Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1979/>
- Ningrum, A. W., & Suswitasari, L. (2023). *Aplikasi Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis Website Di UC Print Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1796/>
- Nisa, K. (2023). *Aplikasi Monitoring Internal Surat Keluar Di BPJS Kesehatan Kantor Cabang Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1552/>
- Novianti, W. P. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Bagian Subbag Umum & Kepegawaian di Kantor Camat Ilir Barat II Kota Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1456/>
- Novieanty, J. (2023a). *Analisis Financial Distress Menggunakan Metode Altman Z-Score Pada Sub Sektor Kosmetik Dan Rumah Tangga Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1746/>
- Novieanty, J. (2023b). *Laporan Kegiatan Tentang Perhitungan Pajak Penghasilan 22 Atas Pengadaan Barang Pada Dinas Kesehatan Provinsi Sumatera Selatan* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1472/>
- Novita, L. (2023). *Laporan Kegiatan Harian Bagian Payroll Di Pabrik Kelapa Sawit PT Tania Selatan Pks Burnai Timur* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1455/>
- Nugraha, A. A. (2023). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Di PT Pertamina RU III Plaju Bagian Commrel (Communication & Relations) Sebagai Video Editor* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1437/>
- Nugraha, M. F., & Hamzah, S. (2023). *Analisis Pemanfaatan Sistem Informasi Akademik Pada Institut Teknologi Dan Bisnis Palcomtech Menggunakan Metode Tam Dan EUCS* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1631/>
- Nurchahya, A. (2023). *Portal Informasi Dinas Perikanan Kota Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1919/>
- Nurhanifah, D., & Ibrahim, I. (2023). *Sistem Informasi Salon Ria Berbasis Website Menggunakan Metode Prototipe* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1628/>

- Oktariyani, P. (2023). *Aplikasi Pengolahan Data Karyawan Dan Absensi Berbasis Web Pada PT. Hevea MK I* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1534/>
- Oktaviani, A. (2023). *Portal Informasi Kelurahan24 Ilir Kota Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1917/>
- Pancawati, R. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Di Badan Kepegawaian Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kota Palembang Bagian Subbidang Data Dan Informasi* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1950/>
- Paturrehman, A. (2023). *Penambahan Fitur Real Live Tracking Pada aplikasi Ganca Di PT. Elrajo Integritas Perkasa Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1547/>
- Sari, N. (2022). *Pengukuran Kualitas Aplikasi Losi Pada PT. Angkasa Pura II Menggunakan Iso 25010* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1253/>
- Sella, K. M. (2022). *Aplikasi Pengolahan Data Surat Masuk Dan Surat Keluar Pada Kantor Camat Kemuning Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1238/>
- Septariady, F. D., & Muchlisin, I. F. (2022). *Analisis User Interface Terhadap Aplikasi Siska Pada PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang Menggunakan Metode Heuristic Evaluation* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1820/>
- Setiawan, A. S. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Kantor Koran Suara Nusantara* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/927/>
- Setiawan, N. (2022). *Aplikasi Stok Barang Pada Cv Putra Semeru Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1218/>
- Setya, W. B. (2022). *Sistem Informasi Akademik Pada Synapse Academy Palembang* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/951/>
- Shahab, U. H. (2022). *Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Pada SMA IBA Palembang* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/950/>
- Siagian, A. V. (2022a). *Analisis Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Pada PT Bank Perkreditan Rakyat Catur Mas* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1698/>
- Siagian, A. V. (2022b). *Laporan Kegiatan Sistem Pemberian Kredit Sampai Penyelesaian Kredit Pada PT BPR Catur Mas* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/854/>
- Sianturi, V. Y. N. (2022a). *Analisis Sumber Dan Penggunaan Modal Kerja Pada Perusahaan Makanan Dan Minuman Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1595/>
- Sianturi, V. Y. N. (2022b). *Laporan Kegiatan Sistem Informasi Akuntansi Pembelian PT. Sukses Jaya Indotama Cabang Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/921/>
- Sitompul, R. A. (2022). *Aplikasi Pengajuan Cuti Karyawan Berbasis Web Pada PT Swadaya Indopalma Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1197/>
- Soebari, M. M. (2022). *Aplikasi Sistem Peminjaman Buku Perpustakaan di SMK Kesehatan Tri Bhakti At-Taqwa Berbasis Website* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1182/>
- Solana, S. (2022). *Aplikasi Pengolahan Data Dan Absensi Karyawan Pada Dinas Pariwisata Kota Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1258/>
- Sudarsono, P. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Di Madrasah Tsanawiyah Al-Adli Palembang Pada Bagian Tata Usaha* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1194/>
- Sulastri, S. (2022a). *Analisis Kinerja Keuangan Pada Perusahaan Kosmetik Dan Keperluan Rumah Tangga Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1593/>
- Sulastri, S. (2022b). *Laporan Kegiatan Pengajuan dan Penerimaan Dana Bantuan Produktif Usaha (BPUM) Masyarakat di Kantor Lurah Gandus* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/919/>
- Susanto, A. J., & Tama, R. M. (2022). *Sistem Informasi Pada Efha Petshop Dan Klinik Hewan Kota Palembang Berbasis Web* [Politeknik Palcomtech].

- <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/980/>
- Suswitasari, L. (2022). *Rancang Bangun Aplikasi Pengajuan PKL Pada Biro Kesejahteraan Rakyat Serda Provinsi Sumatera Selatan Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1177/>
- Syafitri, A. (2022a). *Analisis Kinerja Keuangan Menggunakan Metode Economic Value Added Pada Sub Sektor Makanan Dan Minuman Yang Terdaftar Di Bei Periode 2016-2020* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1699/>
- Syafitri, A. (2022b). *Laporan Kegiatan Prosedur Pencairan Dana Sekolah Gratis Pada Dinas Pendidikan Sumatera Selatan* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/855/>
- Syarif, A. P. (2022). *Laporan Praktik Kerja Lapangan di Return Space & Coffee Bagian Digital Marketing* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1204/>
- Syarifudin, A. K. (2022). *Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web Pada SMK Pelayaran SinarBahari Palembang* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/867/>
- Yusuf, M. (2021). *Aplikasi Pengajuan Proposal Penelitian Berbasis Web Pada LPPM Universitas Taman Siswa Palembang Dengan Metode UML* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/784/>
- Zahra, S. A. (2021). *Analisis Sistem Informasi Akuntansi Pemberian Kredit Pada Koperasi Nurul Amal Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/761/>
- Zulsilva, A. (2021). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Bagian Penyimpanan dan Pengeluaran di PT Kimia Farma Trading & Distribution Cabang Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/390/>
- Zulsilva, A., & Herza, M. K. (2021). *Aplikasi Manajemen Persediaan Barang Berbasis Web Pada PT Kimia Farma Trading and Distribution Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/728/>