

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PERANCANGAN APLIKASI INVENTORI BERBASIS WEB
PADA PT. ANUGRAH DJAM SAWIT LESTARI**



**Diajukan Oleh:
RIZQI IRAWAN
021210084**

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

PALEMBANG

2024

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

PERANCANGAN APLIKASI INVENTORI BERBASIS WEB

PADA PT. ANUGRAH DJAM SAWIT LESTARI



Diajukan Oleh:

RIZQI IRAWAN

021210084

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

PALEMBANG

2024

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PKL

NAMA : RIZQI IRAWAN
NOMOR POKOK : 021210084
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
**JUDUL : PERANCANGAN APLIKASI INVENTORI BERBASIS
WEB PADA PT. ANUGRAH DJAM SAWIT LESTARI**

Tanggal : 22 Mei 2024
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

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

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

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

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL

NAMA : RIZQI IRAWAN
NOMOR POKOK : 021210084
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
**JUDUL : PERANCANGAN APLIKASI INVENTORI BERBASIS
WEB PADA PT. ANUGRAH DJAM SAWIT LESTARI**

Tanggal : 19 Juni 2024
Penguji 1

Menyetujui,
Rektor

Eka Hartati,S.Kom.,M.Kom.
NIDN: 0226119002

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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

Terima tantangan dan kesalahan, ubah apa yang bisa kamu usahakan, belajar dari kesalahan kemarin, semangat menjalani proses dan ambil tindakan yang bisa upgrade kualitas diri.

(Rizqi irawan)

Ku persembahkan kepada:

- 1) Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kemudahan.
- 2) Kedua orang tuaku dan keluarga besarku yang selalu memberi semangat dan medoakanku.
- 3) Serta pembimbing saya yang saya hormati, kepada Ibu Meidyan Permata Putri S.Kom., M.Kom. yang telah memberikan masukan dan pengarahan hingga saya dapat menyelesaikan laporan praktik kerja lapangan ini.
- 4) Dan teman seperjuanganku yang saya sayangi.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah Puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat serta karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan yang berjudul **“Perancangan Aplikasi Berbasis Web Pada PT.Anugrah Djam Sawit Lestari”**. Dalam penyusunan laporan ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Adapun tujuan dari penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini adalah sebagai bentuk laporan apa yang telah penulis kerjakan, sehingga apabila Laporan Praktik Kerja Lapangan ini dinilai layak dan dapat memenuhi sebagian dari syarat penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Akhir kata penulis mengharapkan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi semua orang serta ucapkan terima kasih kepada:

- 1) Allah SWT.
- 2) Kedua orang tua dan keluarga yang saya cintai.
- 3) Benedictus Effendi, S.T., M.T., selaku Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- 4) Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom, selaku Kepala Kaprodi Sistem Informasi.
- 5) Ibu Meidyan Permata Putri, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing PKL.
- 6) Teman seperjuangan yang saya sayangi.

Palembang, 20 Juni 2024

RIZQI IRAWAN

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1..Latar Belakang	1
1.2..Ruang lingkup PKL	4
1.3..Tujuan dan Manfaat PKL	4
1.3.1. Tujuan PKL	4
1.3.2. Manfaat PKL	4
1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa	5
1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL	5
1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik	5
1.4..Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL.....	5
1.4.1. Tempat Pelaksanaan PKL.....	5
1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL	6
1.5. Teknik Pengumpulan Data.....	6

1.5.1. Observasi	6
1.5.2. Wawancara	7
1.5.3. Studi Pustaka.....	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori	9
2.1.1. Aplikasi	9
2.1.2. Web	9
2.1.3. <i>Framework</i> Laravel.....	10
2.1.4. Database	11
2.1.5. <i>MySQL</i>	12
2.1.6. Bagan Air (<i>Flowchart</i>).....	12
2.1.7. <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	15
2.1.7.1. <i>Use Case Diagram</i>	15
2.1.7.2. <i>Class Diagram</i>	17
2.1.7.3. <i>Activity Diagram</i>	20
2.1.7.4. <i>Sequence Diagram</i>	21
2.2. Gambaran Umum Perusahaan.....	23
2.2.1. Sejarah PT. Anugrah Djam Sawit Lestari	23
2.2.1.1. Visi.....	24
2.2.1.2. Misi	24
2.2.2. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang	25
2.2.2.1. Struktur Organisasi PT. Anugrah Djam Sawit Lestari	25
2.2.2.2. Uraian Tugas dan Wewenang	26

2.3. Uraian Kegiatan	31
BAB III PEMBAHASAN	
3.1. Hasil Pengamatan	33
3.1.1. Prosedur yang Berjalan	33
3.2. Evaluasi dan Pembahasan	35
3.2.1. Evaluasi	35
3.2.2. Pembahasan	36
3.2.3. <i>Use Case Diagram</i>	37
3.2.4. <i>Activity Diagram</i>	38
3.2.5. <i>Squence Diagram</i>	41
3.2.6. <i>Class Diagram</i>	46
3.2.7. Struktur Tabel	47
3.2.8. Desain <i>Interface</i>	50
3.2.9. Hasil	54
BAB IV PENUTUP	
4.1. Kesimpulan	59
4.2. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	Lxi
LAMPIRAN	Lxiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Struktur Organisasi	25
Gambar 3. 1. Flowchart Prosedur yang Berjalan.....	34
Gambar 3. 2. <i>Use Case Diagram</i>	37
Gambar 3. 3. <i>Activity Diagram Manager</i>	38
Gambar 3. 4. <i>Activity Diagram Admin Gudang</i>	39
Gambar 3. 5. <i>Activity Diagram Staff Gudang</i>	40
Gambar 3. 6. <i>Sequence Diagram Login</i>	41
Gambar 3. 7. <i>Sequence Diagram Manager Data Product</i>	41
Gambar 3. 8. <i>Sequence Diagram Manager Data Customer</i>	42
Gambar 3. 9. <i>Sequence Diagram Manager Data Supplier</i>	42
Gambar 3. 10. <i>Sequence Diagram Manager Data Product Keluar</i>	43
Gambar 3. 11. <i>Sequence Diagram Manager Data Product Masuk</i>	43
Gambar 3. 12. <i>Sequence Diagram Staff Gudang input Data Product</i>	44
Gambar 3. 13. <i>Sequence Diagram Staff Gudang input Data Customer</i>	44
Gambar 3. 14. <i>Sequence Diagram Staff Gudang input Data Product Keluar</i>	45
Gambar 3. 15. <i>Sequence Diagram Staff Gudang input Data Product Masuk</i>	45
Gambar 3. 16. <i>Sequence Diagram Admin Gudang Approve Data Product Keluar</i>	46
Gambar 3. 17. <i>Class Diagram</i>	46
Gambar 3. 18. Desain Halaman <i>Login</i>	50
Gambar 3. 19. Desain Halaman <i>Dashboard</i>	51
Gambar 3. 20. Desain Halaman <i>Product</i>	51
Gambar 3. 21. Desain Halaman <i>Customer</i>	52
Gambar 3. 22. Desain Halaman <i>Supplier</i>	53
Gambar 3. 23. Desain Halaman <i>Product Keluar</i>	53
Gambar 3. 24. Desain Halaman <i>Product Masuk</i>	54
Gambar 3. 25. Hasil <i>Interface</i> Halaman <i>login</i>	54
Gambar 3. 26. Hasil <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i>	55
Gambar 3. 27. Hasil <i>Interface</i> Halaman <i>Product</i>	55
Gambar 3. 28. Hasil <i>Interface</i> Halaman <i>Customer</i>	56

Gambar 3. 29. Hasil <i>Interface</i> Halaman <i>Supplier</i>	57
Gambar 3. 30. Hasil <i>Interface</i> Halaman <i>Product</i> Keluar.....	57
Gambar 3. 31. Hasil <i>Interface</i> Halaman <i>Product</i> Masuk.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol <i>Flowchart</i>	13
Tabel 2.2. Simbol <i>Use Case Diagram</i>	16
Tabel 2.3. Simbol <i>Class Diagram</i>	18
Tabel 2.4. Simbol <i>Activity Diagram</i>	20
Tabel 2.5. Simbol <i>Squence Diagram</i>	22
Tabel 3.1. Tabel <i>User</i>	47
Tabel 3.2. Tabel <i>Customer</i>	47
Tabel 3.3. Tabel <i>Product</i>	48
Tabel 3.4. Tabel <i>Product</i> keluar	48
Tabel 3.5. Tabel <i>Product</i> masuk	49
Tabel 3.6. Tabel <i>Supplier</i>	49

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini, teknologi telah menjadi kekuatan utama yang mengubah cara berbagai industri, termasuk industri pengolahan kelapa sawit, menjalankan bisnis mereka. Salah satu bidang yang merasakan dampak signifikan dari perkembangan teknologi adalah manajemen operasional dan layanan pelanggan, termasuk pengelolaan inventori. Menurut Cholik (2021), teknologi informasi mendukung pengolahan data seperti memproses, memperoleh, mengumpulkan, dan memanipulasi data dengan berbagai cara, sehingga menghasilkan informasi yang berkualitas—informasi yang relevan, akurat, tepat waktu, dan berguna untuk keperluan pribadi, bisnis, pemerintahan, serta strategis dalam pengambilan keputusan.

PT. Anugrah Djam Sawit Lestari (ADSL) adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang pengolahan kelapa sawit dengan produk utama *Crude Palm Oil* (CPO) dan *Palm Kernel* (PK) yang merupakan produk setengah jadi. Dengan kapasitas terpasang 60 ton TBS/jam dengan potensi pengembangan 90 ton TBS/jam. PT. Anugrah Djam Sawit Lestari berlokasi di Jalan PalembangBetung, KM. 65, Desa Lubuk Karet, Kecamatan Betung, Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan. Perusahaan ini didirikan pada tanggal 20 Juli 2020.

Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang pengolahan kelapa sawit, yang bertanggung jawab atas penyimpanan, pengelolaan, dan pengiriman produk. Dalam rangka mendukung kebutuhan operasional pabrik, terdapat beberapa barang berupa suku cadang (*sparepart*) yang akan dibeli dan disimpan di dalam gudang. Suku cadang ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan operasional dan perbaikan pabrik jika terjadi kendala, serta mendukung kelancaran kegiatan pengolahan kelapa sawit. Proses ini melibatkan aktivitas penerimaan dan pengeluaran barang dari gudang penyimpanan, sehingga perusahaan harus melakukan pengelolaan persediaan (*inventory*) dengan baik. Tujuan pengelolaan ini adalah untuk mengoptimalkan persediaan barang agar perusahaan selalu memiliki stok yang cukup dan sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan wawancara Bapak Nova Yanto sebagai manager yang bertanggung jawab atas pengelolaan data *inventory* mengatakan bahwa, Selama ini pengelolaan inventori di PT.Anugrah Djam Sawit Lestari masih dilakukan cara sederhana yaitu menggunakan *form* kertas untuk pendataan produk keseluruhan item barang yang ada dan menggunakan kartu stok barang untuk melakukan pendataan jumlah barang masuk dan barang keluar, semua pendataan tersebut di tulis menggunakan pulpen, kemudian untuk membuat laporan admin gudang harus melakukan pencarian dan merekap hasil dari semua pendataan yang ada yang telah di lakukan oleh staff gudang dan data tersebut akan di olah menggunakan *Microsoft Office* yaitu *Excel*.

Dari penjelasan diatas, terkait proses pendataan inventory yang sedang berjalan, proses tersebut terlalu memakan banyak waktu dalam pengerjaannya, kemudian jika penggunaan barang terlalu tinggi, admin gudang sering menemukan masalah terjadinya pengambilan barang oleh staff dari gudang tanpa mencatat dan melaporkan kepada admin gudang, sehingga ketika akan melakukan proses pendataan stock barang, dampaknya akan terjadi ketidak sesuaian data antara jumlah barang yang ada digudang dengan jumlah barang yang sudah didata sebelumnya. Kondisi tersebut akan menuntut admin gudang dan staff gudang harus melakukan pendataan dan pengecekan secara berulang, sehingga proses pendataan semakin banyak dan menghambat waktu dalam proses menyiapkan laporan.

Oleh karena itu, PT. ADSL membutuhkan sistem inventori berbasis web untuk mengatasi kelemahan tersebut. Sistem inventori berbasis web menawarkan beberapa keuntungan, antara lain proses pencatatan data yang lebih cepat dan akurat, persediaan barang yang dapat dilacak secara real-time, serta kemampuan menghasilkan laporan yang akurat dan tepat waktu dengan mudah.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis memberikan solusi terkait permasalahan yang ada. Penulis mengambil judul praktik kerja lapangan (PKL) yaitu “Perancangan Aplikasi Inventory Berbasis Web Pada PT. Anugrah Djam Sawit Lestari.”

1.2. Ruang Lingkup PKL

Berdasarkan pada latar belakang yang diuraikan sebelumnya,

Praktik Kerja Lapangan ini dilaksanakan dengan batasan:

1. Kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini dilakukan di Kantor PT. Anugrah Djam Sawit Lestari (ADSL).
2. Website akan dibangun dengan menggunakan *framework* Laravel dan *Database Management System MySQL*.
3. Aplikasi meliputi pengelolaan data pemasukan stok di *input* dan menghasilkan *output* berupa hasil total stok barang.
4. Data yang di olah terdiri dari data barang Inventori barang yang ada di gudang.
5. Alat perancangan sistem menggunakan *Flowchart* dan UML (*Use Case Diagram, Activity Diagram* dan *Class Diagram*).
6. User yang menggunakan aplikasi ini adalah Manager, Admin Staff gudang dan Staff gudang.

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan PKL

Tujuan Praktik Kerja Lapangan ini adalah membangun sebuah sistem aplikasi inventori berbasis web pada PT. Anugrah Djam Sawit Lestari (ADSL).

1.3.1. Manfaat PKL

Manfaat yang diinginkan dalam penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah sebagai berikut:

1.3.1.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa dapat menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman serta keterampilan dalam dunia kerja yang sesungguhnya.
2. Memberikan pengalamann bagi penulis dalam merancang pembuatan aplikasi berbasis *website*.
3. Mahasiswa dapat bersosialisasi dengan orang baru.

1.3.1.2. Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL

Perancangan aplikasi inventori berbasis web pada PT. ADSL dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan inventori, meminimalisir kesalahan dalam pencatatan data, meningkatkan akurasi dan ketepatan waktu laporan inventori dan membantu perusahaan dalam mengambil keputusan yang tepat terkait dengan inventori.

1.3.1.3. Manfaat Bagi Akademik

Meningkatkan kualitas pendidikan dengan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat dalam proyek nyata yang bermanfaat bagi industri.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1. Tempat Pelaksanaan PKL

Tempat Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilakukan di PT. Anugrah Djam Sawit Lestari yang beralamat di Jalan Raya

Palembang – Betung KM. 65 Desa Lubuk Karet Kecamatan Betung,
Kabupaten Banyuasin, Palembang Sumatera Selatan.

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL

Penulis Waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) selama satu bulan terhitung dari tanggal 2 Februari - 2 Maret 2024 dilaksanakan setiap hari Senin sampai Jumat dari pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan laporan PKL ini, yaitu penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1.5.1. Observasi

Menurut Sugiyono dalam Ratna Dwi Fatimah, dkk (2022) observasi merupakan metode pengumpulan data yang unik dibandingkan dengan metode lainnya. Dalam observasi tidak langsung, peneliti hanya merekam aktivitas sesuai fokus atau indikator yang diinginkan dan tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Observasi tidak hanya penting untuk metode penelitian awal, tetapi juga teknik yang sering digunakan peneliti.

Dalam penulisan laporan ini penulis Peneliti mempelajari dan mengamati sistem yang terdapat PT. Anugrah Djam Sawit Lestari yaitu dengan meninjau penjualan yang ada pada perusahaan tersebut, kemudian mengadakan pengamatan untuk memahami

sistem berjalan terutama pada proses inventori guna mendapatkan kesimpulan-simpulan dari masalah-masalah.

1.5.2. Wawancara

Menurut Pamungkas (2020) Wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang dengan tujuan bertukar informasi dan gagasan melalui tanya jawab, yang dapat digabungkan menjadi kesimpulan atau nilai dalam bidang tertentu.

Dalam penulisan laporan ini Peneliti melakukan tanya jawab langsung dan wawancara dilanjutkan dengan media online seperti via whatsapp atau email kepada pihak yang bertanggung jawab mengenai bagaimana proses pengelolaan barang pada PT. Anugrah Djam Sawit Lestari yaitu aliran data, proses pendataan, laporan pendataan wawancara, dan juga sistem yang berjalan saat ini dan apa saja yang dibutuhkan dalam sistem inventori.

1.5.3. Studi Pustaka

Menurut Menurut R. Poppy Yaniawati dalam (Padri, Muhammad dan Jefri Rahmadian (2021) kepustakaan jenis penelitian di mana informasi dan data dikumpulkan secara menyeluruh melalui berbagai literatur, catatan, majalah, buku, dan referensi lainnya, serta temuan penelitian sebelumnya yang relevan untuk menemukan jawaban dan landasan teori untuk masalah yang diteliti. Dalam penulisan laporan ini penulis melakukan pengumpulan informasi dan data dengan cara membaca dari sumber lain seperti buku, jurnal

sebelumnya, serta sumber lainnya yang berkaitan dengan aplikasi Inventori.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Aplikasi

Menurut (Pratama et al., 2023) aplikasi adalah salah satu bagian dari perangkat lunak yang sudah diprogram untuk melakukan tugas tertentu berdasarkan masukan dari pengguna. Kata “aplikasi” berasal dari kata bahasa Inggris “application”, yang berarti untuk menerapkan, menggunakan, atau mengoperasikan. (N. Nabila, 2023; Y. P. Nabila, 2023; Natalia, 2023; N. Sari, 2022; Sella, 2022; Septariady & Muchlisin, 2022; Yusuf, 2021; Zahra, 2021; Zulsilva, 2021; Zulsilva & Herza, 2021)

Menurut Baenil Huda dan Bayu Priyatna (2019:82) aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia. (Muzakar & Isomudin, 2023; Nabela, 2023; Nabela & Pernanda, 2023; L. G. Sari, 2022; M. Sari, 2022; N. A. Sari, 2022; Wulandari, 2021b; Yoska, 2021; Yulianti, 2021; Yunita, 2021)

Penulis menyimpulkan bahwa aplikasi yang dipakai karena memudahkan semua kegiatan, dan dapat digunakan oleh pengambil keputusan kapan pun mereka membutuhkannya. Dengan demikian, aplikasi ini membuat semua kegiatan menjadi lebih efisien. (Mukmin, 2023; Mutia & Ardatha, 2023; Mutiara & Anjeli, 2023; A. Sari, 2022;

A. Sari & Bimantoro, 2022; H. M. Sari & Elviera, 2022; L. T. Wijaya, 2021; Y. H. Wijaya, 2021; Wijayanti, 2021; Wulandari, 2021a)

2.1.2. Web

Menurut Christian, Hesinto, dkk (2021) *website* adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari berbagai halaman yang terdiri informasi dalam bentuk data digital baik berupa teks, gambar, video, audio dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur internet.

(Melisa, 2023; Mi?raj, 2023; Monde, 2023; Monika, 2023; M. L. A. Saputra, 2022; R. Saputra & Mustafa, 2022; T. Saputra, 2022; Saputri & Ayu, 2022; Warisman, 2021; Warisman et al., 2021)

(Manullang et al., 2021)

Situs web atau website merupakan kumpulan informasi yang terdiri dari halaman web yang saling terhubung satu sama lain yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau pun organisasi. Situs web yang baik berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna, (Rochmawati, 2019). (Marsela, 2023; Marsella & Putri, 2023; Marsolino & Marsolino, 2023; Maylani, 2023; F. D. Saputra, 2022; H. A. Saputra, 2022a, 2022b; Valianda, 2021; Vionita, 2021; Wahyudi, 2021; Wanandi, 2021)

2.1.3. Framework Laravel

Menurut Fajar Robert Khoirul Husada (2019) *framework laravel* adalah struktur konseptual dasar yang berisi kumpulan fungsi untuk tujuan tertentu yang sudah siap untuk digunakan, sehingga pembuatan aplikasi dapat dilakukan dengan lebih cepat karena kode programnya tidak di buat dari awal.

Laravel adalah sebuah framework PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT dan dikembangkan pertama kali oleh Taylor Otwell pada April 2011, dibangun dengan konsep MVC (Model, View, Controller). Laravel adalah pengembangan website berbasis MVC yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu, (Amir et al., 2020). Tiga komponen MVC tersebut yaitu:

a) Model

Model adalah bagian yang berperan menghubungkan

controller dengan database. Tugas dari model adalah melakukan manipulasi data ke database seperti CRUD(create, read, update, delete).

b) View

View mengatur bagaimana data akan ditampilkan kepada user. Data yang didapat dari model akan diproses oleh controller kemudian oleh View ditampilkan kepada user.

c) Controller

Controller merupakan bagian yang menjadi penghubung antara model dan view. Controller berfungsi memproses fungsi atau perintah dari user kemudian menentukan bagaimana aplikasi dijalankan.

2.1.4. Database

Menurut Daniel Dido, dkk (2020) basis data atau database adalah sekumpulan tabel-tabel yang berisikan sekumpulan data yang fakta sebagai sumber informasi yang disimpan dalam media penyimpanan secara digital dan dapat diperiksa menggunakan suatu programkomputer yang berguna untuk memudahkan aktivitas.

Basis data menurut (Ahmadar et al., 2021) adalah kumpulan informasi yang disimpan didalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.

Dari pengertian diatas *database* adalah himpunan atau kelompok

data yang saling berhubungan satu sama lain secara logika dan suatu deskripsi data yang dirancang untuk dapat dimanfaatkan dengan cepat dan mudah.

2.1.5. MySQL

Menurut Daniel Dido, Maman, dkk (2020) *MySQL* merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengolah basis data yang banyak digunakan untuk membangun aplikasi yang menggunakan *database*.

MySQL menurut (Elisa & Azwanti, 2019) adalah sistem manajemen relasi basis data yang bersifat terbuka atau open source, open source adalah dapat digunakan oleh siapa saja, baik versi kode program aslinya maupun versi binernya dan bisa digunakan secara gratis baik untuk dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan seseorang maupun sebagai suatu program aplikasi komputer.


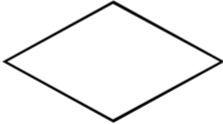
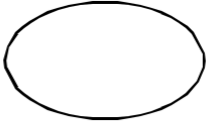
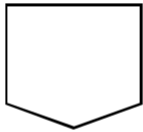

MySQL menurut peneliti diatas adalah program penyimpanan data yang dapat mengirim dan menerima data dengan sistem basis data yang bersifat terbuka atau open source.

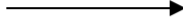
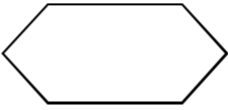



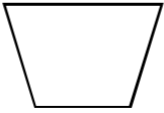
2.1.6. Bagan Air (*Flowchart*)


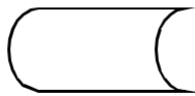
Menurut Syamsiah (2019) *flowchart* merupakan bagan (*Chart*) yang mengarahkan alir (*flow*) di dalam prosedur atau program sistem secara logika. *Flowchart* adalah cara untuk menjelaskan tahap-tahap pemecahan masalah dengan merepresentasikan simbol-simbol tertentu yang mudah dipahami, mudah digunakan dan standar. Adapun simbol

Bagan Alir (*Flowchart*) dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol-Simbol pada *Flowchart*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Predefine Proses</i>	Permulaan sub program.
2		<i>Decision</i>	Perbandingan, pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya.
3		<i>Connector</i>	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman.
4		<i>Off-page Reference/Off-page Connector</i>	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda.
5		<i>Terminator</i>	Permulaan / akhir program.

No	Simbol	Nama	Keterangan
6		<i>Flow</i>	Arah aliran program.
7		<i>Preparation</i>	Proses inisialisasi / pemberian harga awal.
8		<i>Procces</i>	Proses penghitung proses pengolahan data.
9		<i>Input/Output</i>	Prosesinput/ output data.
10		<i>Display</i>	Menyatakan peralatan output yang digunakan Yaitu layar, plotter,printer, dsb.
11		<i>Manual Operation</i>	Pengolahan yang tidak dilakukanoleh computer.

No	Simbol	Nama	Keterangan
12		<i>Document</i>	Menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.
13		<i>Disk and On-line Storage</i>	Menyatakan input yang berasal dari disk.

Sumber: Syamsiah (2019:87)

2.1.7. Unified Modeling Language (UML)

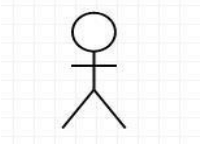
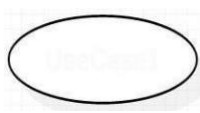
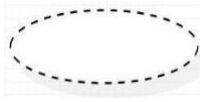

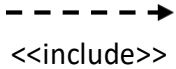
Menurut Putra & Andriani (2019) *Unified Modeling Language* merupakan salah satu standar bahasa yang populer di industri untuk analisis dan desain, definisi persyaratan, dan penjelasan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. Berikut adalah beberapa jenis diagram yang sering digunakan oleh *UML*.

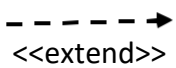


2.1.7.1. Use Case Diagram

Menurut Julianto Simatupang dan Setiawanm Sianturi (2019) *diagram use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibangun. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibangun. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada pada sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Adapun simbol *Use Case*

Diagram dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol-Simbol pada Use Case Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menggambarkan semua objek diluar sistem (bukan hanya pengguna sistem/ perangkat lunak) yang berinteraksi dengan sistem yang dikembangkan.
2		<i>Use Case</i>	Menggambarkan fungsionalitas yang dimiliki sistem.
3		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerjasama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
4		<i>Assosiation</i>	Lintasan komunikasi antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i> .
5		<i>Include</i>	Penambahan perilaku ke suatu <i>use case</i> dasar yang secara eksplisit mendeskripsikan penambahan tersebut.

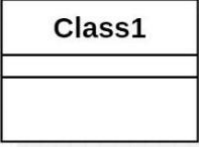
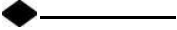
No	Simbol	Nama	Keterangan
6		<i>Extend</i>	Penambahan perilaku kesuatu <i>use case</i> dasar.
7		<i>Generalization</i>	Relasi antara Pengklasifikasi yang memiliki deskripsi yang bersifat lebih umum dengan berbagai pengklasifikasi yang lebih spesifik, digunakan dalam struktur pewarisan
8		<i>Dependency</i>	Relasi antar dua elemen model.

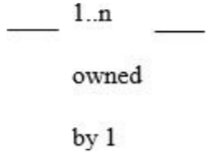

Sumber: Julianto, S., & Setiawan, S. (2019).


2.1.1.1. Class Diagram

Menurut Julianto Simatupang dan Setiawan Sianturi (2019) *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Adapun simbol *Class Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol-Simbol pada *Class Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	<p><i>Class</i> adalah balok-balok pembangun pada pemrograman berorientasi objek. Sebuah <i>class</i> digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi menjadi 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari <i>class</i>. Bagian tengah mendefinisikan atribut <i>class</i>. Bagian bawah mendefinisikan <i>method</i> dari sebuah <i>class</i>.</p>
2		<i>Composition</i>	<p>Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus menjadi bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi <i>composition</i> terhadap <i>class</i> tempatnya bergantung tersebut.</p>

No	Simbol	Nama	Keterangan
3		<i>Composition</i>	<p>Sebuah asosiasi merupakan sebuah <i>relationship</i> paling umum antara 2 <i>class</i>, dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antar 2 <i>class</i>. Garis ini dapat melambangkan tipe – tipe <i>relationship</i> dan juga dapat menampilkan hukum-hukum multiplisitas pada sebuah <i>relationship</i>.</p>
4		<i>Dependency</i>	<p>Kadang kala <i>class</i> menggunakan <i>class</i> yang lain. Hal ini disebut <i>dependency</i>. Umumnya <i>dependency</i> digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain.</p>



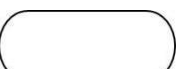
No	Simbol	Nama	Keterangan
5		<i>Generalization</i>	Sebuah <i>generalization</i> dilambangkan dengan sebuah panah dengan kepala panah yang tidaksolid yang mengarah ke arah “parent”-nya/induknya.

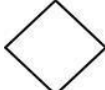
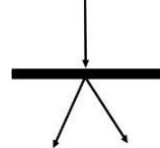
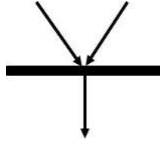
Sumber: Julianto, S., & Setiawan, S. (2019)

2.1.7.3. Activity Diagram

Menurut Julianto Simatupang dan Setiawan Sianturi (2019) diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Penekanan pada diagram aktivitas adalah menggambarkan aktivitas sistem atau aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem, bukan apa yang dilakukan aktor. Adapun simbol *Activity Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.4.

Tabel 2.4 Simbol-Simbol pada Activity Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Initial</i>	Titik awal untuk memulaisuatu aktivitas.
2		<i>Finale</i>	Titik akhir untuk mengakhiri aktivitas.
3		<i>Activity</i>	Menandakan sebuahaktivitas.


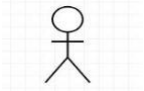

No	Simbol	Nama	Keterangan
4		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan
5		<i>Fork</i>	Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel.
6		<i>Join</i>	Untuk menggabungkan beberapa kegiatan secara paralel menjadi satu.



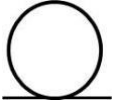

Sumber: Julianto, S., & Setiawan, S. (2019)

2.1.7.4. Sequence Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin dalam Julianto Simatupang dan Setiawan Sianturi (2019) *sequence diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *massage* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar *diagram sequence* maka harus diketahui objek- objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode- metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Adapun simbol *Sequence Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.5.

Tabel 2.5 Simbol-Simbol pada *Sequence Diagram*.

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Object</i> (Partisipan)	Objek atau biasa disebut partisipan merupakan intancedari sebuah <i>class</i> dan dituliskan tersusun secarahorizontal. Digambarkansebagai sebuah <i>class</i> (kotak) dengan nama objek didalamnya yang diawali dengan titik koma.
2		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> juga dapatbekomunikasi dengan objek, maka <i>actor</i> juga dapat diurutkan sebagai kolom.
3		<i>Life Line</i>	<i>Life line</i> mengindikasikan keberadaan sebuah <i>object</i> dalam baris waktu. Notasi untuk <i>life line</i> adalah garis putus-putus vertikal yang ditarik dari sebuah <i>object</i> .
4		<i>Activation</i>	<i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak persegiempat yang digambarkan pada sebuah <i>life line</i> . <i>Activationn</i> mengindikasikan sebuah <i>object</i> yang akan melakukanebuah aktivasi.

No	Simbol	Nama	Keterangan
5		<i>Self Message</i>	<i>Self message</i> mengindikasikan komunikasi kembali ke dalam sebuah objek itu sendiri.
6		<i>Control</i>	<i>Control</i> berhubungan dengan fungsionalitas seperti pemanfaatan sumberdaya, pemrosesan terdistribusi, atau penanganan kesalahan.
7		<i>Entity</i>	<i>Entity</i> digunakan untuk menangani informasi yang mungkin akan disimpan secara permanen. <i>Entity</i> bisa juga merupakan sebuah tabel pada struktur basis data.
8		<i>Message</i>	<i>Message</i> digambarkan dengan anak panah horizontal antar <i>activation</i> . <i>Message</i> mengindikasikan komunikasi antara objek-objek.

Sumber: Julianto, S., & Setiawan, S. (2019).

2.2. Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1. Sejarah PT. Anugrah Djam Sawit Lestari

PT. Anugrah Djam Sawit Lestari adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang pengolahan kelapa sawit dengan produk utama Crude

Palm Oil (CPO) dan Palm Kernel (PK) yang merupakan produk setengah jadi. Dengan kapasitas terpasang 60 ton TBS/jam dengan potensi pengembangan 90 ton TBS/jam. PT. Anugrah Djam Sawit Lestari berlokasi di Jalan Palembang-Betung, KM. 65, Desa Lubuk Karet, Kecamatan Betung, Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan.

Perusahaan ini didirikan pada tanggal 20 Juli 2020, bangunan Pabrik Pengolahan Kelapa Sawit (PPKS) ini berada diatas lahan dengan luas tanah yang dibagi menjadi Building Area seluas 18.588,52 m² dan Open Area seluas 121.125,48 m² . Dalam melaksanakan kegiatannya, PPKS ini memiliki bangunanbangunan serta sarana dan prasarana seperti: Bangunan Kantor, Bangunan Laboratorium, Bangunan Sortasi, Bangunan Musholah, Bangunan Kamar Mandi, Bangunan Gudang, Bangunan Pengolahan Produksi, Bangunan Parkir, Bangunan Rumah Karyawan serta Bangunan Pos Jaga.

2.2.1.1. Visi

Menjadi perusahaan berwawasan nasional yang membangun Indonesia, hebat dan sukses di Perkebunan Kelapa Sawit yang bereputasi dan berkontribusi meningkatkan kesejahteraan masyarakat, serta menjadi Pabrik dan Perkebunan Kelapa sawit yang berkelanjutan.

2.2.1.2. Misi

1. Menyediakan produk kelapa sawit dan turunannya yang berkualitas dan berwawasan lingkungan.
2. Menjadi perusahaan yang hebat dengan cara membangun sistem

jalur ganda dalam organisasi, orang yang tepat dan sistem yang baik.

3. Membangun budaya disiplin dan sumber daya manusia pembelajar untuk memaksimalkan kekuatan karyawan dan organisasi.
4. Menjunjung tinggi nilai - nilai profesionalisme dan tata kelola perusahaan yang baik.

2.2.2.2. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

2.2.2.3. Struktur Organisasi PT. Anugrah Djam Sawit

Lestari

Struktur Organisasi di PT. Anugrah Djam Sawit

Lestari dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Struktur organisasi PT. Anugrah Djam Sawit Lestari 2.2.2.4. Uraian Tugas dan Wewenang

Adapun uraian tugas dan wewenang di PT. Anugrah Djam Sawit Lestari adalah sebagai berikut:

1. Direktur

Tugas:

- a. Memimpin perusahaan secara keseluruhan.
- b. Menetapkan visi, misi, dan strategi perusahaan.
- c. Mengambil keputusan penting terkait perusahaan.
- d. Mengawasi kinerja perusahaan secara

keseluruh. Wewenang:

- a. Memberikan perintah dan instruksi kepada seluruh karyawan.
- b. Menetapkan kebijakan dan prosedur perusahaan.
- c. Mengangkat dan memberhentikan karyawan.
- d. Mengelola keuangan perusahaan.

2. Office Manager

Tugas:

- a. Mengelola operasional kantor secara keseluruhan.
- b. Mengelola keuangan kantor.
- c. Mengelola SDM kantor.

- d. Mengelola hubungan dengan pelanggan.

Wewenang:

- a. Memberikan perintah dan instruksi kepada seluruh karyawan kantor.
- b. Menetapkan kebijakan dan prosedur kantor.
- c. Mengelola anggaran kantor.
- d. Mewakili perusahaan dalam hubungan dengan pihak luar.

3. *Mill Manager*

Tugas:

- a. Mengelola operasional pabrik secara keseluruhan.
- b. Memastikan kualitas produk perusahaan.
- c. Mengelola keselamatan dan kesehatan kerja (K3) di pabrik.
- d. Mengelola anggaran pabrik.

Wewenang:

- a. Memberikan perintah dan instruksi kepada seluruh karyawanpabrik.
- b. Menetapkan kebijakan dan prosedur pabrik.
- c. Mengelola anggaran pabrik.
- d. Mewakili perusahaan dalam hubungan dengan pihak luar terkaitpabrik.

4. *Staff Accounting*

Tugas:

- a. Melakukan pencatatan keuangan perusahaan.
- b. Membuat laporan keuangan perusahaan.
- c. Membantu dalam pengelolaan keuangan perusahaan

Wewenang:

- a. Meminta data dan informasi keuangan dari seluruh karyawan.
- b. Melakukan audit internal keuangan perusahaan.

5. *PGA (Personalia & General Affair)*

Tugas:

- a. Mengelola kebun kelapa sawit perusahaan.
- b. Memastikan kualitas panen kelapa sawit.
- c. Mengelola anggaran kebun kelapa

sawit. Wewenang:

- a. Memberikan perintah dan instruksi kepada seluruh karyawan kebun kelapa sawit.
- b. Menetapkan kebijakan dan prosedur kebun kelapa sawit.
- c. Mengelola anggaran kebun kelapa sawit.

6. Mandor

Tugas:

- a. Memimpin tim pekerja di bawahnya.
- b. Memastikan kelancaran pekerjaan di bawahnya.
- c. Mengelola anggaran di bawahnya.

Wewenang:

- a. Memberikan perintah dan instruksi kepada seluruh pekerja dibawahnya.
- b. Menetapkan kebijakan dan prosedur di bawahnya.
- c. Mengelola anggaran di bawahnya.

7. Timbangan

Tugas:

- a. Menimbang hasil panen kelapa sawit.
- b. Mencatat hasil panen kelapa

sawit. Wewenang:

- a. Meminta data dan informasi hasil panen dari seluruh karyawankebun kelapa sawit.

8. Security

Tugas:

- a. Menjaga keamanan perusahaan.

- b. Mengatur lalu lintas di area perusahaan.

Wewenang:

- a. Melakukan pemeriksaan keamanan kepada seluruh orang yang memasuki perusahaan.
- b. Mengatur lalu lintas di area perusahaan.

9. Anggota

Tugas:

- a. Melakukan pekerjaan sesuai dengan instruksi dari atasannya.

Wewenang:

- a. Meminta instruksi dan arahan dari atasannya.

10. Kasir

Tugas:

- a. Menerima pembayaran dari pelanggan.
- b. Mencatat transaksi keuangan.

Wewenang:

- a. Meminta pembayaran dari pelanggan.
- b. Mencatat transaksi keuangan.

11. Office Girl

Tugas:

- a. Melakukan tugas-tugas administrasi, seperti pengetikan, pencatatan, dan pengarsipan.
 - b. Membantu kelancaran operasional kantor.
-
- a. Meminta data dan informasi dari seluruh karyawan kantor.

12. Gudang

Tugas:

- a. Mengelola gudang penyimpanan perusahaan.
 - b. Mencatat keluar masuk barang di gudang.
-
- a. Meminta data dan informasi terkait barang dari seluruh karyawan perusahaan.

2.3. Uraian Kegiatan

Selama melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT. ADSL dalam waktu satu bulan mulai dari tanggal 2 februari sampai dengan 1 Maret 2024, penulis di tempatkan pada divisi IT *development* untuk pembuatan aplikasi *inventory* berbasis *website* untuk Staff Gudang untuk pengembangan versi pertama. Uraian kegiatan yang di lakukan penulis selama masa Praktik Kerja Lapangan

(PKL) yaitu :

1. Melakukan wawancara dengan Manager dan Staff gudang mengenai permintaan dari Staff Gudang untuk di buatkan aplikasi *inventory* berbasis *website*.
2. Melakukan pengamatan terhadap data-data pendukung dari Staff Gudang dan melakukan wawancara dengan bapak Nova Yanto dan bapak Amri selaku Manager dan yang mengelola data data *inventory* barang yang ada di gudang, sehingga penulis dapat mengetahui proses pendataan *inventory* yang sedang berjalan.
3. Membantu Staff gudang menginput data apa saja yang masuk dan keluar dan membantu mengecek barang untuk kelayakan pakai ketika barang mau dikeluarkan.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan

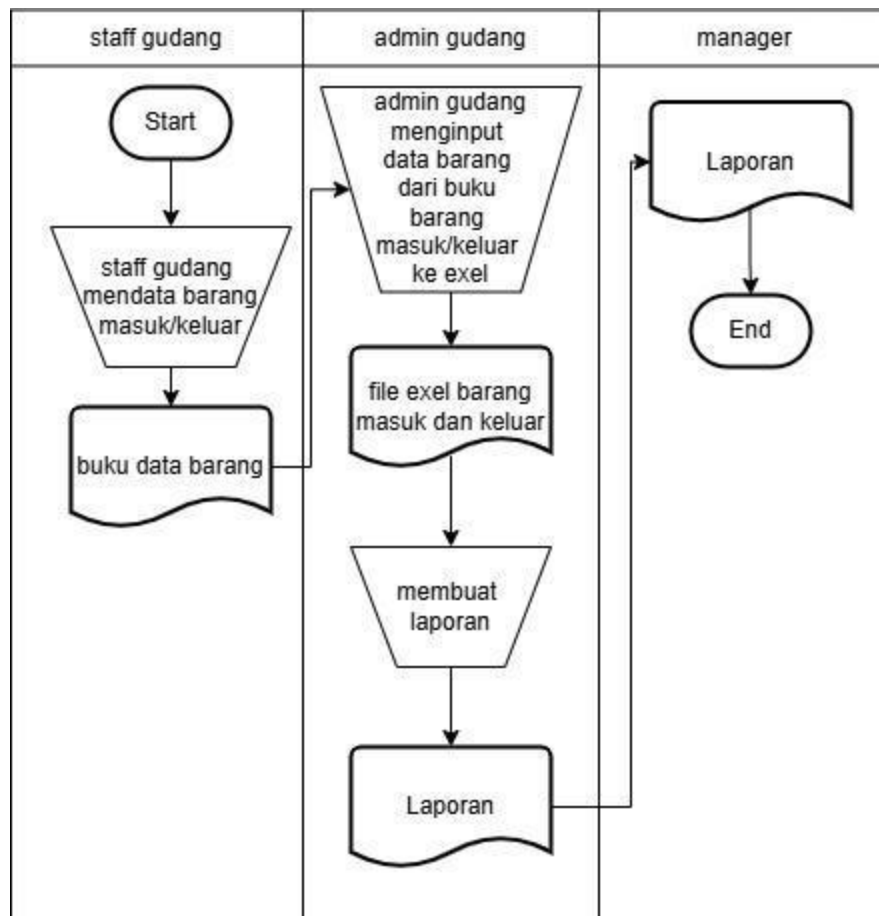
Dari hasil pengamatan yang penulis lakukan selama melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada PT. ADSL, penulis menemukan suatu permasalahan yang di hadapi oleh Staff Gudang yaitu pada Proses pencatatan data yang memakan waktu dan rentan terhadap kesalahan, Kesulitan dalam melacak persediaan barang secara *real-time*, Keterbatasan dalam menghasilkan laporan yang akurat dan tepat waktu. Kelemahan-kelemahan tersebut dapat menghambat kelancaran operasi perusahaan dan menyebabkan kerugian finansial.

Oleh karena itu dengan adanya sebuah aplikasi pengelolaan data *inventory* meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan inventori, meminimalisir kesalahan dalam pencatatan data, meningkatkan akurasi dan ketepatan waktu laporan inventori, membantu perusahaan dalam mengambil keputusan yang tepat terkait dengan inventori.

3.1.1. Prosedur yang Berjalan

Prosedur yang berjalan dapat dilihat pada gambar gambar tersebut merupakan prosedur pengolahan Aplikasi Inventory yang sedang berjalan atau yang sedang diterapkan pada PT. ADSL, alur tersebut yang menjadi jalur dan aturan yang diterapkan pada PT. ADSL guna melancarkan berjalannya Inventory atau Penyimpanan barang pada setiap harinya.

Berikut gambar serta penjelasan yang membahas alur proses pengolahan transaksi yang berjalan pada PT. ADSL, dapat dilihat pada gambar dibawah ini. 3.1.



Gambar 3.1 Prosedur yang sedang berjalan

Pada gambar di atas dapat dijelaskan alur proses Inventory pada PT.ADSL dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Start /mulai
- 2) Staf gudang membuat catatan barang-barang masuk dan barangkeluar yang ada di gudang menggunakan buku.

- 3) Setelah dilakukan pendataan barang-barang di dalam buku catatn.
- 4) Admin gudang menginput data-data barang ke *exel*.
- 5) Setelah semua barang di input ke dalam *exel* dan telah mendapatkan hasil.
- 6) Data barang tadi kemudian di cetak ke dalam bentuk laporan , Pdf.
- 7) Setelah di cetak, kemudian laporan data barang diserahkan ke manager,
- 8) Manager menerima laporan barang.
- 9) *End/selesai*.

3.2. Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1 Evaluasi

Adapun permasalahan yang di hadapi pada divisi staff Gudang saat ini yaitu pada bagian pendataan inventory barang yang belum terdapat aplikasi pengelolaan data *inventory* barang Gudang pada PT. ADSL, sehingga proses yang berjalan saat ini semua proses pendataannya masih menggunakan cara yang sederhana yaitu menggunakan form kertas, kartu stok barang yang di tulis menggunakan pulpen, kemudian untuk pembuatan laporan *stock* barang, staff gudang harus melakukan pencarian dan merekap hasil dari semua pendataan yang telah di lakukan, kemudian data tersebut akan di olah menggunakan

Microsoft Office yaitu *excel*.

Proses tersebut memakan banyak waktu dalam pengerjaannya terutama dalam masalah menyiapkan data laporan *stock* gudang, sehingga dari permasalahan tersebut di berikan solusi yaitu menggunakan sebuah aplikasi yang dapat mempercepat proses pendataan barang dan menyiapkan laporan *stock* gudang.

3.2.2. Pembahasan

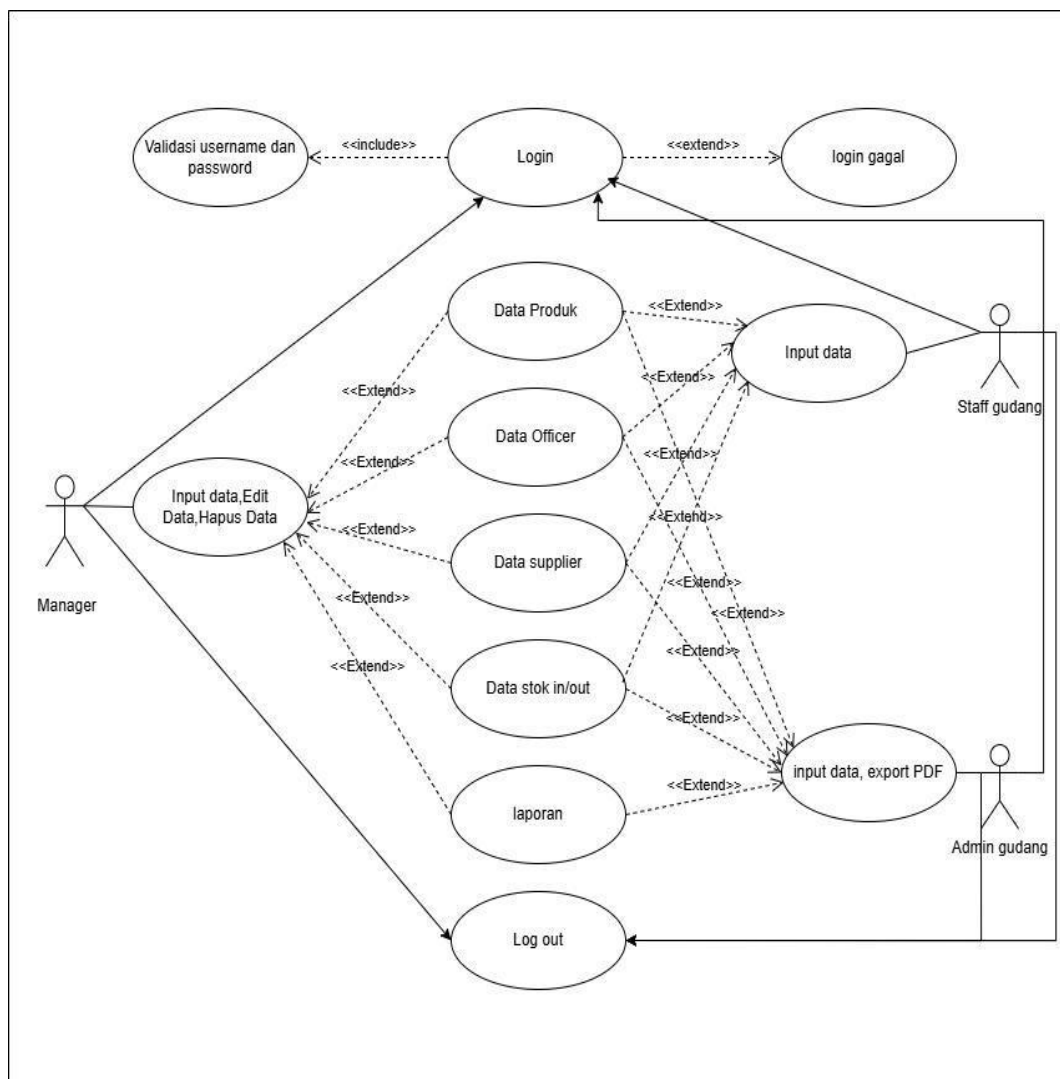
Dari permasalahan yang terjadi pada *Staff* Gudang pada PT.ADSL, maka penulis akan membantu membuat aplikasi inventory berbasis website untuk pengembangan tahap pertama, untuk memudahkan *Staff* Gudang dalam melakukan pendataan data inventory barang operasional pada PT. ADSL.

Untuk menggambarkan struktur dan interaksi antara komponen dalam sebuah aplikasi berbasis website yang akan dibuat, penulis akan menggambarkan pemodelan visual menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* dengan menggunakan diagram UML antara lain, untuk menggambarkan perilaku sistem menggunakan *diagram use case* dan *activity diagram*.

Kemudian menggunakan *interaction diagram* untuk menggambarkan interaksi sistem yaitu menggambarkan *sequence diagram*, dan terakhir menggunakan *structure diagram* untuk menggambarkan suatu struktur yaitu menggunakan *class diagram*.

3.2.3. Use Case Diagram

Berdasarkan *Flowchart* sistem yang diusulkan, penulis memberikan gambaran arus data terhadap sistem yang baru untuk mengetahui fungsi-fungsi yang ada didalam Aplikasi inventaris barang berbasis *website* tersebut. Adapun *use case diagram* yang di usulkan dapat di lihat pada gambar 3.2 sebagai berikut:

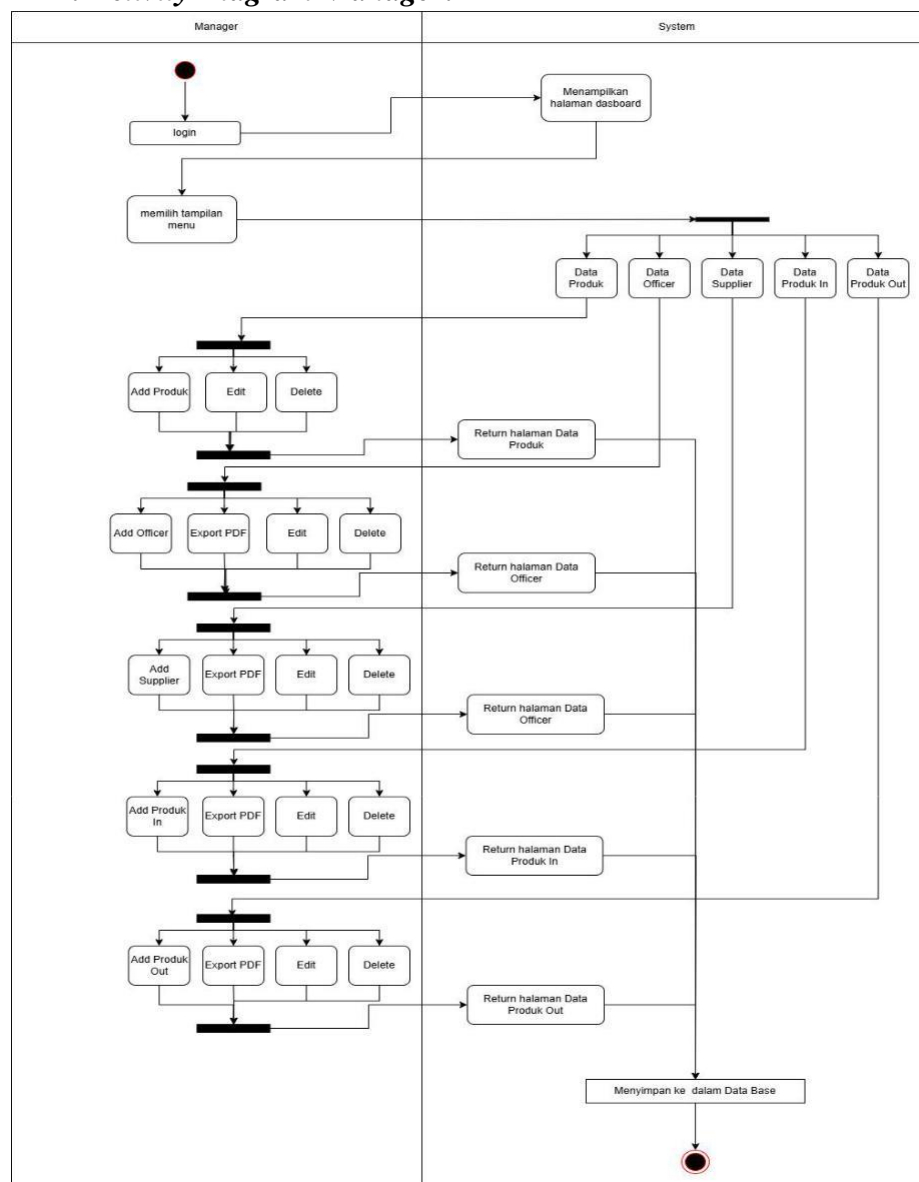


Gambar 3.2 Use case diagram

3.2.4. Activity Diagram

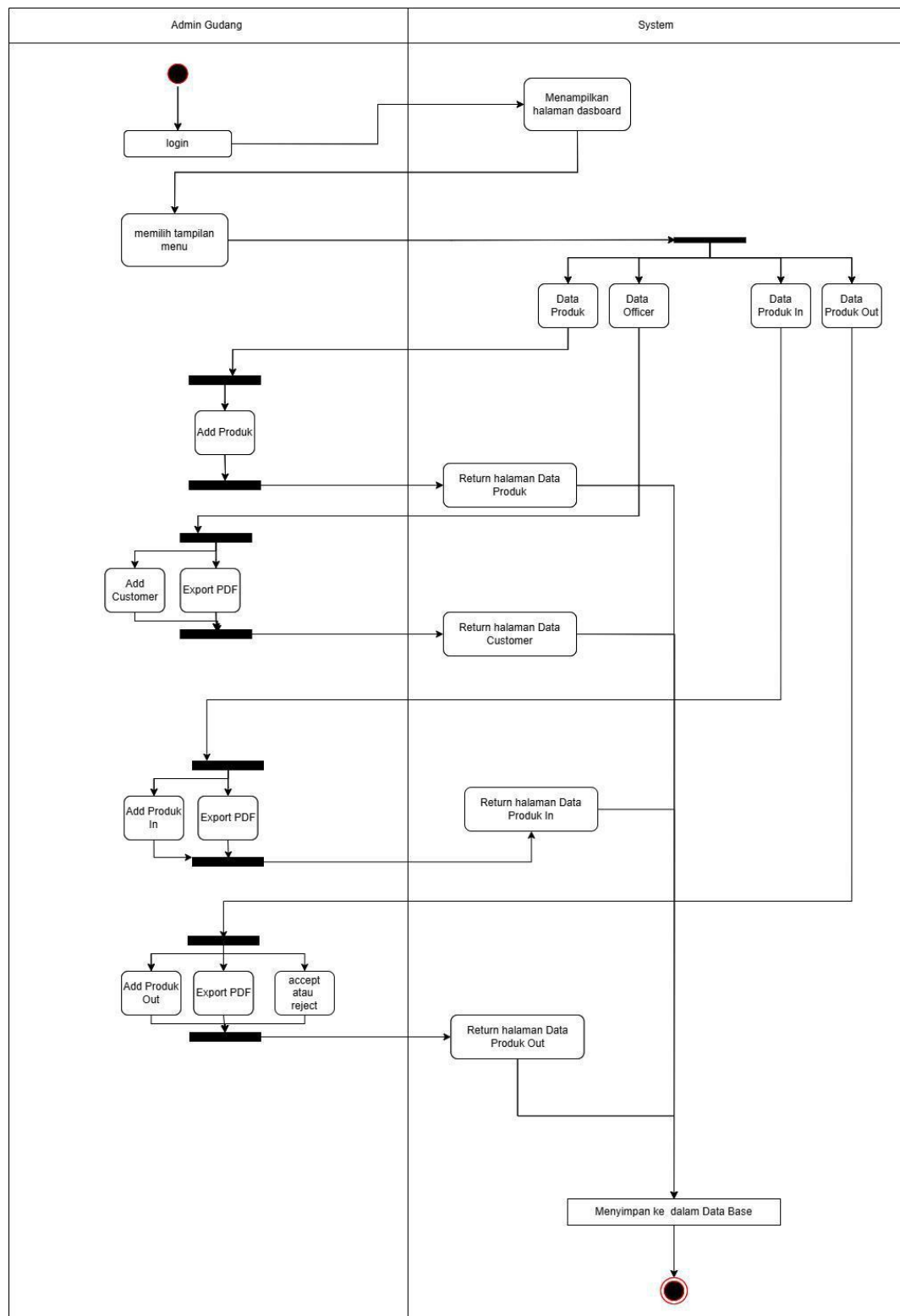
Activity Diagram digunakan untuk menjelaskan aliran dari *use case* maka digunakan *activity diagram*, yang berfungsi menggambarkan proses urutan urutan aktifitas dalam sebuah proses.

1. Activity Diagram Manager.



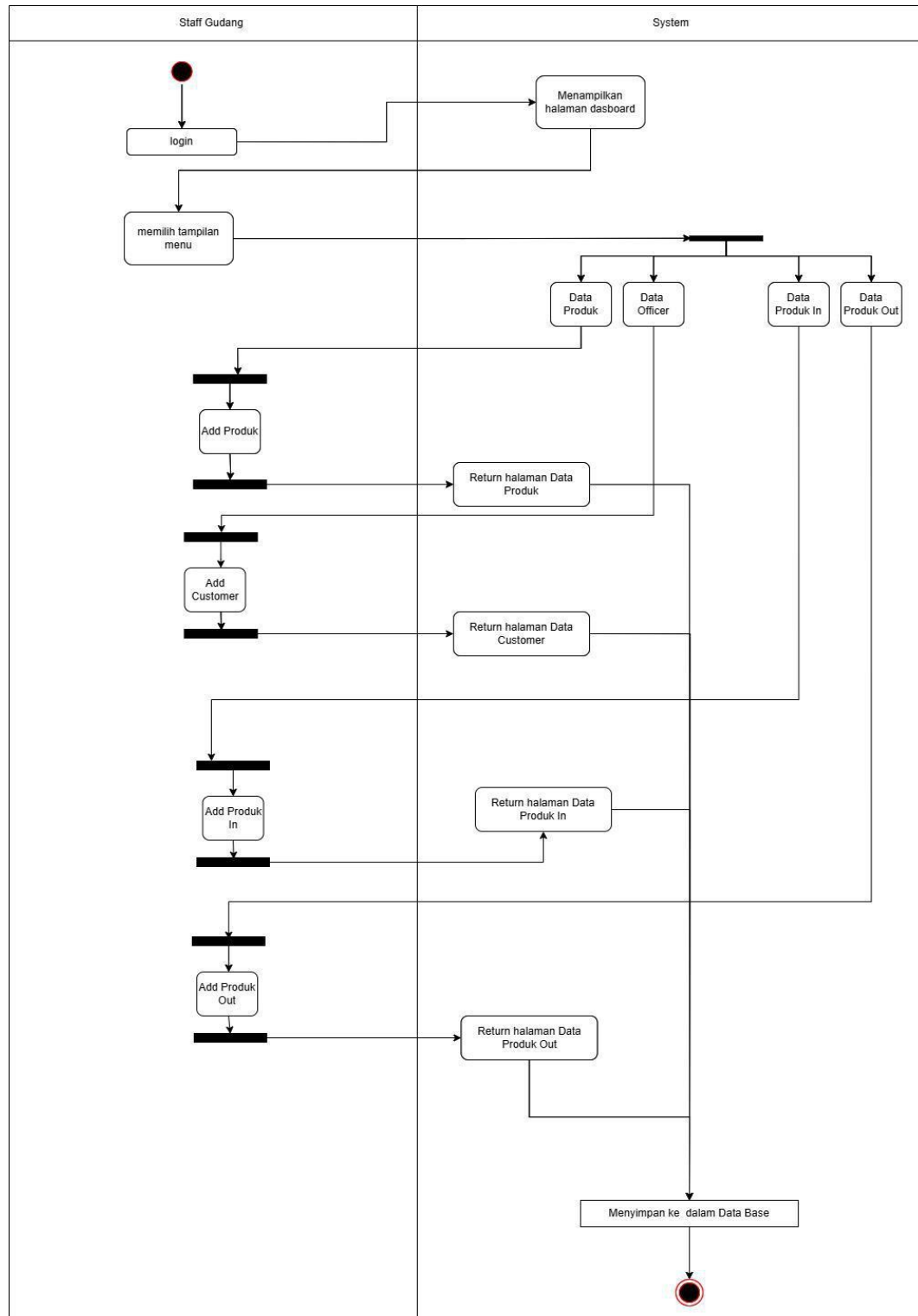
Gambar 3.3. Activity Diagram Manager..

2. Activity Diagram Admin gudang.



Gambar 3.4. Activity Diagram Admin Gudang.

3. Activity Diagram Staff Gudang

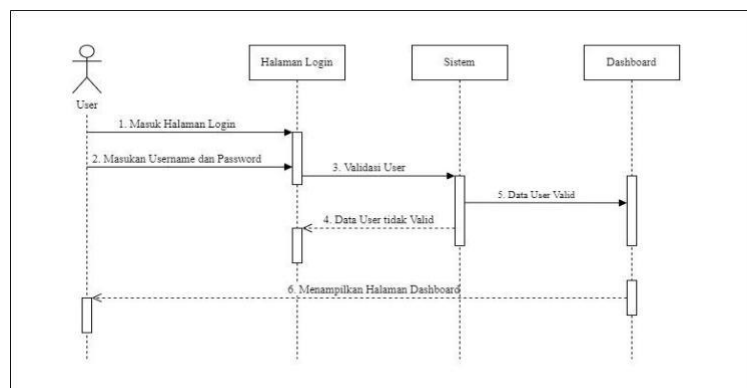


Gambar 3.5. Activity Diagram Staff Gudang.

3.2.5. Squence Diagram

1. *Sequence Diagram Proses Login*

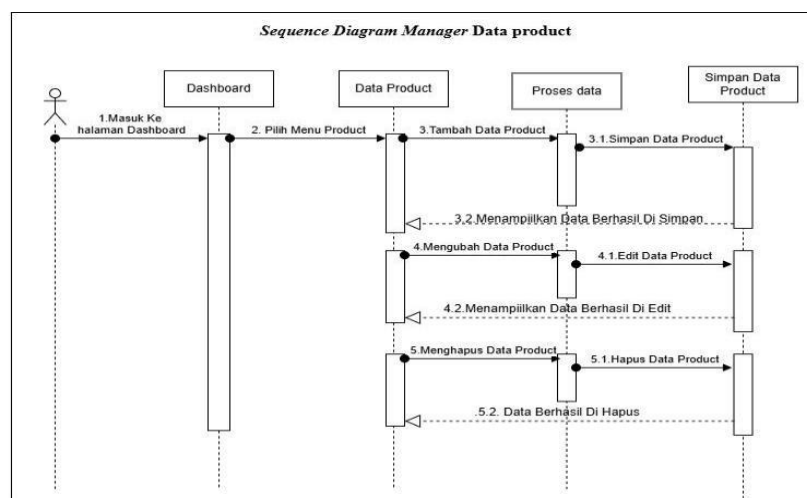
Berikut adalah *sequence diagram* proses login, user yang dapat melakukan kegiatan ini yaitu Manager, Admin Gudang & Staff Gudang. yang dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.6. *Sequence Diagram Proses Login*

2. *Sequence Diagram Manager Data Product*

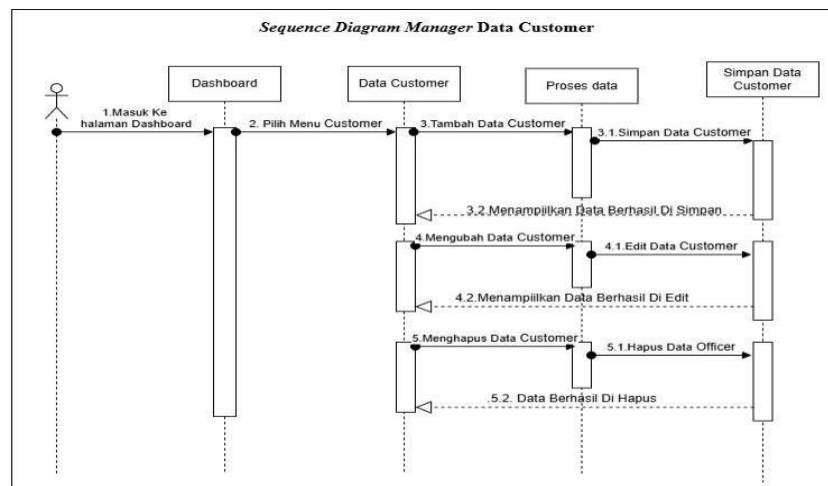
Berikut adalah *sequence diagram* untuk Data Product yang dapat dilihat pada Gambar 3.6.



Gambar 3.7. Sequence Diagram Manager Data Product

3. Sequence Diagram Manager Data Customer

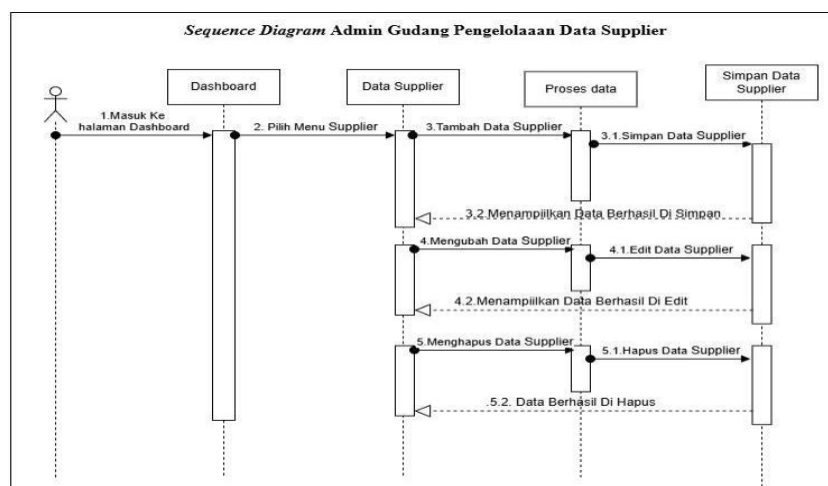
Berikut adalah *sequence diagram* untuk data *Customer* yang dapat dilihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3.8. Sequence Diagram Data Customer

4. Sequence Diagram Manager Data Supplier

Berikut adalah *sequence diagram* untuk Data *Supplier* yang dapat dilihat pada Gambar 3.8.

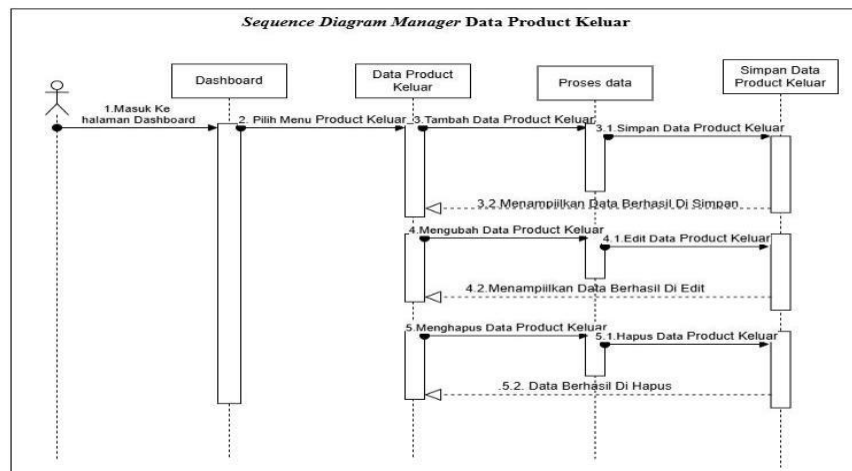


Gambar 3.9. Sequence Diagram Data Supplier

5. Sequence Diagram Manager Data Product Keluar

Berikut adalah *sequence diagram* untuk Data Product

Keluar yang dapat dilihat pada Gambar 3.9.

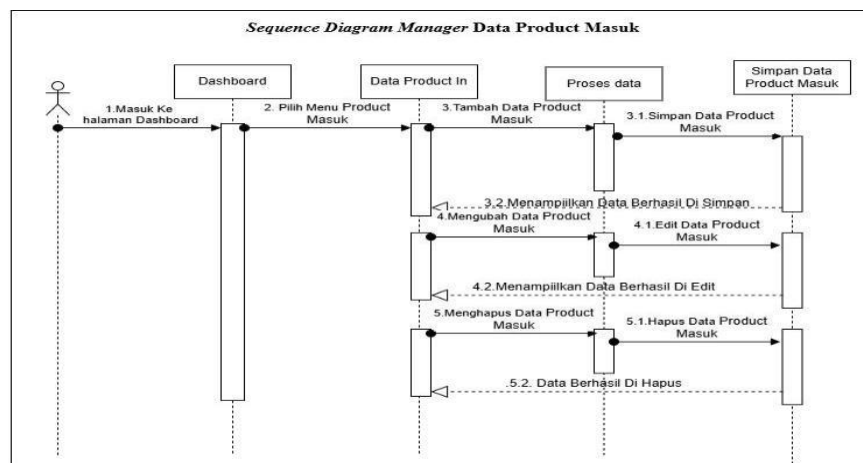


Gambar 3.10. Sequence Diagram Pengelolaan Data Product Keluar

6. Sequence Diagram Manager Data Product Masuk

Berikut adalah *sequence diagram* untuk pengelolaan

Data Product Masuk yang dapat dilihat pada Gambar 3.10.

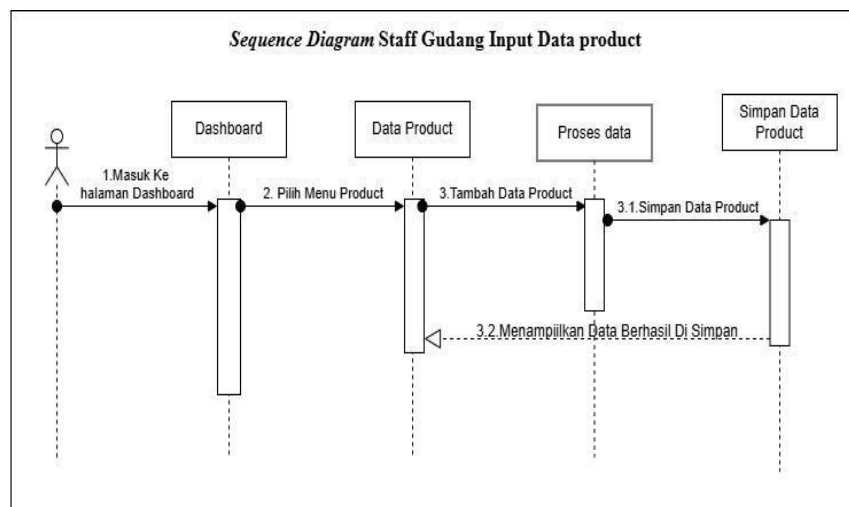


Gambar 3.11. Sequence Diagram Data Product Masuk

7. Sequence Diagram Staff Gudang Input Data Product

Berikut adalah *sequence diagram* untuk *input Data*

Product yang dapat dilihat pada Gambar 3.11.

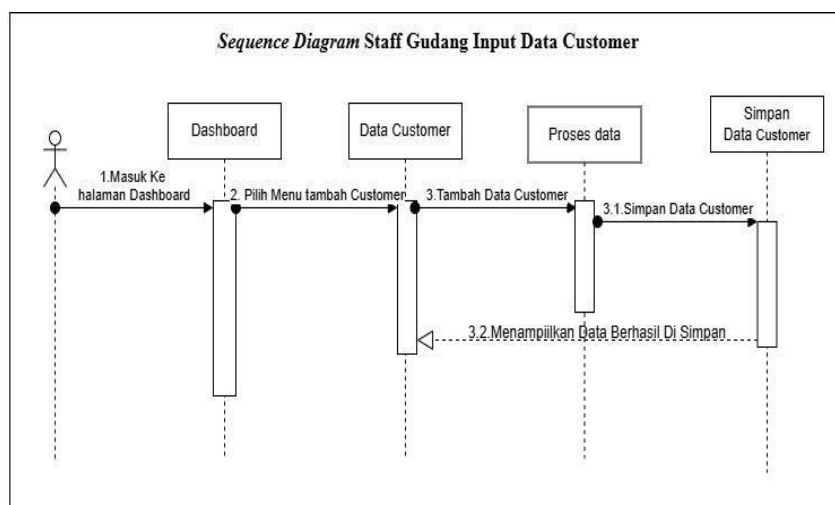


Gambar 3.12. Sequence Diagram Staff Gudang Pengelolaan Data Product

8. Sequence Diagram Staff Gudang Input Data Customer

Berikut adalah *sequence diagram* untuk *Input Data*

Customer yang dapat dilihat pada Gambar 3.12.

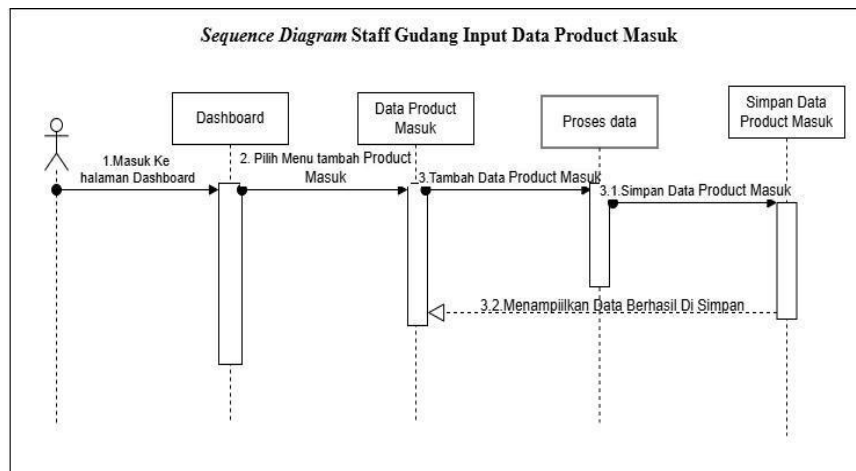


Gambar 3.13. Sequence Diagram Staff Gudang input Data Customer

9. Sequence Diagram Staff Gudang Input Data Product Masuk

Berikut adalah *sequence diagram* untuk *Input Data*

Product Masuk yang dapat dilihat pada Gambar 3.13.

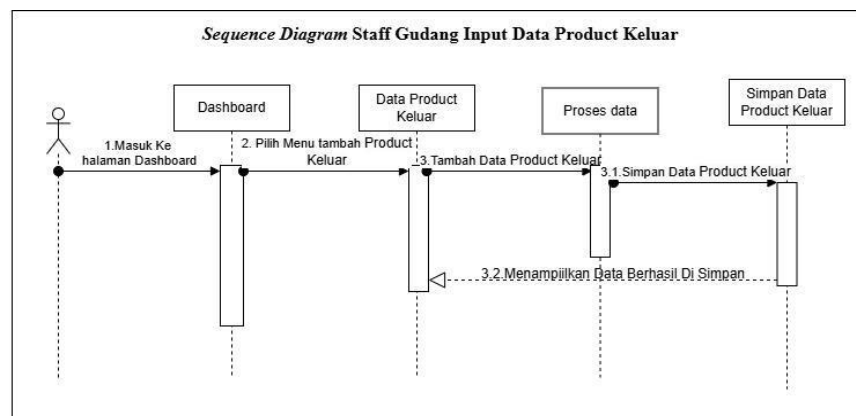


Gambar 3.14. Sequence Diagram Staff Gudang Input Data Product Masuk

10. Sequence Diagram Staff Gudang Input Data Product Keluar

Berikut adalah *sequence diagram* untuk *input Data*

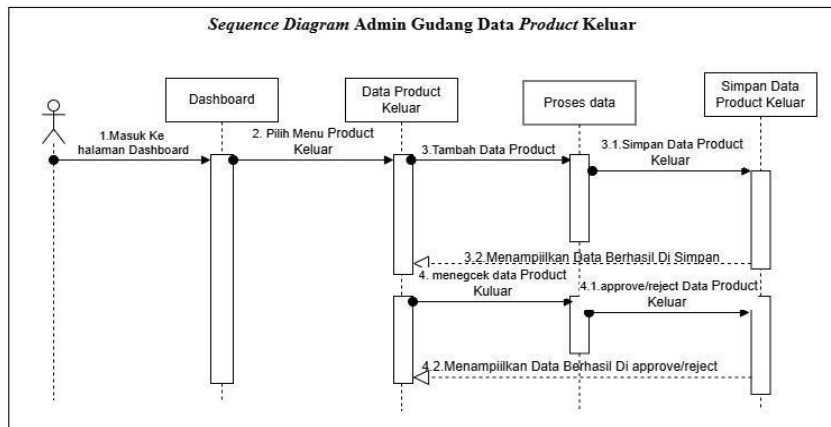
Product Keluar yang dapat dilihat pada Gambar 3.14.



Gambar 3.15. Sequence Diagram Staff Gudang Input Data Product Keluar

11. Sequence Diagram Admin Gudang Approve Product Keluar

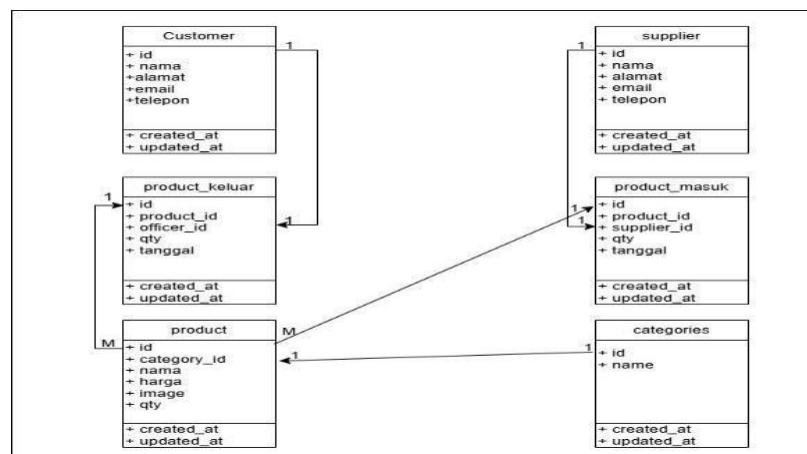
Berikut adalah *sequence diagram* untuk pengelolaan Data Product Keluar yang dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3.16. Sequence Diagram Admin Gudang Approve Product Keluar

3.2.6. Class Diagram

Class diagram tersebut ialah relasi antar entitas kelas-kelas yang dibuat pada aplikasi inventaris barang berbasis *website* ini yang dapat dilihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3.17. Class diagram

3.2.7. Struktur Tabel

Struktur dari tabel-tabel yang akan dibuat berisikan nama-nama *field name*, *type field* dan *width*, dimana tabel-tabel tersebut digunakan untuk menampung data. Dalam aplikasi yang dirancang akan dibuat tabel dan disimpan dalam sebuah database. Adapun struktur tabel tersebut sebagai berikut:

1. Tabel *User*

Nama Tabel : *User*

Primary Key : Id*

Table 3.1 tabel *user*

No	Nama Field	Type Field	Width	Keterangan
1	id	<i>bigint</i>	20	<i>Primary Key</i>
2	name	<i>varchar</i>	30	nama
3	email	<i>varchar</i>	30	email
4	<i>password</i>	<i>password</i>	10	<i>password</i>
5	<i>Created_at</i>	<i>timestamp</i>	-	-
6	<i>Updated_at</i>	<i>timestamp</i>	-	-

2. Table *Customer*

Nama Tabel : *Customer*

Primary Key : Id*

Table 3.2 tabel *Customer*

No	Nama Field	Type Field	Width	Keterangan
----	------------	------------	-------	------------

1	id	<i>bigint</i>	20	<i>Primary Key</i>
2	nama	<i>varchar</i>	30	nama
2	alamat	<i>text</i>	-	alamat
No	Nama Field	Type Field	Width	Keterangan
3	email	<i>varchar</i>	30	email
4	telepon	<i>varchar</i>	15	telepon
5	<i>Created_at</i>	<i>timestamp</i>	-	-
6	<i>Updated_at</i>	<i>timestamp</i>	-	-

3. Table *products*

Nama Tabel : *products*

Primary Key : Id*

Table 3.3 tabel *products*

No	Nama Field	Type Field	Width	Keterangan
1	id	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
2	<i>Category_name</i>	<i>varchar</i>	50	<i>Category_name</i>
3	nama	<i>varchar</i>	30	nama
4	harga	<i>int</i>	11	harga
5	<i>image</i>	<i>varchar</i>	30	<i>image</i>
6	<i>qty</i>	<i>int</i>	11	<i>qty</i>
7	<i>Updated_at</i>	<i>timestamp</i>	-	-
8	<i>Created_at</i>	<i>timestamp</i>	-	-

4. Table *product_keluar*

Nama Tabel : *product_keluar*

Primary Key : Id*

Table 3.4 tabel *product_keluar*

No	Nama Field	Type Field	Width	Keterangan
1	id	int	10	Primary Key
2	Product_id	int	10	Produk id
No	Nama Field	Type Field	Width	Keterangan
3	Customer_id	int	10	Officer_id
4	qty	int	11	qty
5	tanggal	date	-	tanggal
6	Updated_at	timestamp	-	-
7	Created_at	timestamp	-	-

5. Table *product_masuk*

Nama Tabel : *product_masuk*

Primary Key : Id*

Table 3.5 tabel *product masuk*

No	Nama Field	Type Field	Width	Keterangan
1	id	int	10	Primary Key
2	product_id	int	10	product_id
3	Supplier_id	int	10	Supplier_id
4	qty	int	11	qty
5	tanggal	date	-	tanggal
6	Updated_at	timestamp	-	-
7	Created_at	timestamp	-	-

6. Table *supplier*

Nama Tabel : *supplier*

Primary Key : Id*

Table 3.6 tabel *supplier*

No	Nama Field	Type Field	Width	Keterangan
----	------------	------------	-------	------------

1	id	<i>bigint</i>	20	<i>Primary Key</i>
2	nama	<i>varchar</i>	30	nama
3	alamat	<i>text</i>	-	alamat
No	Nama Field	Type Field	Width	Keterangan
4	email	<i>varchar</i>	30	email
5	telepon	<i>varchar</i>	15	telepon
6	<i>Created_at</i>	<i>timestamp</i>	-	-
7	<i>Updated_at</i>	<i>timestamp</i>	-	-

3.2.8. Desain Interface

Desain *interface* terdiri dari desain *input*, desain *output* dan desain menu pada *website*.

1. Desain Interface login

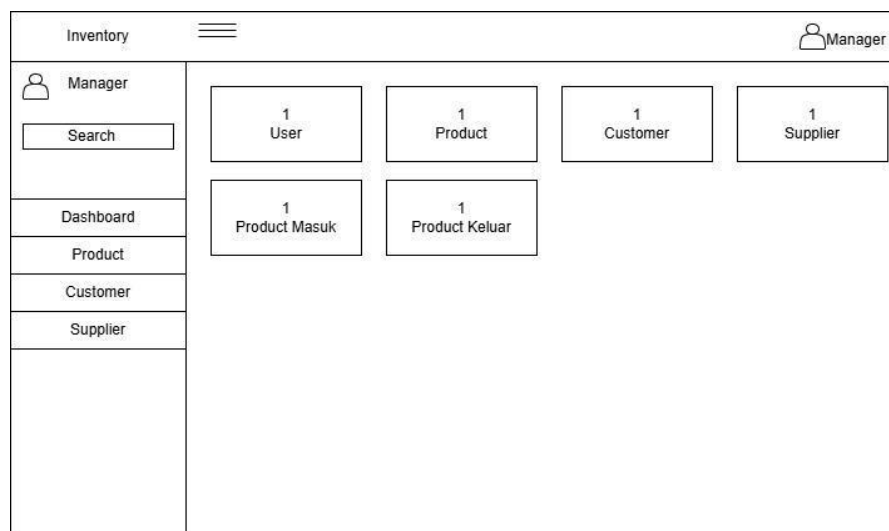
Desain Interface login digunakan bagi *user* untuk masuk kedalam aplikasi inventory sesuai dengan hak aksesnya. Desain *login* berisi *form username*, *password*, dan tombol login untuk masuk ke halaman *dashboard*. Desain *interface login* dapat Adapun rancangan desain *interface login* sebagai berikut:

Inventory PT. Anugrah
Djam Sawit Lestari
Sign in to start session

Gambar 3.18. Desain *Interface Log in.*

2. Desain halaman Dashboard

Desain *Dashbaord* merupakan tampilan awal setelah user melakukan proses *login* pada aplikasi. Adapun rancangan desain *dashboard* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.19. Desain Interface Dashboard

3. Desain halaman Product

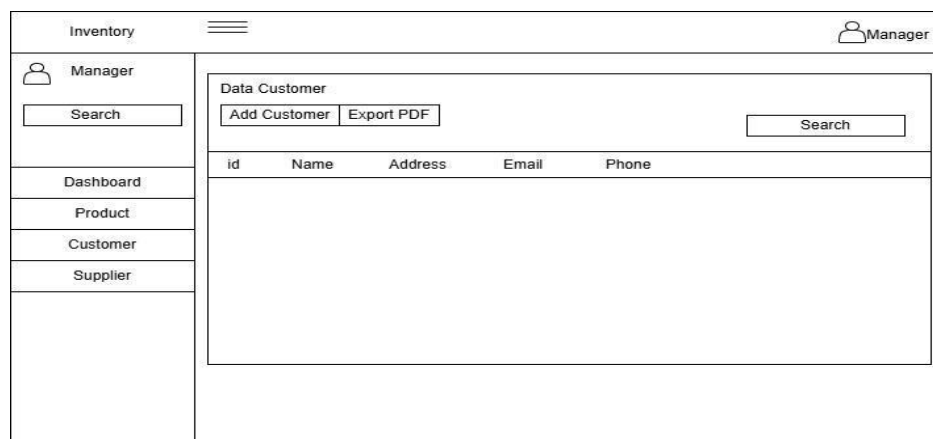
Desain *Interface product* merupakan tampilan produk apa saja yang ada pada aplikasi. Adapun rancangan desain *product* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.20. Desain halaman *Product*

4. Desain halaman *Customer*

Desain Interface *Customer* merupakan tampilan data customer yang minta barang untuk keluar yang ada pada aplikasi. Adapun rancangan desain *Customer* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.21. Desain halaman *Customer*

5. Desain halaman *Supplier*

Desain Interface supplier merupakan tampilan siapa saja supplier yang ada pada aplikasi. Adapun rancangan desain supplier adalah sebagai berikut

The screenshot shows a web application interface for managing suppliers. At the top, the page is titled 'Inventory' and the user is logged in as 'Admin'. On the left, there is a sidebar menu with options: 'Admin', 'Dashboard', 'Product', 'Customer', and 'Supplier'. The main content area is titled 'Data Supplier' and contains a search bar, an 'Add Supplier' button, and an 'Export PDF' button. Below this is a table with columns for 'id', 'Name', 'Address', 'Email', and 'Phone'. The table is currently empty.

id	Name	Address	Email	Phone
----	------	---------	-------	-------

Gambar 3.22. Desain halaman *Supplier*

6. Desain halaman *Product Keluar*

Desain Interface *product* keluar merupakan tampilan produk keluar apa saja yang ada pada aplikasi. Adapun rancangan desain *product* keluar adalah sebagai berikut :

Gambar 3.23. Desain halaman *Product Keluar*

7. Desain halaman *Product Masuk*

Desain Interface *product* masuk merupakan tampilan produk apa saja yang ada pada aplikasi. Adapun rancangan desain *product* masuk adalah sebagai berikut :

Gambar 3.24. Desain halaman *Product Masuk*

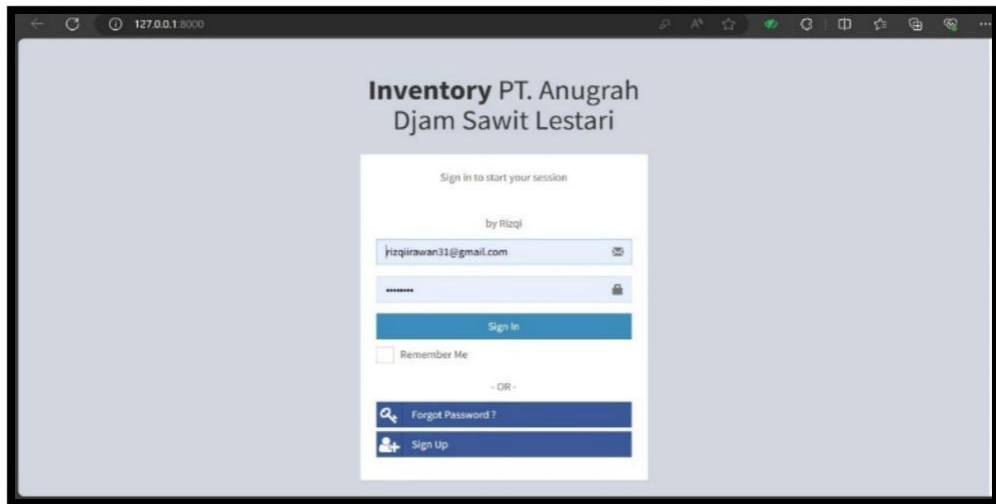
3.2.9. Hasil Desain *Interface*

Berikut ini merupakan hasil desain website Aplikasi Inventori PT.

Anugrah Djam Sawit Lestari:

1. Hasil Desain *Interface* Halaman *Login*

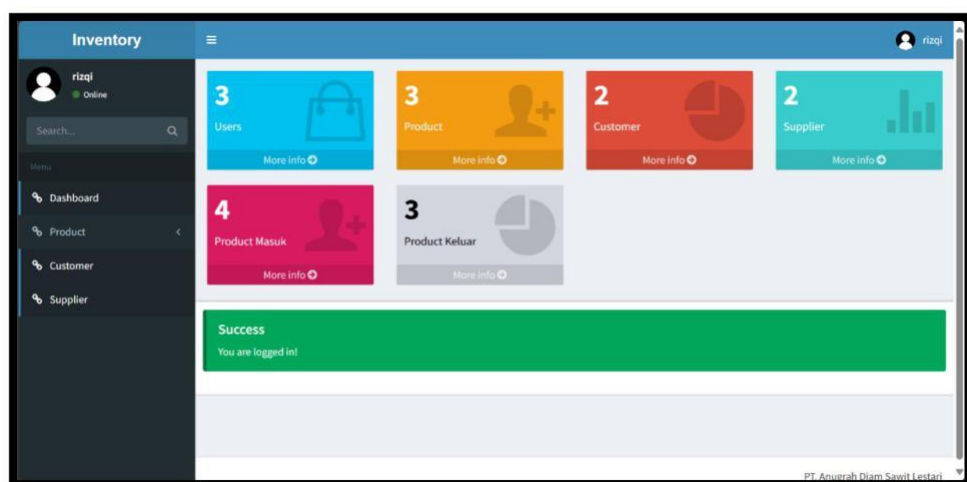
Login berisi form *username*, *password*. dapat dilihat pada gambar 3.25.



Gambar 3.25. hasil Desain *Interface Halaman Login*

2. Hasil Desain *Interface Halaman Dashboard*

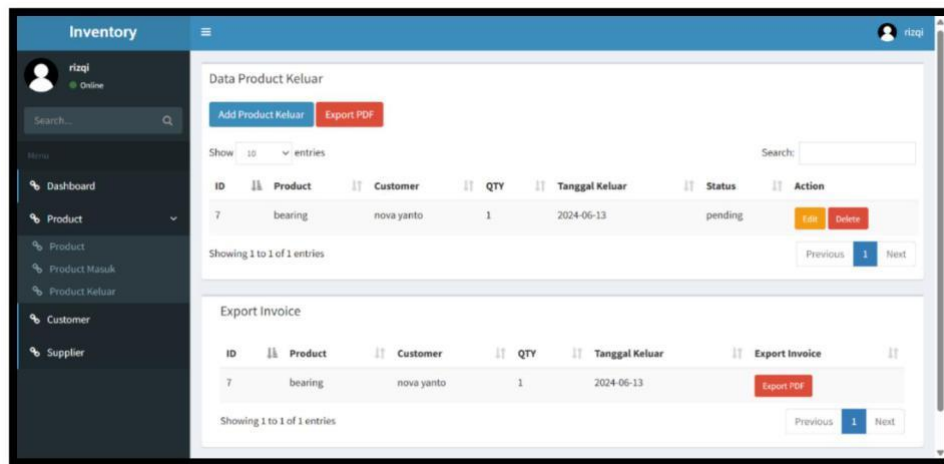
Dashboard berisi tampilan total user, product, customer, supplier, product masuk, product keluar. Dapat dilihat pada gambar 3.26.



Gambar 3.26. hasil Desain *Interface* Halaman *Dashboard*

3. Hasil Desain *Interface* Halaman *Product*

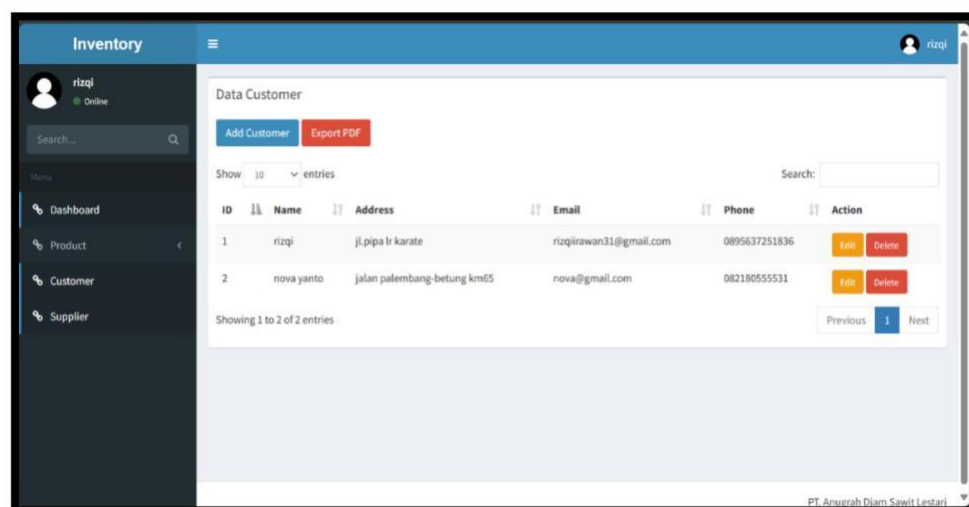
Halaman *Product* berisi tampilan *product* apa saja yang ada di dalam gudang. Dapat di lihat pada gambar3.27.



Gambar 3.27. Hasil Desain *Interface* Halaman *Product*

4. Hasil Desain *Interface* Halaman *Customer*

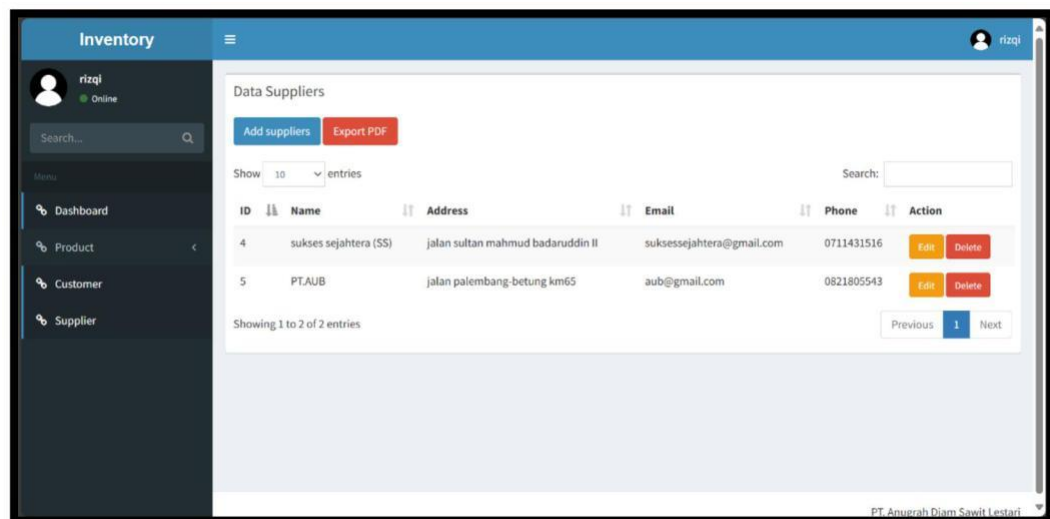
Halaman *Customer* berisi data-data yang meminta barang keluar. Dapat di lihat pada gambar 3.28.



Gambar 3.28. Hasil Desain *Interface* Halaman *Customer*

5. Hasil Desain *Interface* Halaman *Supplier*

Halaman *Supplier* berisi data-data yang dari supplier yang memasok barang yang telah di input terlebih dahulu. Dapat di lihat

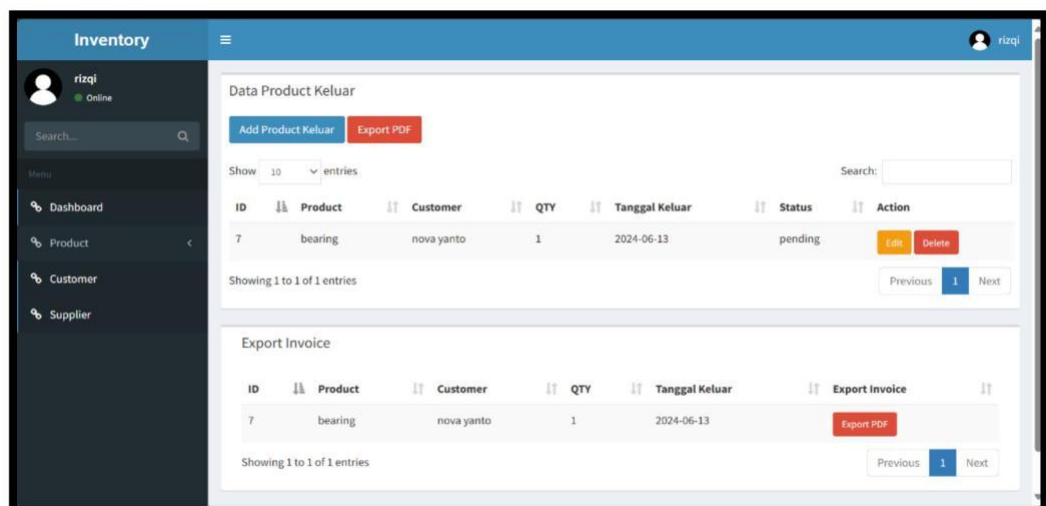


pada gambar 3.29.

Gambar 3.29. Hasil Desain *Interface* Halaman *Supplier*

6. Hasil Desain *Interface* Halaman *Product Keluar*

Halaman *Product Keluar* merupakan tampilan dari *product*

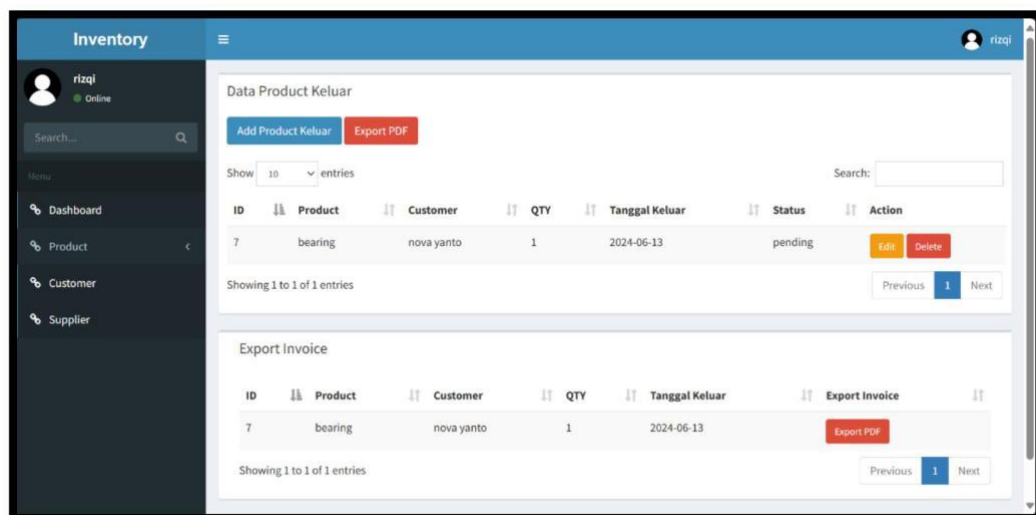


keluar yang datanya telah di *input* dan di setuju keluaranya barang tersebut. Dapat di lihat pada gambar 3.30.

Gambar 3.30. Hasil Desain *Interface* Halaman *Product Keluar*

7. Hasil Desain *Interface* Halaman *Product Masuk*

Halaman *Product Masuk* merupakan tampilan dari *product masuk* yang datanya telah di *input*. Dapat di lihat pada gambar 3.31.



Gambar 3.31. Hasil Desain *Interface* Halaman *Product Masuk*

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Selama Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT. Anugrah Djam Sawit Lestari (ADSL), penulis telah membuat aplikasi inventori barang berbasis web yang ditujukan untuk Admin Gudang dan Staff Gudang.. Fitur Login Admin membatasi akses hanya untuk pengguna yang berwenang, sehingga menjaga keamanan data. Pengelolaan Data Produk mencakup informasi detail dan real-time mengenai setiap produk, memastikan ketersediaan stok. Fitur Data Customer mencatat dan mengelola data siapa yang meminta barang keluar. Pengelolaan Data Supplier memudahkan dalam pemesanan dan menjaga hubungan bisnis dengan supplier. Fitur product masuk atau keluar memantau produk secara akurat, mencegah kekurangan atau kelebihan stok. Terakhir, fitur Export PDF memungkinkan pengeksporan data inventaris untuk pelaporan, analisis, dan backup data. Dengan fitur-fitur ini, aplikasi diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, akurasi, dan produktivitas dalam pengelolaan stok barang di PT. Anugrah Djam Sawit Lestari.

4.2. Saran

Aplikasi yang telah dibuat masih banyak memiliki kekurangan yang harus di kembangkan lagi layaknya menjadi aplikasi yang

sempurna, dengan ini penulis menyarankan yang dapat bermanfaat bagi pemilik dan penggunaannya, yaitu, Perlu di tambahnya fitur status barang apakah barang yang ada di gudang sedang dalam keadaan *sparepart* layak pakau atau tidak. Jadi pengguna tidak perlu mengecek terus status barang yang akan di keluarkan untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Marsela, A. (2023). *Laporan Kegiatan Prosedur Pembayaran Biaya Perjalanan Dinas Dalam Negeri Bagi Pegawai Pada Dinas Koperasi Dan Ukm Provinsi Sumatera Selatan* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1892/>
- Marsella, A. D., & Putri, C. S. (2023). *Aplikasi Penyewaan Alat Berat PT. Maju Mandiri Utama Menggunakan Metode Waterfall* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1629/>
- Marsolino, R., & Marsolino, R. (2023). *E-Commerce Toko BTS Komputer Menggunakan Metode Prototype* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1498/>
- Maylani, P. (2023). *Laporan Kegiatan Prosedur Penerbitan Surat Tagihan Pajak Di Kantor Pelayanan Pajak Pratama Palembang Ilir Timur* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1904/>
- Melisa, N. (2023). *Laporan Kegiatan Sistem Informasi Akuntansi Tentang Penagihan Dan Tunggakan Pada PDAM Tirta Musi Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1902/>
- Mi?raj, M. I. (2023). *Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Aplikasi Easy Access Pada PT. Semen Baturaja (Persero) Tbk* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1810/>
- Monde, O. V. (2023). *Portal Web Pendaftaran Dan Pengadaan Tenaga Kerja Pada PT Sri Varia Wisata Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1815/>
- Monika, P. (2023). *Laporan Kegiatan Product Knowledge Indibiz Pada PT. Telekomunikasi Indonesia Tbk Wilayah Usaha Telekomunikasi Sumatera Selatan* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1986/>
- Mukmin, N. (2023). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Unit Rawat Jalan Rumah Sakit Siloam Sriwijaya Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1389/>
- Mutia, H., & Ardatha, S. Y. (2023). *Penerapan Metode Extreme Programming Dalam Membangun Sistem Informasi Pada Rumah Makan Yakin Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1825/>
- Mutiara, M., & Anjeli, S. (2023). *Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Sikadir Ksdae V.6 Menggunakan Metode Heuristic Evaluation* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1812/>
- Muzakar, K., & Isomudin, M. (2023). *Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Mekanik Terbaik Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Dan Weighted Product (WP)* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/2046/>
- Nabela, A. (2023). *Rancang Bangun Manajemen User Hotspot Berbasis Voucher Pada Hotel Tania* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1412/>
- Nabela, A., & Pernanda, D. (2023). *Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Karyawan Pada PT. Sumsel Media Grafika* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1716/>
- 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/>
- Saputra, F. D. (2022). *Aplikasi Absensi Online Berbasis Website Pada Varita Pusri Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1209/>
- Saputra, H. A. (2022a). *Laporan Praktik Kerja Lapangan di Percetakan Graphis Bagian Desain Grafis* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/882/>
- Saputra, H. A. (2022b). *Perancangan Brand Guidelines Pada Rustic Florist Di Kota Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1710/>
- Saputra, M. L. A. (2022). *Analisis Sistem Keuangan Desa (Siskeudes) Di Kecamatan Muara Sugihan Menggunakan Metode Black Box TestIng* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1658/>
- Saputra, R., & Mustafa, Z. Z. Al. (2022). *Aplikasi Pengaman Data Email Menggunakan Algoritma Aes Dan Rc 4 Pada Komisi Penyiaran Indonesia Daerah Provinsi Sumatera Selatan Berbasis Website* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/990/>
- Saputra, T. (2022). *Aplikasi Perpustakaan SMK Negeri 1 Lempuing Oki Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1179/>
- Saputri, M. W., & Ayu, P. (2022). *Sistem Informasi Kepegawaian Pada Rs Bhayangkara Mohamad Hasan Palembang* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1846/>
- Sari, A. (2022). *Perancangan Ulang Website SMK Utama Bakti Palembang* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/863/>
- Sari, A., & Bimantoro, A. D. (2022). *Perancangan Desain User Interface Dan User Experience Website Ekspedisi Tiga Putra Jaya Menggunakan Metode Design Thinking* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1648/>
- Sari, H. M., & Elviera, Y. (2022). *Perancangan Dan Implementasi E-Commerce Berbasis Web Pada PT Benteng Indo Bangunan Batam* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/962/>
- Sari, L. G. (2022). *Aplikasi Penerimaan Karyawan Baru Pada PT. Pali Lau Mandiri Berbasis Website* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1185/>
- Sari, M. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Kantor Gubernur Sumatera Selatan Bagian Biro Protokol* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/901/>
- 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/>
- Sari, N. A. (2022). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Bagian Kasi Pelayanan di Kantor Kelurahan Sumber Hidup Kabupaten Banyuasin Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/908/>
- 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/>
- Valianda, Y. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Jasa Wedding Decoration Berbasis Web Pada PT. Dua Putra Asuro* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/797/>

- Vionita, A. (2021). *Laporan Kegiatan Penginputan Materi Online Pada Politeknik Palcomtech* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/447/>
- Wahyudi, W. (2021). *Pemanfaatan Mikrotik Sebagai Akses Pemantauan Closed Circuit Television (Cctv) Secara Online Di Hotel Belvena* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/794/>
- Wanandi, V. S. (2021). *Rancang Bangun Website Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Framework Laravel* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/836/>
- Warisman, I. T. (2021). *Aplikasi Pendataan Karyawan Pada PT. DHD Mitra Indotama Palembang Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/437/>
- Warisman, I. T., Putra, R. A., & Rita, R. (2021). *Implementasi Metode Prototype Pada Website E-Commerce Toko Buku Penuntun* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/689/>
- Wijaya, L. T. (2021). *Pengukuran Kualitas Aplikasi XNY Retail Pada PT. Tengda Internasional Teknologi* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/430/>
- Wijaya, Y. H. (2021). *Laporan Praktik Kerja Lapangan di Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah II Bagian Tata Usaha* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/716/>
- Wijayanti, F. (2021). *Aplikasi Laporan Keuangan Berbasis Web Pada Bagian APBD di Biro Administrasi Pembangunan Provinsi Sumatera Selatan* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/711/>
- Wulandari, N. (2021a). *Laporan Kegiatan Harian Pada SMK Negeri 7 Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/404/>
- Wulandari, N. (2021b). *Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Penjualan Pada CV Danto's Craft Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/733/>
- Yoska, V. (2021). *Aplikasi Persediaan Barang Counter Food Diamond Supermarket Berbasis Web* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/737/>
- Yulianti, L. (2021). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada Bagian Penyewaan Mobil di PT. Pendawa Berjaya Group* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/448/>
- Yunita, M. (2021). *Analisis Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Kas Pada Yayasan Nurul Iman Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/701/>
- 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/>