

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PERANCANGAN SISTEM APLIKASI MANAJEMEN RETUR
BARANG BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN
EFISIENSI OPERASIONAL TOKO GRAMEDIA**



Diajukan Oleh:

UMI SALAMAH

021210041

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

PALEMBANG

2024

i

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : UMI SALAMAH

NOMOR POKOK : 021210041

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU

**JUDUL : PERANCANGAN SISTEM APLIKASI
MANAJEMEN RETUR BARANG BERBASIS
WEB UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI
OPERASIONAL TOKO GRAMEDIA**

Tanggal : 21 Mei 2024

Mengetahui,

Pembimbing,

Rektor



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

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

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

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : UMI SALAMAH
NOMOR POKOK : 021210041
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : PERANCANGAN SISTEM APLIKASI
MANAJEMEN RETUR BARANG BERBASIS
WEB UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI
OPERASIONAL TOKO GRAMEDIA**

Tanggal : 25 Juni 2024

Menyetujui,

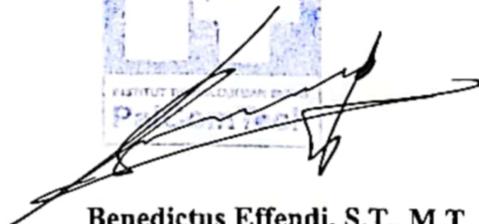
Penguji,

Rektor



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

NIDN: 0226119002



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

NIP: 09.PCT.13

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

Bangun kesuksesan dari kegagalan. Keputusan dan kegagalan adalah dua batu loncatan yang paling baik menuju kesuksesan

(Umi Salamah)

Kupersembahkan Kepada:

- 1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala*
- 2. Kedua orang tuaku tercinta, yang selalu memberikan semangat dan do'a dalam setiap langkahku.*
- 3. Teman-teman dekatku seperjuangan yang selalu memberikan dukungan dan masukan.*
- 4. Serta pembimbing yang saya hormati, kepada Ibu Meidyan Permata Putri, S.Kom., M.Kom. yang telah memberikan masukan dan pengarahan hingga saya dapat menyelesaikan laporan PKL ini.*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat nya dengan kelancaran menyelesaikan penulisan laporan PKL yang berjudul **“Perancangan sistem aplikasi manajemen retur barang berbasis web untuk meningkatkan Efisiensi Operasional Toko Gramedia”** ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi S1 Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang.

Sebagai rasa syukur dan hormat, melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu, serta memberikan segala saran, motivasi dalam penulisan laporan PKL ini. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua kami tercinta
2. Kepada Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Bapak
Benedictus Effendi, S.T., MT.,
3. Kepada Dosen Pembimbing
4. Saudara yang kami sayangi
5. Kepada seluruh keluarga dan teman-teman seperjuangan,

Yang telah banyak membantu dan mendukung peneliti sehingga terselesaikan penulisan Laporan PKL.

Demikian kata pengantar dari peneliti, dengan harapan Semoga laporan PKL ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, dengan kesadaran peneliti bahwa penulisan PKL ini masih mempunyai beberapa kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Akhir kata, atas perhatiannya peneliti ucapkan terima kasih

Palembang, 25 Juni 2024

Umi Salamah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup PKL	2
1.3 Tujuan dan Manfaat PKL	3
1.3.1 Tujuan	3
1.3.2 Manfaat	3
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	4
1.4.1 Tempat PKL	4
1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL	4
1.5 Teknik Pengumpulan Data	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori	6
2.2 Gambaran Umum Perusahaan	11
2.1.1 Sejarah Perusahaan	11
2.1.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang	13
2.3 Uraian Kegiatan	17

BAB III PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengamatan	18
3.1.1. Prosedur yang Berjalan	18
3.2 Evaluasi dan Pembahasan	19

BAB IV PENUTUP

4.1 Simpulan	35
4.2 Saran	35

DAFTAR PUSTAKA	xxiii
-----------------------------	--------------

HALAMAN LAMPIRAN	xix
-------------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Toko Buku Gramedia	14
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> yang berjalan	19
Gambar 3.2 <i>Use case diagram</i> yang diusulkan	21
Gambar 3.3 <i>Activity diagram</i> Admin Gudang	22
Gambar 3.4 <i>Activity diagram</i> Staff	23
Gambar 3.5 <i>Activity diagram</i> Supervisor	24
Gambar 3.6 <i>Class Diagram</i>	25
Gambar 3.7 Halaman <i>login</i>	30
Gambar 3.8 Halaman <i>dashboard</i>	31
Gambar 3.9 Halaman barang	32
Gambar 3.10 Halaman peminjaman	32
Gambar 3.11 Halaman pengembalian	33
Gambar 3.12 Halaman <i>user</i>	34

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Use case diagram</i>	8
Tabel 2.2 <i>Activity diagram</i>	9
Tabel 2.3 <i>Class diagram</i>	10
Tabel 3.1 Tabel <i>Users</i>	25
Tabel 3.2 Tabel barang	26
Tabel 3.3 Tabel stok	26
Tabel 3.4 Tabel peminjaman	27
Tabel 3.5 Tabel pengembalian	28

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi saat ini telah menjadi kekuatan utama dalam mengubah cara berbagai industri menjalankan bisnis mereka. Salah satu bidang di mana dampak teknologi sangat terasa adalah dalam manajemen operasional dan layanan pelanggan. Banyak perusahaan ritel mengalami tantangan dalam mengelola proses retur barang dengan efisien. Proses ini seringkali kompleks dan memakan waktu, yang dapat mengganggu kinerja operasional secara keseluruhan.

Toko Buku Gramedia merupakan salah satu perusahaan ritel yang bergerak di bidang penjualan buku, beralamatkan di KM. 7, Jl. Kol. H. Burlian Lorong Kawat No.48, Suka Bangun, Sumatera Selatan, Toko Buku Gramedia menjadi salah satu toko buku terbesar di Kota Palembang. Gramedia seringkali mengadakan *event-event* untuk menarik minat pengunjung, namun terdapat permasalahan, yakni dari beberapa kali *event* yang dilakukan ditemukan bahwa proses retur barang dari pameran dilakukan secara komputerisasi yaitu dengan cara menginput id barang dan kuantitas barang pada Microsoft Excel, hal ini menyebabkan petugas di pameran tidak mengetahui barang apa saja yang tersedia karena proses penginputan hanya dilakukan secara sepihak.

Berdasarkan masalah yang dihadapi, penulis mengusulkan pembuatan aplikasi manajemen retur barang berbasis web untuk meningkatkan efisiensi operasional di Toko Gramedia. Aplikasi ini akan difokuskan pada pengelolaan barang-barang yang digunakan sebelum dan sesudah event berlangsung di Toko Gramedia, sehingga proses retur dapat dilakukan dengan lebih cepat dan akurat, serta memberikan informasi yang jelas tentang ketersediaan barang bagi petugas pameran.

1.2. Ruang Lingkup PKL

Ruang lingkup PKL ini adalah, sebagai berikut:

1. Objek penelitian adalah Toko Buku Gramedia Palembang.
2. Aplikasi dibangun dengan menggunakan *framework* Laravel versi 10 dan *database management system* MySQL.
3. Pemodelan data menggunakan UML yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram*.
4. Fitur yang ada di dalam aplikasi ini adalah penginputan data barang *event*, pengembalian data barang, pengolahan data karyawan atau petugas *event*.
5. Terdapat 2 jenis pengguna di dalam sistem ini, yaitu Admin Gudang, Staf Operasional dan Supervisor, dimana Admin Gudang dapat mengolah data stok barang dan staf operasional mengolah data peminjaman barang dan pengembalian barang, supervisor melihat data peminjaman dan pengembalian barang serta melihat data stok barang.

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan

Tujuan Praktik Kerja Lapangan ini adalah membangun sebuah sistem aplikasi manajemen retur barang berbasis web untuk meningkatkan efisiensi operasional Toko Gramedia.

1.3.2. Manfaat

1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat mengimplementasikan hasil belajar di kampus secara mandiri.

1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL

Memiliki sebuah aplikasi manajemen retur barang berbasis web yang memudahkan proses operasional retur barang.

1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik

Manfaat yang didapat akademik adalah sebagai bahan masukan untuk evaluasi sampai sejauh mana kurikulum yang telah diterapkan sesuai dengan tenaga kerja yang terampil di bidangnya dan sebagai tambahan referensi khususnya mengenai perkembangan teknologi informasi pada sektor industri.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1. Tempat PKL

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilakukan di Toko Gramedia yang beralamat di KM. 7, Jl. Kol. H. Burlian Lorong Kawat No.48, Suka Bangun, Sumatera Selatan.

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) selama satu bulan dihitung dari tanggal 5 Februari 2024 sampai dengan 5 Maret 2024 dilaksanakan setiap hari Senin sampai Sabtu dari pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

1.5.1. Observasi

Menurut Sugiyono dalam Agitya (2022:15), Observasi adalah teknik pengumpulan data untuk mengamati perilaku manusia, proses kerja, dan gejala-gejala alam, dan responden. Maka dari itu penulis melakukan pengamatan secara langsung untuk memahami alur retur barang di Toko Gramedia.

1.5.2. Wawancara

Wawancara Menurut Sugiyono dalam Hidayah, Ariefiantoro dan Nugroho (2021:80), Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab. Adapun data yang didapat

oleh penulis melalui wawancara adalah berupa sejarah perusahaan, visi misi dan struktur organisasi.

1.5.3. Studi Pustaka

Studi Pustaka Menurut Triyono, Safitri, dan Gunawan (2018:155), Studi kepustakaan dilakukan menunjang metode observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Pengumpulan informasi yang dibutuhkan dilakukan dengan mencari referensi-referensi yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, referensi dapat diperoleh dari buku-buku, literatur, catatan, majalah, dan referensi lainnya, maka dalam hal ini penulis mengumpulkan referensi-referensi dari berbagai jurnal penelitian terdahulu dan buku-buku yang berhubungan dengan penelitian penulis guna mengembangkan laporan ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Website

Menurut Iqbal dan Fitriani (2020:171), *website* merupakan sebuah halaman berisi informasi yang dapat dilihat jika komputer anda terkoneksi dengan internet. Dengan adanya *website*, semua orang di dunia bisa mendapatkan dan mengelola informasi dengan berbagai sumber yang tersedia di internet. (Hasanah, 2023; Hassanah & Melenia, 2023; Hendra, 2023; Henriani & Shabana, 2023; Heriyudha, 2023; Pambudi, 2022; A. Rahman, 2021; R. M. A. Rahman & Santoso, 2021; Rahmawati, 2021; Rahmawati & Antika, 2021)

Menurut Meidyana Permata Putri, Bobby (2020) *website* adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet, juga menurut Meidyana permata Putri, Evan Apriadi, dan Dimas Budi Asmoro (2019) *website* adalah adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*. (Hamid, 2023; Haridsyah, 2023b, 2023a; Nurjulia, 2022; D. Oktarina &

Oktarina, 2022; E. Oktarina & Septiani, 2022; Putriani, 2021b, 2021a; Qory & Pratama, 2021; Rahayu, 2021)

Menurut Mertayasa dan Yambese (2020:53), web adalah suatu penyebaran informasi melalui internet. Sebenarnya antara *www* (*world wide web*) dan *web* adalah sama karena sebagian besar orang menyingkat *www* menjadi *web*.

(Ghopur, 2023; Gultom, 2023; Gultoma, 2023; Gumiary, 2023; M, 2021; Nur, 2022; Nurcahyo, 2022; Nurhanifah, 2022; A. D. Putri, 2021; I. K. Putri, 2021)

Web merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari dunia internet karena web pada awalnya adalah suatu ruang informasi di dalam internet yang menggunakan teknologi *hypertext*.

2.1.2. Aplikasi

Menurut Habibi dan Karnovi (2020:14), Aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang bisa dipakai untuk menjalankan sejumlah perintah dari pemecahan masalah yang memakai salah satu teknik pemrosesan data aplikasi pada sebuah komputerisasi atau *smartphone* dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut. Sedangkan menurut Shadiq dan Ratu Lolly (2020), aplikasi adalah sebuah prase yang sangat krusial tentunya dan diharuskan ada dalam suatu perusahaan atau kegiatan usaha maupun organisasi, mengapa demikian, karena aplikasi yang sesuai dengan pekerjaan dapat membuat dan merekap sebuah informasi usaha yang benar, cepat dan sesuai yang diharapkan, kemudian daripada itu juga aplikasi dapat membantu dan mempermudah pada saat proses data yaitu proses pengolahan informasi usaha yang sedang berjalan, seperti: rekap data transaksi, penginputan data dan pengecekan data dan hal-hal lainnya baik dari sebuah input-an data transaksi menuju kepada proses pengolahan data sampai dengan hasil *output* yang diinginkan. (Fitriah, 2023; Fitro, 2023; Fransisca, 2023; Fratama, 2023; Ningsi, 2022; Ningsih, 2022; Novanto, 2022; Novianty, 2022; Purbaya, 2021; H. K. Putra, 2021; K. A. Putra & Yany, 2021)

Menurut GTR Saputra, E Hartati (2023), aplikasi adalah *software* yang bisa digunakan pada suatu bentuk tujuan di dalam komputer akan

berguna untuk pengguna komputer itu sendiri. Menurut Wizayunifa, Eko Setiawan dan Eka Hartati (2022) aplikasi adalah merupakan suatu

perangkat lunak atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan suatu perintah.

Aplikasi adalah program siap pakai yang membantu pemrosesan data di komputer atau smartphone untuk mendapatkan hasil yang akurat dan sesuai tujuan. Dalam konteks bisnis atau organisasi, aplikasi sangat penting karena mempermudah pengolahan informasi usaha, termasuk rekap transaksi, penginputan, dan pengecekan data, sehingga menghasilkan output yang diharapkan. (Fiola, 2023; Firnando & Muhaimin, 2023; Fitra, 2023; Nadiyah, 2022; Nanda, 2022; Nawawi, 2022; Ningrum, 2022; Pratama, 2021; Pratamah, 2021; Prayogi, 2021; Prayogi & Albizzar, 2021)

2.1.3. Retur

Menurut Soemarso (2020), retur adalah barang hasil produksi yang dikembalikan oleh langganan setelah terjual, karena adanya kerusakan dan lain-lain, maka perusahaan wajib memberikan potongan harga, sedangkan menurut Ardiyos (2020), retur adalah mempertukarkan barang dagangan yang sudah terjual dengan suatu pembayaran kembali atau kredit terhadap penjualan masa mendatang dalam perdagangan eceran (*retail*).

Retur adalah proses pengembalian barang yang telah dibeli oleh pelanggan kepada penjual atau perusahaan karena alasan tertentu seperti kerusakan atau ketidakpuasan terhadap produk. Proses ini sering kali melibatkan pengembalian uang, pemberian potongan harga, atau pemberian kredit untuk pembelian di masa mendatang.

2.1.4. Unified Modelling Language (UML)

Menurut Rosa A. S dan Shalahuddin (2020:133), *Unified Modeling Language* (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan

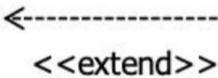
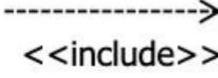
di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. Adapun berikut beberapa pemodelan yang digunakan:

a. *Use Case Diagram*

Use case atau diagram *use case* menggambarkan kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Penamaan pada *use case* didefinisikan sesederhana mungkin dan mudah untuk dipahami. Ada dua hal utama dalam *use case*, yaitu aktor dan *use case*. Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. Meskipun simbol dari aktor berbentuk orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang. Berikut adalah beberapa simbol yang digunakan pada *use case* yang dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1. *Use Case Diagram*

Simbol	Deskripsi
	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; sering dinyatakan dengan menggunakan kata kerja, misal input data.

Simbol	Deskripsi
	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dikembangkan diluar sistem tersebut, sehingga meskipun simbol aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; sering dinyatakan menggunakan kata benda, misal admin, mahasiswa, dll.</p>
	<p>Menunjukkan komunikasi atau hubungan antara aktor dan <i>use case</i> atau antar <i>use case</i></p>
	<p>Hubungan use case tambahan ke use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu; anak panah menuju use case yang dituju,</p>
	<p>Hubungan antara use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya, sehingga use case harus dijalankan terlebih dulu sebelum menjalankan use case tambahan; arah panah menunjuk pada use case yang perlu dijalankan terlebih dahulu</p>

Sumber: Rosa A. S dan Shalahuddin (2020)

b. *Activity Diagram*

Diagram aktivitas menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem, tetapi bukan aktivitas aktor. Diagram aktivitas juga menggambarkan bagaimana alur sistem berawal, pilihan (decision) yang mungkin terjadi, dan bagaimana akhir alur sistem tersebut,

adapun simbol-simbol yang digunakan pada activity diagram dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2. Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Status Awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
	Percabangan	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu
	Penggabungan	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
	<i>Swimlane</i>	<i>Swimlane</i> memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

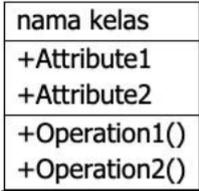
Sumber: Rosa A. S dan Shalahuddin (2020)

c. Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menggambarkan struktur dalam objek sistem. Diagram ini menunjukkan class object yang menyusun sistem dan juga hubungan antara class object (Sugiarti, 2020: 37).

Kelas memiliki atribut dan metode atau operasi. Atribut adalah variabel-variabel yang mendeskripsikan properti dengan bentuk sebaris teks dalam kelas tersebut, sedangkan metode adalah fungsi yang dimiliki oleh kelas yang dalam class diagram dilambangkan menggunakan simbol-simbol yang dapat dilihat pada tabel 2.3 di bawah ini.

Tabel 2.3. Class Diagram

Simbol	Deskripsi
	Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas
	Kelas pada struktur sistem, tiap kelas memiliki nama, attribute, dan operation atau method.
	Sama seperti konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
	Relasi antar kelas dengan pengertian umum.
	Relasi antar kelas dengan pengertian kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
	Relasi antar kelas dengan pengertian generalisasi spesialisasi (umum-khusus).
	Relasi antar kelas dengan pengertian kebergantungan antar kelas.
	Relasi antar kelas dengan makna semua-sebagian

Simbol	Deskripsi
	(whole-part).

Sumber: Rosa A. S dan Shalahuddin (2020)

2.2. Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1. Sejarah Perusahaan

PT Gramedia Asri Media adalah anak perusahaan dari Kompas Gramedia yang merupakan perusahaan retail yang bergerak dalam sebuah bisnis toko buku, yang di dalamnya menjual berbagai buku dan juga menyediakan beberapa produk lain seperti alat tulis, perlengkapan kantor, alat olahraga, alat musik, dan lain sebagainya. Perusahaan ini menjual berbagai macam buku yang mana bekerjasama dengan beberapa penerbit dalam pembuatannya. PT Gramedia Asri Media bekerja sama dengan kelompok usahanya sendiri, yakni Gramedia Pustaka Utama, Elex Media Komputindo, Gramedia Widya Sarana, Bhuana Ilmu Populer, dan Gramedia Majalah, sedangkan untuk penerbit yang berasal dari luar negeri diantaranya ialah Prentice Hall, McGraw Hill, Addison Wesley, dll.

PT Gramedia Asri Media merupakan sebuah anak perusahaan dari Kompas Gramedia. Kompas Gramedia, disingkat KG, adalah suatu perusahaan di Indonesia yang bergerak di bidang media massa yang didirikan pada tanggal 17 Agustus 1963, berawal dari terbitnya Majalah Intisari, oleh P.K. Ojong dan Jakob Oetama. Kehadiran Kompas Gramedia tidak terlepas dari sejarah panjang demi mencapai cita-cita mulia dalam

rangka mencerdaskan bangsa. Sejak dahulu Kompas dibangun dengan menerapkan prinsip tidak ingin menjadi corong partai, melainkan berdiri di atas semua golongan, bersifat umum, dan berdasarkan kemajemukan Indonesia.

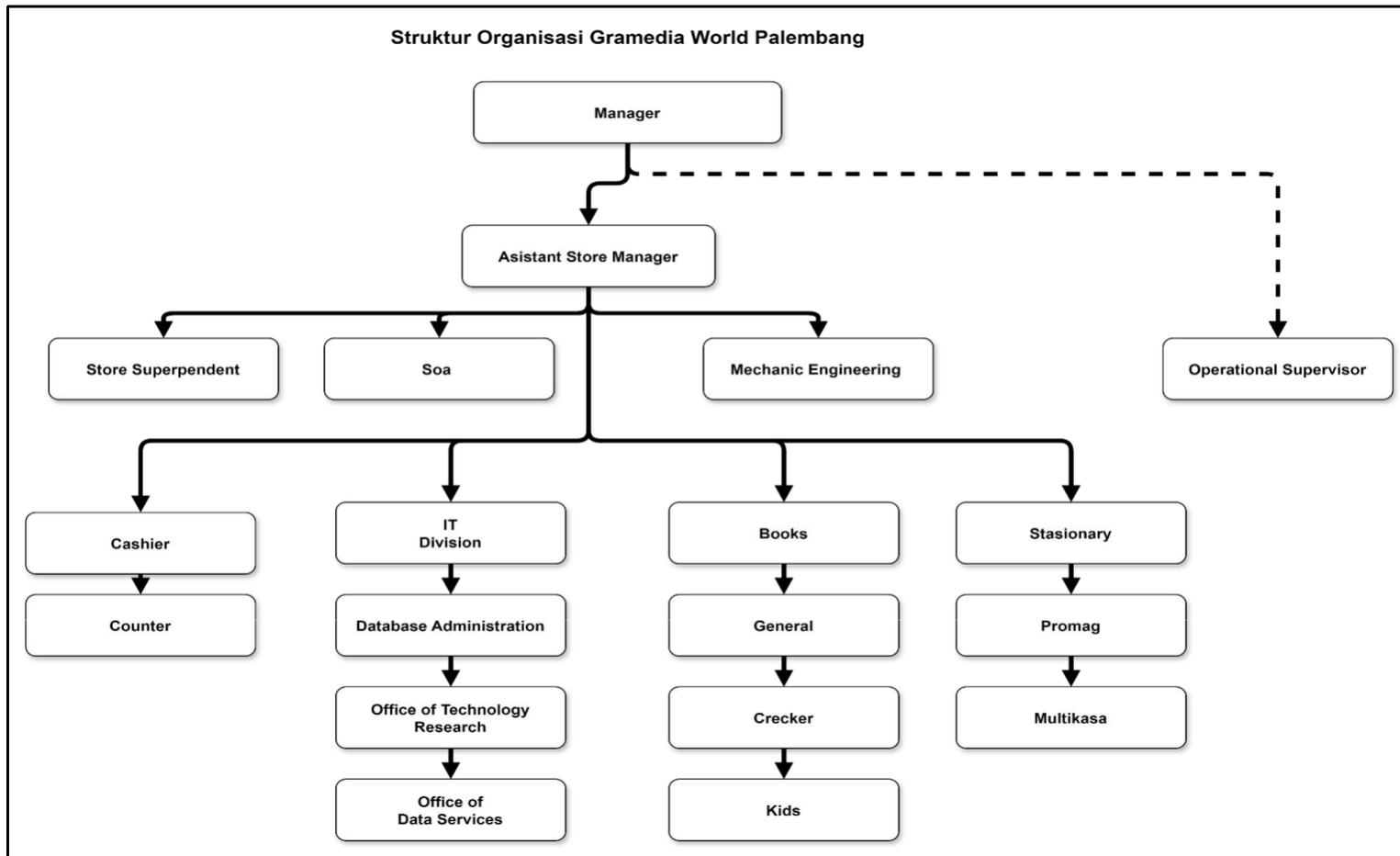
2.2.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi dan misi Toko Buku Gramedia Palembang adalah menjadi perusahaan jaringan ritel dan penerbitan terbesar, tersebar dan terpadu di Asia tenggara melalui penyediaan produk yang berorientasi pasar, layanan unggul inovatif dan berperilaku bisnis yang beretika.

2.2.3. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

Berikut ini adalah struktur organisasi Toko Buku Gramedia

Palembang yang dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1. Struktur Organisasi Toko Buku Gramedia Palembang

Berikut ini adalah pembagian tugas dan wewenang berdasarkan struktur organisasi Toko Gramedia, diantaranya:

a. Manager

Mengatur jadwal kerja karyawan, mengelola karyawan, meningkatkan pengalaman pelanggan, memonitor persaingan, mengelola aspek administratif.

b. Assistant Store Manager

Bertanggung jawab membantu *Store Manager* dalam mengelola operasi sehari-hari toko, memimpin tim, mengelola inventaris, dan menangani tugas administratif.

c. Store Superintendent / Sales Supervisor

Memantau kegiatan operasional toko, mengendalikan persediaan produk, mengusahakan pencapaian target penjualan, meningkatkan produktivitas ruang jual melalui *active selling* dan B2B, menjalankan fungsi SPI(Sistem Pengendalian Internal), analisa konter, analisis produk, analisa omset dan pengunjung, memberikan evaluasi bulanan dan *progress report*, mencari dan *maintain* pelanggan, memastikan order *customer* terpenuhi, negosiasi dan penawaran produk kepada *customer*.

d. Mechanic Engineering

Merancang dan mengembangkan produk atau sistem mekanik, melakukan analisis dan perhitungan untuk memastikan keandalan, keamanan, dan efisiensi produk, mengidentifikasi masalah teknis dan

menemukan solusi yang inovatif, berkolaborasi dengan tim lintas disiplin untuk mengintegrasikan komponen mekanik dengan sistem keseluruhan, memastikan produk mematuhi standar teknis dan regulasi yang berlaku, mengawasi proses produksi dan memastikan kualitas produk, mengembangkan dan mengimplementasikan perbaikan desain untuk meningkatkan kinerja produk, berkomunikasi secara efektif dengan berbagai pihak terkait, termasuk tim internal, vendor, dan pelanggan, melakukan penelitian terkait perkembangan teknologi baru dalam bidang mekanik.

e. *SOA (Store Operation Associate)*

Membantu dalam operasi sehari-hari toko, termasuk mengelola persediaan, menjaga kebersihan dan kerapian, serta melayani pelanggan, belajar tentang proses penjualan dan layanan pelanggan yang efektif, memahami sistem pembayaran dan administrasi toko, berpartisipasi dalam pelatihan untuk meningkatkan keterampilan dalam berinteraksi dengan pelanggan dan menjalankan operasi toko dengan efisien, menjadi bagian dari tim untuk memastikan ketaatan terhadap kebijakan dan prosedur perusahaan, belajar tentang strategi pemasaran dan promosi produk di toko, memberikan dukungan administratif kepada manajemen toko dalam hal pengelolaan jadwal, pembukuan, dan tugas-tugas lain yang diperlukan.

2.3. Uraian Kegiatan

Selama melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Toko Buku Gramedia, penulis menjalani serangkaian kegiatan yang terstruktur dan sistematis. Kegiatan dimulai dengan memahami struktur organisasi dan alur kerja di Toko Buku Gramedia, serta mengumpulkan data awal mengenai proses manajemen retur barang melalui wawancara dengan staf dan pengamatan langsung di lapangan. Berdasarkan data yang diperoleh, penulis melakukan analisis mendalam untuk mengidentifikasi permasalahan utama dalam proses retur barang, kemudian menyusun laporan analisis yang mencakup penyebab dan dampak dari inefisiensi tersebut.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan selama melakukan Praktik Kerja Lapangan selama kurang lebih satu bulan pada Toko Gramedia, penulis menemukan permasalahan bahwa informasi mengenai dari beberapa kali *event* yang dilakukan ditemukan bahwa proses retur barang dari pameran dilakukan secara komputerisasi yaitu dengan cara menginput id barang dan kuantitas barang pada Microsoft Excel, hal ini menyebabkan petugas di pameran tidak mengetahui barang apa saja yang tersedia karena proses penginputan hanya dilakukan secara sepihak.

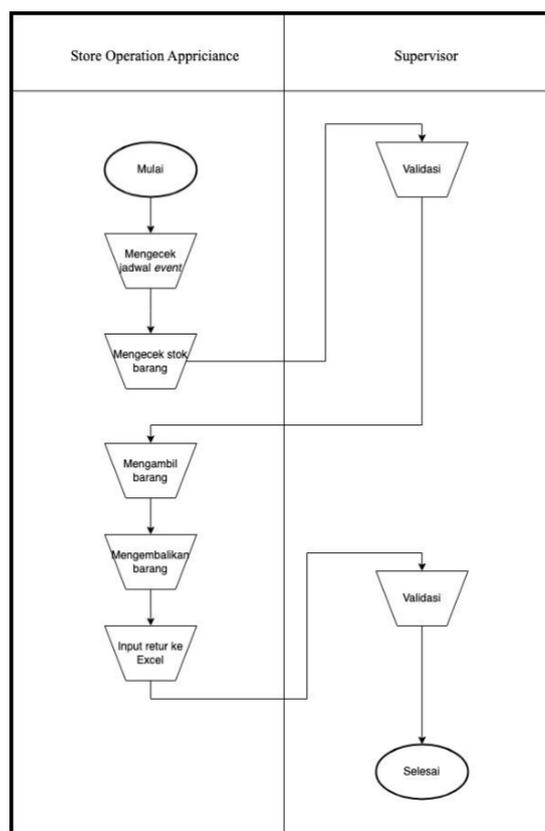
3.1.1. Prosedur yang berjalan

Adapun prosedur retur barang yang berjalan di Toko Buku Gramedia adalah sebagai berikut:

1. Mulai
2. Bagian *Store Operation Associate*, mengecek jadwal *event*.
3. Bagian *Store Operation Associate* mengecek stok barang yang akan diambil dengan melakukan pencarian pada Microsoft Excel.
4. Bagian *supervisor* melakukan validasi.
5. Setelah dilakukan validasi, bagian *Store Operation Associate* mengambil barang untuk dipasang pada *event*.
6. Bagian *Store Operation Associate* mengembalikan barang.

7. Bagian *Store Operation Associate* melakukan penginputan kembali retur barang pada Microsoft Excel.
8. Bagian *supervisor* melakukan validasi.
9. Selesai.

Penjelasan prosedur yang berjalan mengenai retur barang, digambarkan dengan *flowchart* seperti yang dapat dilihat pada gambar 3.1.



Sumber: diolah sendiri

Gambar 3.1. Flowchart yang berjalan

3.2. Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

Berdasarkan hasil praktik kerja lapangan (PKL) yang penulis lakukan di Toko Buku Gramedia permasalahan bahwa informasi mengenai dari beberapa kali *event* yang dilakukan ditemukan bahwa proses retur

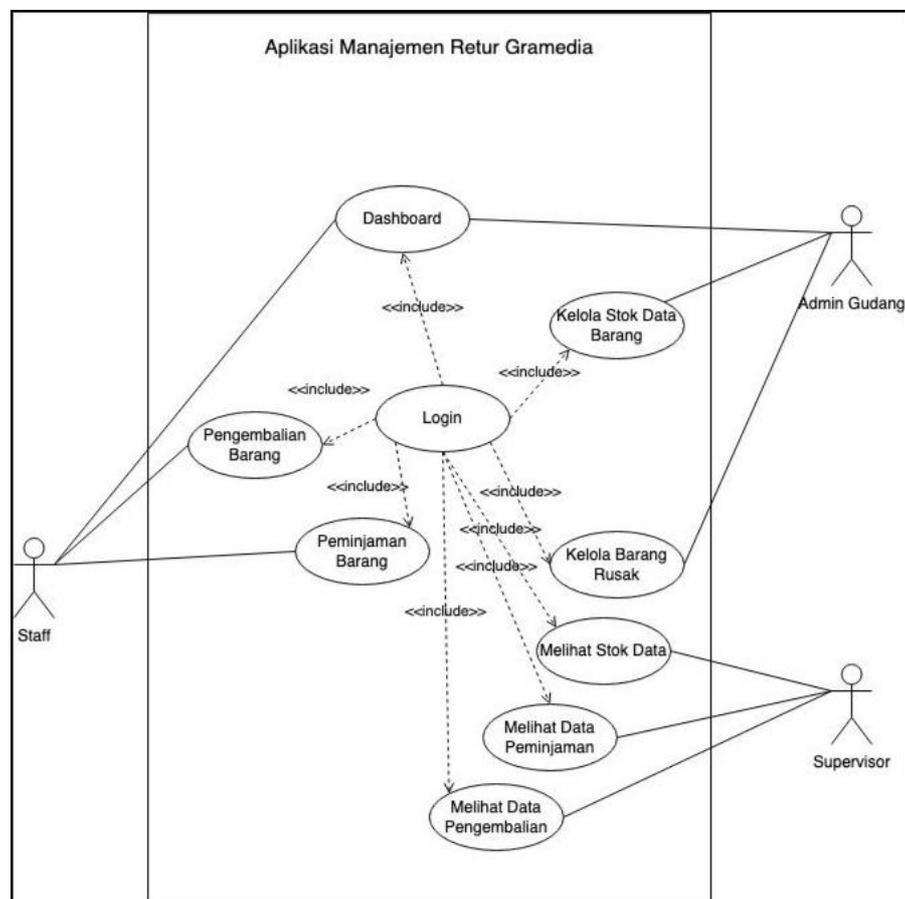
barang dari pameran dilakukan secara komputerisasi yaitu dengan cara menginput id barang dan kuantitas barang pada Microsoft Excel, hal ini menyebabkan petugas di pameran tidak mengetahui barang apa saja yang tersedia karena proses penginputan hanya dilakukan secara sepihak. Berdasarkan hal ini dibutuhkan sebuah sistem aplikasi manajemen retur barang berbasis web untuk meningkatkan efisiensi operasional pada Toko Buku Gramedia.

3.2.2. Pembahasan

Setelah dilakukannya pengamatan selama praktik kerja lapangan, penulis mendapatkan permasalahan pada Toko Buku Gramedia, terutama pada saat dilakukannya *event-event*, dimana pada saat pengambilan barang ditemukan bahwa proses barang dari pameran dilakukan secara komputerisasi yaitu dengan cara menginput id barang dan kuantitas barang pada Microsoft Excel, hal ini menyebabkan petugas di pameran tidak mengetahui barang apa saja yang tersedia karena proses penginputan hanya dilakukan secara sepihak. Maka dibutuhkan sebuah rekayasa perangkat lunak berupa aplikasi manajemen retur barang berbasis web, dimana menurut Hartati, Eka (2021) Rekayasa perangkat lunak mengubah perangkat lunak itu sendiri guna mengembangkan, memelihara, dan membangun kembali dengan menggunakan prinsip rekayasa untuk menghasilkan perangkat lunak yang dapat bekerja lebih efisien dan efektif untuk pengguna.

3.2.2.1. Use Case Diagram yang diusulkan

Prosedur yang diusulkan untuk perancangan sistem aplikasi manajemen retur barang berbasis web pada Toko Gramedia dapat dilihat pada *use case diagram* di dalam gambar 3.2.



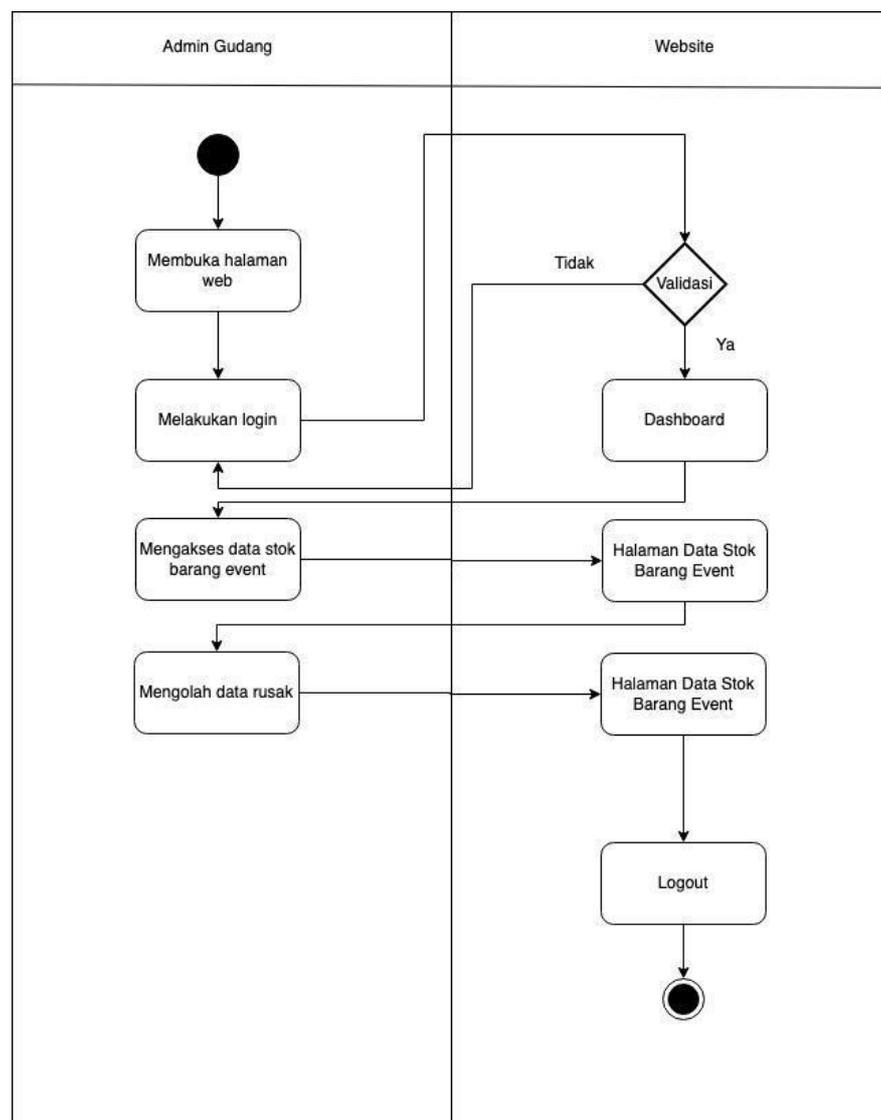
Gambar 3.2. *Use case diagram*

Gambar 3.2. menggambarkan *use case diagram* perancangan sistem aplikasi manajemen retur barang berbasis web pada Toko Gramedia, dimana terdapat 2 aktor, yaitu Admin Gudang dan Staf. Admin Gudang memiliki hak akses *dashboard*, kelola data barang, kelola data stok barang *event*, kelola stok barang rusak, semua akses ini mewajibkan Admin Gudang untuk *login* terlebih dahulu ke dalam *website*, adapun staf dapat melihat data barang dan stok, melakukan peminjaman barang, dan

pengembalian barang, semua proses mengharuskan staf melakukan *login* terlebih dahulu.

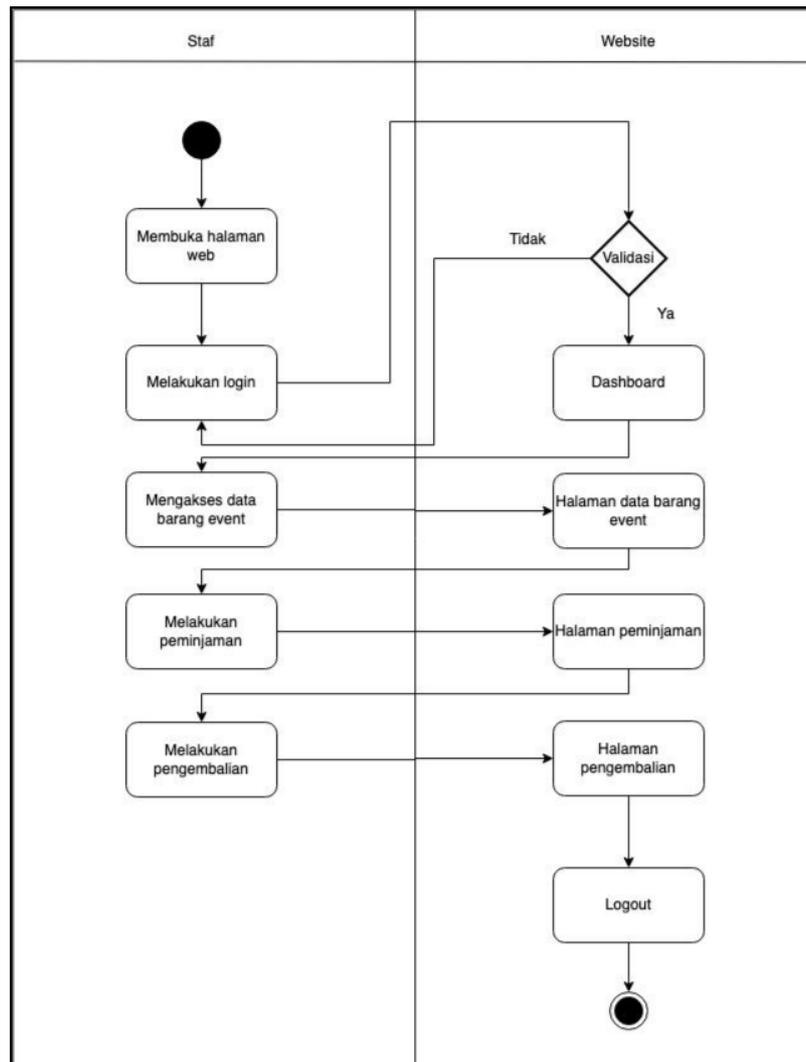
3.2.2.2. Activity Diagram

Activity diagram perancangan sistem aplikasi manajemen retur barang berbasis web pada Toko Gramedia dapat dilihat pada gambar 3.3.



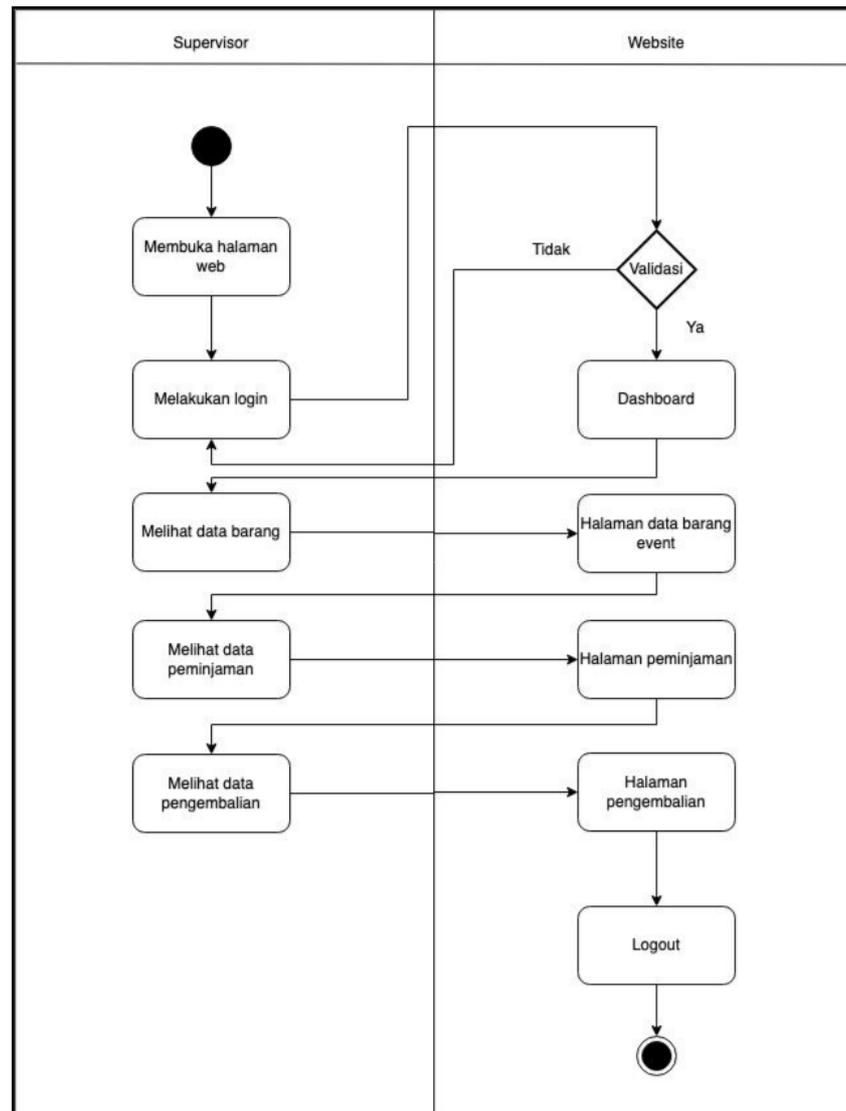
Gambar 3.3. Activity Diagram Admin Gudang

Gambar 3.3. merupakan *activity diagram* Admin Gudang, dimana aktivitas konsumen adalah dimulai dari membuka halaman *website*, melakukan *login* dengan memasukkan *username* dan *password*, lalu sistem akan melakukan validasi, apabila *username* atau *password* tidak cocok, maka sistem akan mengarahkan Admin Gudang untuk melakukan proses *login* kembali, namun apabila benar, maka akan diarahkan ke halaman *dashboard*, kemudian Admin Gudang mengakses data barang pada halaman barang, dan mengolah stok barang pada halaman stok barang, serta mengolah data barang yang rusak pada halaman data barang rusak, terakhir Admin Gudang melakukan proses *logout*. Adapun *activity diagram* staf dapat dilihat pada gambar 3.4.



Gambar 3.4. Activity Diagram Staf Operasional

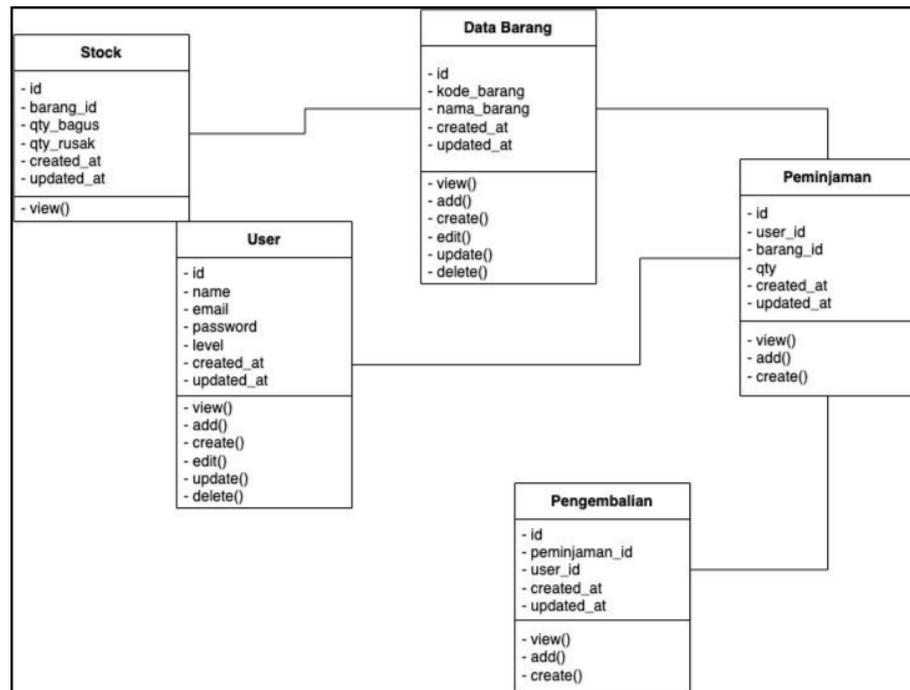
Adapun *activity diagram* supervisor dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.5. Activity Diagram

Supervisor 3.2.2.3. Class Diagram

Class diagram perancangan sistem aplikasi manajemen retur barang berbasis web pada Toko Gramedia dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.6. Class Diagram

Gambar 3.6. merupakan *class diagram*, terdapat 5 kelas, yaitu *user*, *barang*, *peminjaman*, *pengembalian*, dan *stok*. Pada kelas *user* terdapat 6 metode, yaitu *view*, *add*, *create*, *edit*, *update*, dan *delete*, sedangkan pada kelas *peminjaman* dan *pengembalian* memiliki 3 metode, yaitu *view*, *add*, *create*, kemudian pada kelas *stok* terdapat 1 metode, yaitu *view*.

3.2.2.4. Struktur Tabel

Struktur tabel perancangan sistem aplikasi manajemen retur barang berbasis web pada Toko Gramedia terdiri dari 5 tabel, yaitu tabel *user*, tabel profil perusahaan, tabel kategori produk, tabel produk, tabel galeri, tabel kategori berita, tabel berita, tabel *follow up*. Adapun penjelasan dari masing-masing tabel adalah sebagai berikut.

a. Tabel User

Tabel *user* digunakan untuk menampung data *user* perancangan sistem aplikasi manajemen retur barang berbasis web pada Toko Gramedia, dapat dilihat pada tabel 3.1. Nama tabel: *users*

Primary Key: Id

Tabel 3.1. Tabel *users*

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Id	<i>BigInt</i>	20	Id user, primary key
2	nama	<i>Varchar</i>	25	nama user
3	<i>email</i>	<i>Varchar</i>	25	<i>email user, unique</i>
4	<i>password</i>	<i>Varchar</i>	10	<i>password user</i>
5	<i>level</i>	<i>Enum</i>	'Admin Gudang', 'Staff', 'Supervisor',	<i>level user</i>
6	<i>created_at</i>	<i>timestamps</i>	-	tanggal dibuat
7	<i>updated_at</i>	<i>timestamps</i>	-	tanggal update

b. Tabel Barang

Tabel barang digunakan untuk menampung data barang pada perancangan sistem aplikasi manajemen retur barang berbasis web pada Toko Gramedia, dapat dilihat pada tabel 3.2. Nama tabel: barang

Primary Key: Id

Tabel 3.2. Tabel barang

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Id	<i>BigInt</i>	10	Id barang, <i>Primary Key</i>
2	kode_barang	<i>Varchar</i>	15	Judul profil
3	nama_barang	<i>Text</i>	-	Isi profil
4	<i>created_at</i>	<i>timestamps</i>	-	Tanggal dibuat
5	<i>updated_at</i>	<i>timestamps</i>	-	tanggal <i>update</i>

c. Tabel Stok

Tabel stok digunakan untuk menampung data stok barang, dapat dilihat pada tabel 3.3.

Nama tabel: stok

Primary Key: Id

Tabel 3.3. Tabel stok

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Id	<i>BigInt</i>	10	Id <i>stock</i> , <i>Primary Key</i>
2	Barang_id	<i>Varchar</i>	10	id barang, <i>Foreign Key</i>
3	<i>qty_bagus</i>	<i>Integer</i>	10	kuantitas barang yang bagus
4	<i>qty_rusak</i>	<i>Integer</i>	10	kuantitas barang yang rusak
5	<i>created_at</i>	<i>timestamps</i>	-	tanggal dibuat
6	<i>updated_at</i>	<i>timestamps</i>	-	tanggal <i>update</i>

d. Tabel Peminjaman

Tabel peminjaman digunakan untuk menampung data peminjaman barang pada perancangan sistem aplikasi manajemen retur barang berbasis web pada Toko Gramedia, dapat dilihat pada tabel 3.4.

Nama tabel: peminjaman

Primary Key: ID

Foreign Key: barang_id, user_id

Tabel 3.4. Tabel peminjaman

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Id	<i>BigInt</i>	10	Id peminjaman, <i>Primary Key</i>
2	barang_id	<i>BigInteger</i>	10	id barang, <i>Foreign Key</i>
3	user_id	<i>BigInteger</i>	10	id user, <i>Foreign Key</i>
4	qty	<i>Integer</i>	9	jumlah barang yang dipinjam
5	<i>created_at</i>	<i>timestamps</i>	-	tanggal dibuat
6	<i>updated_at</i>	<i>timestamps</i>	-	tanggal <i>update</i>

e. Tabel Pengembalian

Tabel pengembalian digunakan untuk menampung data pengembalian barang, dapat dilihat pada tabel 3.5.

Nama tabel: pengembalian

Primary Key: ID

Foreign Key: Peminjaman_id, user_id

Tabel 3.5. Tabel pengembalian

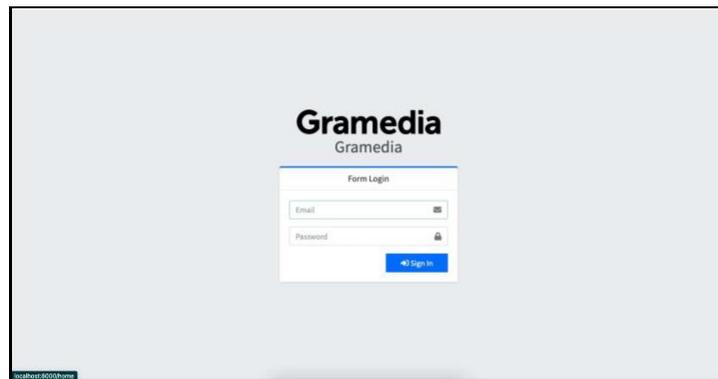
No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Id	<i>BigInt</i>	10	Id pengembalian, <i>Primary Key</i>
2	peminjaman_id	<i>BigInt</i>	10	id peminjaman, <i>foreign key</i>
3	user_id	<i>BigInt</i>	10	id_user, <i>foreign key</i>
4	<i>created_at</i>	<i>timestamps</i>	-	tanggal dibuat
5	<i>updated_at</i>	<i>timestamps</i>	-	tanggal update

3.2.2.5. User Interface

Menurut Putri, Meidyan Permata (2021), *User Interface* adalah suatu tampilan yang menunjukkan kapasitas sistem kepada pengguna, *User Interface* pada perancangan sistem aplikasi manajemen retur barang berbasis web pada Toko Gramedia dibagi menjadi beberapa tampilan, yaitu halaman *login*, *dashboard*, barang, peminjaman, pengembalian, dan *user* serta dapat dilihat pada gambar 3.7 sampai dengan 3.15.

1. Halaman *Login*

Berikut merupakan tampilan halaman *login*, dapat dilihat pada gambar 3.7.

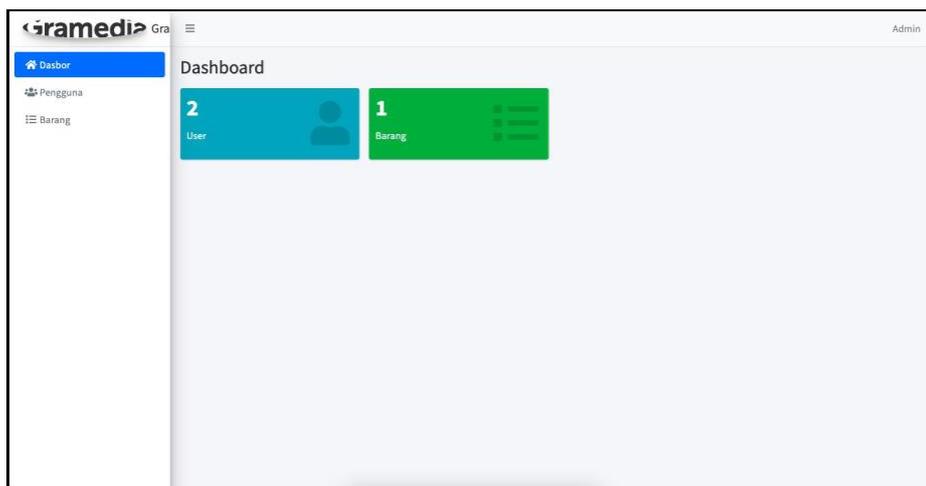


Gambar 3.7. Halaman Login

Gambar 3.7 menampilkan halaman login yang merupakan bagian penting dari aplikasi manajemen retur barang berbasis web. Pada halaman ini, pengguna diharuskan untuk memasukkan kredensial mereka, yaitu nama pengguna dan kata sandi, untuk mendapatkan akses ke sistem. Tampilan halaman *login* didesain dengan antarmuka yang sederhana dan *user-friendly*, memastikan kemudahan penggunaan bagi staf Toko Buku Gramedia. Elemen-elemen pada halaman *login* termasuk bidang input untuk nama pengguna dan kata sandi. Halaman *login* ini bertujuan untuk menjaga keamanan sistem dengan memastikan hanya pengguna yang berwenang yang dapat mengakses data dan fitur aplikasi.

2. Halaman Dashboard

Berikut merupakan tampilan halaman *dashboard*, dapat dilihat pada gambar 3.8.

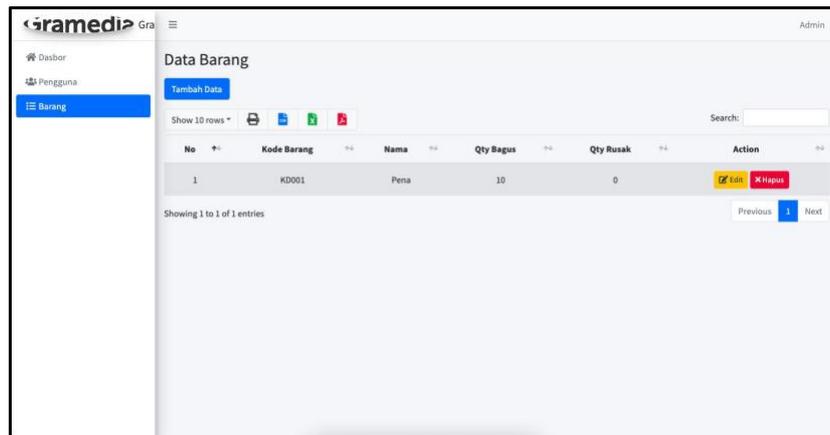


Gambar 3.8. Halaman *Dashboard*

Gambar 3.8 merupakan Halaman *dashboard* yang menjadi pusat kendali utama dari aplikasi manajemen retur barang berbasis web. Elemen-elemen utama pada halaman dashboard mencakup menu navigasi di sisi kiri, yang memungkinkan pengguna untuk mengakses fitur-fitur lain dari aplikasi, seperti manajemen barang, laporan retur, dan pengaturan akun. Di bagian atas halaman, terdapat header yang menampilkan nama pengguna yang sedang *login* dan opsi untuk *logout*. Tampilan halaman dashboard didesain untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan efisien, membantu staf Toko Buku Gramedia dalam mengelola retur barang dengan lebih efektif dan mudah.

3. Halaman Barang

Berikut merupakan tampilan halaman barang, dapat dilihat pada gambar 3.9.



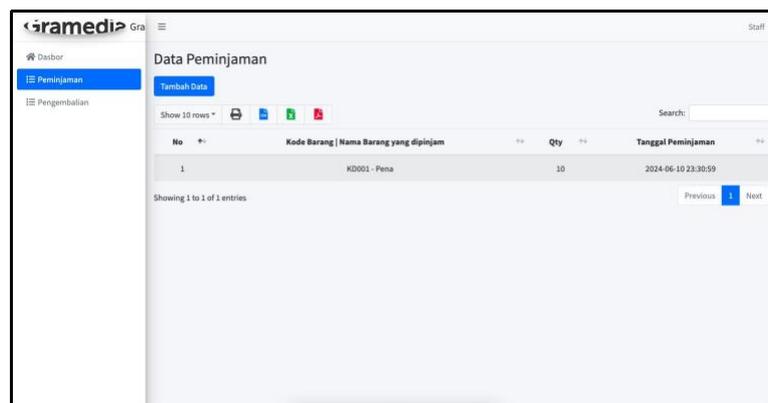
No	Kode Barang	Nama	Qty Bagus	Qty Rusak	Action
1	KD001	Pena	10	0	Edit Hapus

Gambar 3.9. Halaman barang

Pada halaman barang, terdapat tabel yang menampilkan daftar barang secara lengkap. Setiap baris dalam tabel mencakup informasi penting mengenai barang tersebut, seperti ID barang, nama barang, kategori, kuantitas yang tersedia, dan status barang. Di bagian atas tabel, terdapat kotak pencarian yang memungkinkan pengguna untuk mencari barang tertentu berdasarkan kata kunci.

4. Halaman Peminjaman

Berikut merupakan tampilan halaman peminjaman, dapat dilihat pada gambar 3.10.



No	Kode Barang Nama Barang yang dipinjam	Qty	Tanggal Peminjaman
1	KD001 - Pena	10	2024-06-10 23:30:59

Gambar 3.10. Halaman peminjaman

Pada halaman peminjaman, terdapat formulir yang memungkinkan pengguna untuk memasukkan detail peminjaman, seperti nama peminjam, tanggal peminjaman, serta daftar barang yang dipinjam beserta kuantitasnya. Formulir ini juga dilengkapi dengan tombol tambah barang untuk menambah lebih banyak barang yang dipinjam ke dalam daftar. Terdapat tabel yang menampilkan daftar peminjaman yang telah tercatat sebelumnya. Tabel ini mencakup informasi seperti nama peminjam, tanggal peminjaman, tanggal pengembalian, dan status peminjaman. Pengguna dapat menggunakan tombol simpan untuk menyimpan data peminjaman ke dalam sistem setelah memasukkan semua informasi yang diperlukan.

5. Halaman Pengembalian

Berikut merupakan tampilan halaman pengembalian, dapat dilihat pada gambar 3.11.

No	Kode Barang Nama Barang yang dipinjam	Qty	Tanggal Peminjaman	Action
1	KD001 - Pena	10	2024-06-10 23:30:59	Barang sudah dikembalikan

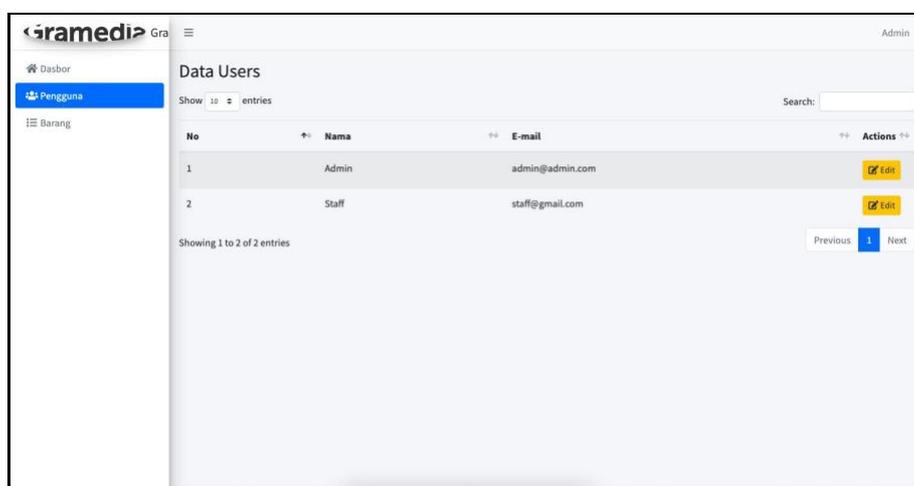
No	Kode Barang Nama Barang yang dikembalikan	Qty	Tanggal Pengembalian
1	KD001 - Pena	10	2024-06-10 23:50:50

Gambar 3.11. Halaman pengembalian

Pada halaman pengembalian, staf Toko Buku Gramedia dapat melakukan pencatatan barang yang dikembalikan setelah digunakan dalam acara atau kegiatan. Halaman ini menyediakan formulir yang memungkinkan pengguna untuk memasukkan detail pengembalian, seperti nama peminjam, tanggal pengembalian, serta daftar barang yang dikembalikan beserta kuantitasnya. Terdapat juga opsi untuk menambahkan catatan tambahan jika diperlukan.

6. Halaman *User*

Berikut merupakan tampilan halaman *user*, dapat dilihat pada gambar 3.12.



No	Nama	E-mail	Actions
1	Admin	admin@admin.com	Edit
2	Staff	staff@gmail.com	Edit

Gambar 3.12. Halaman *user*

Pada halaman *user*, terdapat fungsi untuk mengelola informasi pengguna, termasuk data pribadi seperti nama, alamat email, dan kata sandi. Pengguna juga dapat mengatur level akses atau peran dalam sistem, misalnya sebagai admin atau staf biasa. Halaman ini juga menyediakan opsi untuk menghapus atau menonaktifkan akun pengguna.

BAB IV

PENUTUP

4.1. Simpulan

Setelah menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan di Toko Buku Gramedia, dapat disimpulkan bahwa telah berhasil dikembangkan sebuah aplikasi manajemen retur barang berbasis web. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi operasional di Toko Buku Gramedia. Dengan adanya aplikasi ini, proses retur barang menjadi lebih terstruktur dan mudah dikelola, sehingga dapat mengurangi waktu dan usaha yang diperlukan untuk menangani retur barang. Selain itu, aplikasi ini juga membantu meningkatkan akurasi data dan meminimalisir kesalahan manusia dalam proses retur, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada peningkatan kinerja dan produktivitas keseluruhan di Toko Buku Gramedia.

4.2. Saran

Aplikasi ini diharapkan tidak hanya berhenti pada tahap ini saja, tetapi juga diharapkan dapat menjadi titik awal untuk menciptakan ide dan gagasan pengembangan sistem komputerisasi yang lebih efisien dan efektif. Agar aplikasi ini dapat dimanfaatkan secara optimal, disarankan untuk mengembangkan fitur tambahan seperti notifikasi otomatis untuk retur yang mendekati batas waktu pengembalian, integrasi dengan sistem inventaris untuk memperbarui stok secara otomatis, dan fitur pelacakan status retur oleh pelanggan. Pelatihan kepada staf mengenai cara

penggunaan aplikasi juga penting untuk memastikan semua fitur dan fungsionalitas dapat dimanfaatkan secara efektif

DAFTAR PUSTAKA

- Fiola, V. T. P. (2023). *Laporan Kegiatan Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Kas Pada Bagian Asdp Dinas Perhubungan Kota Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1557/>
- Firnando, A., & Muhaimin, F. (2023). *Analisis Pengaruh Kualitas Website Terhadap Kepuasan Pengguna Berdasarkan Metode Webqual 4.0 Pada SMA Negeri 20 Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1623/>
- Fitra, B. F. A. (2023). *Aplikasi Sistem Monitoring Proyek Berbasis Website Di PT. Natika Adillah Berkarya* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1540/>
- Fitriah, K. (2023). *Laporan Kegiatan Analisis Pelaporan Keuangan Pada PT Indojoyaagung Property* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1899/>
- Fitro, W. N. (2023). *Pengolahan Data Kebutuhan Pembelian Barang Pada CV. Panca Textile Sriwijaya Kota Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1984/>
- Fransisca, M. C. (2023). *Aplikasi Penjualan Skincare Somethinc CV Sukses Inti Prima Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1972/>
- Fratama, M. A. (2023). *Aplikasi Penjadwalan Dan Monitoring Hasil Kerja Karyawan TKNO (Tenaga Kerja Nonorganik) Pada PT. Sri Varia Wisata Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1394/>
- Ghopur, M. A. A. (2023). *Analisis Usabilitas E-Office Pada PT Pelabuhan Tanjung Priok Cabang Palembang Menggunakan Regresi Linear Berganda* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1827/>
- Gultom, Y. (2023). *Aplikasi Rekam Medis Berbasis Web Pada Klinik Sukatani* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1513/>
- Gultoma, H. N. (2023). *Perancangan Ui/Ux Website Perpustakaan MK N 4 Palembang Menggunakan Metode Design Thinking* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1625/>
- Gumiary, J. (2023). *Aplikasi PPPDB Online SMA IBA Palembang Berbasis Website* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1468/>
- Hamid, D. A. (2023). *Aplikasi Disposisi Surat Pada Puskesmas Talang Jambe Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1962/>
- Haridsyah, M. D. (2023a). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada Bagian Lembaga Sertifikasi Profesi SMK Negeri 4 Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1434/>
- Haridsyah, M. D. (2023b). *Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Kejuruan Utama Bakti Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1791/>
- Hasanah, S. N. (2023). *Perancangan Aplikasi Pengolaan Data Penjualan Pada Toko Mainan Happy Kids Toys* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1982/>
- Hassanah, I., & Melenia, R. (2023). *Sistem Pemasaran Rumah Subsidi Pada PT Karya Mandiri Propertindo Utama Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1626/>
- Hendra, H. (2023). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Unit Sekretariat Pada Bagian Perpustakaan Di Kantor SPNF SKB Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1566/>
- Henriani, L., & Shabana, M. A. (2023). *Perancangan Logo Bucket Florist Palembang Sebagai Identitas Visual* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1772/>
- Heriyudha, A. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada Bagian Kasi Ketentraman Dan Ketertiban Di Kelurahan Alang-Alang Lebar* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1936/>

- M, A. P. (2021). *Aplikasi Pengolahan Data Perintah Tugas Kepegawaian Pada Dinas Perkebunan Provinsi Sumatera Selatan Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/719/>
- Nadiyah, N. (2022). *Laporan Kegiatan Pkl Pada Divisi Desain Grafis Museum Sultan Mahmud Badaruddin II* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/907/>
- Nanda, M. R. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Toko Chandra Komputer* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/929/>
- Nawawi, H. I. (2022). *Aplikasi Pencatatan Pembayaran SPP SMK Nurul Hidayah Air Gading Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1231/>
- Ningrum, A. W. (2022). *Portal Informasi Keanggotaan Gapensi Provinsi Sumatera Selatan Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1223/>
- Ningsi, P. A. (2022). *Pengukuran Kualitas Website E-Public Dinas Komunikasi Dan Informasi Sumatera Selatan Menggunakan Model End User Computing Satisfaction (EUCS)* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1255/>
- Ningsih, T. W. (2022). *Aplikasi Pengelolaan Surat Masuk Dan Surat Keluar Berbasis Web Di Dinas Perindustrian Kota Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1262/>
- Novanto, R. S. (2022). *Laporan Kegiatan Pembuatan Konten Berita Website Koran Suara Nusantara* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/932/>
- Novianty, N. (2022). *Optimalisasi Website Repository Perpustakaan Palcomtech* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1187/>
- Nur, M. (2022). *E-Commerce Hasil Karya Siswa SLB-B Negeri Pembina Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1619/>
- Nurchahyo, O. (2022). *Aplikasi Penerimaan Karyawan Baru Berbasis Web Pada PT Swadaya Indopalma* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1189/>
- Nurhanifah, D. (2022). *Aplikasi Penerimaan Paeserta Didik Baru di SMK Pertanian Pembangunan Negeri Sembawa Berbasis Website* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1173/>
- Nurjulia, R. P. (2022). *Aplikasi Pengolahan Data Bantuan Sosial Berbasis Web Pada Kantor Kecamatan Ilir Timur Tiga Palembang* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/945/>
- Oktarina, D., & Oktarina, R. (2022). *Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Red Planet Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (Eucs)* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/993/>
- Oktarina, E., & Septiani, I. (2022). *Sistem Informasi Distribusi Barang Pertanian Pada PT. Kemiling Agro Palembang Menggunakan Metode Prototype* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/973/>
- Pambudi, A. D. (2022). *Aplikasi Pengolahan Absensi Karyawan PT. Musi Banyuasin Indah Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1227/>
- Pratama, S. K. Y. (2021). *Laporan Kegiatan Divisi Desain di PT. Bintang Anugrah Plafonindo* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/682/>
- Pratamah, A. (2021). *Rancang Bangun Website Profile Dinas Sosial Kabupaten Lahat* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/764/>
- Prayogi, R. (2021). *Laporan Kegiatan Praktek Kerja Lapangan di Sub Bagian Kepegawaian di Dinas Pertanian Tanaman Pangan dan Hortikultura Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/411/>
- Prayogi, R., & Albizzar, A. D. (2021). *Aplikasi Penyediaan Jasa Kontruksi Berbasis Websitepad a Cv. Bhiesma Morga Prabumulih Timur* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/676/>
- Purbaya, S. A. (2021). *Analisis Tax Planning Atas Pajak Pertambahan Nilai Pada Yayasan Kesejahteraan Karyawan PT. Pusri (YKKP) Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/762/>
- Putra, H. K. (2021). *Analisis Website Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang Dengan Metode Pieces* [STMIK Palcomtech].

- <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/772/>
- Putra, K. A., & Yany, N. F. (2021). *Sistem Pendukung Keputusan Rekomendasi Pemilihan Jurusan Menggunakan Metode Multi Factor Evaluation Process (MFEP) (Studi Kasus Upt SMK Negeri 2 Banyuasin)* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1839/>
- Putri, A. D. (2021). *Pengukuran Tingkat Kepuasan Layanan Website Balai Besar Wilayah Sungai Sumatera VIII Menggunakan Metode Green And Pearson* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/806/>
- Putri, I. K. (2021). *Aplikasi Surat Masuk dan Surat Keluar Di SMK Negeri 4 Palembang* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/822/>
- Putriani, R. (2021a). *Analisis Sistem Informasi Akuntansi Terhadap Prosedur Pembayaran Hutang Rekanan Ekspedisi PT Harmoni Mitra Utama* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/759/>
- Putriani, R. (2021b). *Laporan Kegiatan Pengirimanjasa Logistik PT Harmoni Mitra Utama* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/418/>
- Qory, A., & Pratama, Y. A. (2021). *Analisis Pemanfaatan Sistem Pemantauan Pasar Kebutuhan Pokok (SP2KP) Pada Dinas Perdagangan Provinsi Sumatera Selatan* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1673/>
- Rahayu, P. A. (2021). *Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dagang Pada PT. Sako Holidays* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/757/>
- Rahman, A. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Inventory Berbasis Web Pada Indovaping Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/739/>
- Rahman, R. M. A., & Santoso, I. F. (2021). *Sistem Informasi Distribusi dan Pemasaran Garam Pada PT. Garam (Persero) Cabang Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/702/>
- Rahmawati, R. (2021). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada PT. Hevea MK 1 Palembang Divisi Crumb Rubber Processing* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/387/>
- Rahmawati, R., & Antika, T. (2021). *Sistem Informasi Penjualan CCTV dan Penyewaan Mobil Berbasis Web Pada PT. Pendawa Berjaya Group* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/735/>