

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI KATALOG PRODUK
PT. MEDION ARDHKA BHAKTI
CABANG PALEMBANG BERBASIS *WEB***



BAYU INDRAYANA

021170020

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

PALEMBANG

2021

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI KATALOG PRODUK
PT. MEDION ARDHKA BHAKTI
CABANG PALEMBANG BERBASIS *WEB***



BAYU INDRAYANA

021170020

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

PALEMBANG

2021

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : **BAYU INDRAYANA**
NOMOR POKOK : **021170020**
PROGRAM STUDI : **S1 SISTEM INFORMASI**
JENJANG PENDIDIKAN : **STRATA SATU (S1)**
JUDUL : **APLIKASI KATALOG PRODUK PT.**
MEDION ARDHKA BHAKTI CABANG
PALEMBANG BERBASIS WEB

Tanggal : 22 Januari 2021

Mengetahui,

Pembimbing

Ketua

Atin Triwahyuni, S. T., M.Eng.
NIDN : 0215028002

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

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : BAYU INDRAYANA
NOMOR POKOK : 021170020
PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
JUDUL : APLIKASI KATALOG PRODUK
PT. MEDION ARDHIKA BHAKTI
CABANG PALEMBANG
BERBASIS *WEB*

Tanggal: 20 Februari 2021
Penguji 1

Tanggal: 20 Februari 2021
Penguji 2

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

Deri Susanti., S.Kom., M.Kom.
NIDN : 1023038403

Menyetujui,
Ketua

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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

*“Jika kamu tidak bisa berhenti memikirkannya,
Maka bekerjakeraslah untuk mendapatkannya.”*

(Michael Jordan)

*“Hanya karena anda membutuhkan waktu lebih
lama dari yang lain bukan berarti anda gagal.”*

(Anonym)

Kupersembahkan kepada:

- *Keluarga tercinta atas segala Doanya dan dukungannya*
- *Para Dosen dan staff STMIC PalComTech*
- *Teman-teman yang kusayangi yang setia membantu*
- *Dosen Pembimbing Ibu Atin Triwahyuni, S. T., M.Eng. yang telah membantu dan memberikan penjelasan kepada saya dengan sabar*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan karunianya, yang telah banyak memberikan kesempatan, sehingga dapat menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang berjudul **“APLIKASI KATALOG PRODUK PT. MEDION ARDHKA BHAKTI CABANG PALEMBANG BERBASIS WEB”**.

Penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini sampai dengan selesai, maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua, dan seluruh keluarga yang telah memberikan dorongan *motivasi* juga semangat selama dalam pendidikan dan penyusunan laporan ini.
2. Ketua STMIK PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T.
3. Bapak Andri Saputra, S.Kom., M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Dosen Pembimbing Ibu Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.
5. Ibu Pristi pembimbing lapangan PKL pada PT. Medion Ardhka Bhakti cabang Palembang, dan juga *staff*.
6. Sahabat dan rekan-rekan seperjuangan yang turut membantu dalam menyelesaikan laporan ini.

Penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini disusun dengan sebaik-baiknya, namun masih terdapat kekurangan didalamnya. Oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan, semoga laporan

praktik Kerja Lapangan (PKL) ini bermanfaat bagi pembaca serta menambah ilmu pengetahuan.

Palembang, Februari 2021
Penulis,

Bayu Indrayana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATAPENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Ruang Lingkup PKL	2
1.3. Tujuan dan Manfaat PKL	2
1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	3
1.5. Teknik Pengumpulan Data	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori.....	7
2.2. Gambaran Umum Perusahaan.....	14

BAB III PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan.....	2
----------------------------	---

3.2. Evaluasi dan Pembahasan	21
BAB IV PENUTUP	
4.1. Simpulan	34
4.2. Saran	34
DAFTAR PUSTAKA	xii
HALAMAN LAMPIRAN.....	xiii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT. Medion Ardhika Bhakti.....	16
Gambar 3.1. <i>Flowchart</i> sistem yang berjalan	21
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i>	23
Gambar 3.3. <i>Aktifity Diagram</i>	24
Gambar 3.4 <i>Diagram Sequence</i>	25
Gambar 3.5. Desain halaman <i>login</i>	28
Gambar 3.6. Desain <i>dashboard admin</i>	28
Gambar 3.7. Desain tampilan <i>form input</i> produk	29
Gambar 3.8. Desain tampilan data produk	29
Gambar 3.9. Halaman <i>login admin</i>	30
Gambar 3.10. Halaman <i>administrator</i>	30
Gambar 3.11. Halaman Data Produk	31
Gambar 3.12. Halaman Data profil	31
Gambar 3.13. Halaman Laporan Data Produk.....	32
Gambar 3.14. Tampilan <i>home</i>	32
Gambar 3.15. Tampilan <i>about us</i>	33
Gambar 3.16. Tampilan produk	33

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	10
Tabel 2.2. Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i>	11
Tabel 2.3. Simbol-Simbol <i>Aktifity Diagram</i>	13
Tabel 2.4. Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i>	14
Tabel 3.1. Tabel <i>admin</i>	26
Tabel 3.2. Tabel data produk	26
Tabel 3.3. Tabel data profil	27

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi Bimbingan (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan Ujian PKL (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Nilai dari Perusahaan (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Absensi dari Perusahaan (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Absensi Mengikuti Ujian Proposal (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. *Form* Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)
9. Lampiran 9. *Form* Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

PT. Medion Ardhika Bhakti adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang farmasi unggas serta penyediaan perlengkapan peralatan peternakan. PT. Medion Ardhika Bhakti pertama didirikan pada Tahun 1976 yang beralamat di Jalan Babakan Ciparay, Bandung dengan produk awal vitamin dan antibiotik untuk unggas. Seiring dengan perkembangannya PT. Medion Ardhika Bhakti mulai memproduksi vaksin untuk unggas dan peralatan peternakan. Saat ini PT. Medion Ardhika Bhakti memiliki 60 cabang yang tersebar di seluruh Indonesia dan salah satu cabangnya berada di Palembang.

Saat ini PT. Medion Ardhika Bhakti dalam usaha mempromosi produk atau pengenalan produknya lebih menggunakan media infomasi cetak, hal tersebut tentu menimbulkan beberapa permasalahan diantaranya biaya yang dikeluarkan lebih tinggi, penyampain informasi ke *custommer* tidak maksial contohnya *custommer* sering menelpon sales perusahaan untuk menanyakan tentang spesifikasi produk terutama harga dan komposisi produk, mebutuhkan tempat khusus untuk penyimpanan serta media cetak rawan hilang, selain itu penyebaran informasi melalui media cetak kurang luas dan maksimal dibandingkan dengan media informasi yang berbasis internet.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada PT. Medion Ardhika Bhakti cabang Palembang maka diperlukan suatu media informasi elektronik

yang lebih efektif dan efisien berupa aplikasi katalog produk yang berbasis *web*.

1.2. Ruang Lingkup PKL

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada pada PT. Medion Ardhika Bhakti cabang Palembang maka ruang lingkup meliputi:

- a. Dalam pembuatan *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *MySql*.
- b. Halaman *website* terdiri dari halaman *home*, kategori produk dan detail informasi produk.

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

Dalam melaksanakan Praktik Kerja Lapangan ini terdapat tujuan dan manfaat, diantaranya sebagai berikut:

1.3.1. Tujuan

Tujuan akhir yang ingin dicapai dalam Praktik Kerja Lapangan ini adalah agar dapat membuat sebuah aplikasi katalog produk pada PT. Medion Ardhika Bhakti cabang Palembang sebagai sarana informasi produk yang efektif dan efisien.

1.3.2. Manfaat

Praktik Kerja Lapangan ini memiliki beberapa manfaat diantara yaitu:

1. Manfaat Bagi Mahasiswa

Manfaat yang didapat mahasiswa pada saat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan yaitu:

- a. Mahasiswa dapat mempraktekkan keterampilan yang dimiliki dan ilmu yang didapat dari bangku kuliah di suatu instansi atau perusahaan.
- b. Mahasiswa mendapatkan pengalaman baru yang belum pernah di dapat dibangku kuliah.
- c. Mahasiswa mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dunia kerja yang sesungguhnya.

2. Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL

Manfaat yang didapat perusahaan adalah perusahaan akan terbantu dalam pemecahan masalah yang sedang terjadi pada bagian pembukuan, dengan aplikasi yang dibuat oleh mahasiswa PKL.

3. Manfaat Bagi Akademik

Manfaat yang diperoleh bagi akademik yaitu dapat memperluas pengenalan jurusan S1 Sistem Informasi serta mempererat kerjasama antara akademik dengan perusahaan atau instansi yang terkait.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1. Tempat PKL

Program Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan di PT. Medion Ardhika Bhakti cabang Kota Palembang yang bertempat di Jalan SMB II KM. 12 Kelurahan Alang–Alang Lebar kecamatan Alang–Alang Lebar kota Palambang.

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan ini dilaksanakan selama 1 (satu) bulan, yang dimulai pada tanggal 21 September sampai dengan 16 Oktober 2020.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain wawancara, observasi dan studi pustaka.

a. Wawancara

Menurut Murhanto, Ambarita (2016:85) menjelaskan bahwa wawancara merupakan proses tanya jawab antar peneliti dengan subyek atau informan peneliti secara lisan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh peneliti.

Pada teknik pengumpulan data ini penulis melakukan wawancara secara langsung kepada bapak R. Aziez, S.Pt selaku Kepala Cabang PT. Medion Ardhika Bhakti cabang Palembang untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan. Dalam wawancara tersebut penulis menemukan beberapa permasalahan diantaranya kurang efektifnya media informasi yang digunakan.

b. Observasi

Menurut Murhanto, Ambarita (2016:83), Observasi merupakan sebagai proses keterlibatan dan menangkap makna secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek peneliti.

Pada metode ini penulis mengamati dan meninjau langsung diperusahaan sesuai dengan permasalahan yang diambil. Saat observasi penulis mengamati jalannya penyampaian informasi dari perusahaan ke *customer*.

c. Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2017:291) Studi kepustakaan merupakan langkah yang penting dimana setelah seseorang peneliti menetapkan topik penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan kajian teoritis dan referensi yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Studi kepustakaan merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti oleh penulis.

Teori-teori atau konsep yang diperoleh berasal dari buku-buku, makalah dan jurnal yang akan menjadi landasan teori yang memadai untuk melakukan pembahasan lebih lanjut.

d. Dokumentasi

Dokumentasi Menurut Sugiyono (2013:240) adalah Teknik pengumpulan data dengan dokumen, bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dll. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dll.

Pada metode ini penulis melakukan dokumentasi secara langsung untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Aplikasi

Pengertian Aplikasi perangkat lunak (*software application*) menurut wikipedia adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tetapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna.

Menurut Baenil Huda dan Bayu Priyatna dalam jurnal berjudul Penggunaan Aplikasi *Content Manajemen Sistem (CMS)* Untuk Penguasaan Bisnis Berbasis *E-Commerce*. Dijelaskan bahwa 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. Selain pengertian di atas, ada banyak pengertian dari kata ‘Aplikasi’ yang dikemukakan oleh para ahli. Berikut ini beberapa definisi aplikasi menurut beberapa ahli yang cukup populer:

1. Ali Zaki dan Smitdev Community

Menurut Ali Zaki dan *Smitdev Community*, Aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya seperti pembuatan ataupun pengolahan dokumen dan *file*.

2. Sri Widianti

Menurut Sri Widianti, Aplikasi merupakan sebuah *software* (perangkat lunak) yang bertugas sebagai *front end* pada sebuah sistem yang dipakai untuk mengelolah berbagai macam data sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat untuk penggunaanya dan juga sistem yang berkaitan.

3. Harip Santoso Menurut Harip Santoso, Aplikasi merupakan sebuah kelompok *file* (*class, form, report*) yang ditujukan sebagai pengeksekusi aktivitas tertentu yang saling berkaitan seperti contohnya aplikasi *payroll* dan aplikasi *fixed asset*.

4. Yuhefizar Menurut Yuhefizar, Aplikasi adalah program yang sengaja dibuat dan dikembangkan sebagai pemenuh kebutuhan penggunaanya dalam menjalankan suatu pekerjaan tertentu.

5. Hengky W. Pramana

Menurut Hengky W. Pramana, pengertian aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang sengaja dibuat untuk memenuhi kebutuhan akan berbagai aktivitas ataupun pekerjaan, seperti aktivitas

perniagaan, periklanan, pelayanan masyarakat, *game*, dan berbagai aktivitas lainnya yang dilakukan oleh manusia.

2.1.2. Website

Pengertian *website* menurut menurut Rohi Abdulloh (2015:1) *Website* atau disingkat *web*, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa *text*, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Pengertian *website* menurut menurut Tim EMS (2014:1) *website* adalah apa yang anda lihat via *browser*, sedangkan yang disebut *web* sebenarnya adalah sebuah aplikasi *web*, karena melakukan *action* tertentu dan membantu Anda melakukan kegiatan tertentu.

Dari definisi teori diatas *website* merupakan sebuah kumpulan halaman informasi yang dapat diakses secara luas selama terkoneksi dengan jaringan internet.

Jenis- jenis *web* berdasarkan sifatnya:

1. *Website* statis adalah *web* yang halamannya tidak berubah, biasanya untuk melakukan perubahan dilakukan secara manual dengan mengubah kode. Contoh *website* statis ini, yaitu profil perusahaan.
2. *Website* dinamis merupakan *web* yang halaman selalu *update*, biasanya terdapat halaman *back end* (halaman administrator) yang digunakan untuk menambah atau mengubah konten. Misalnya *website* berita.

2.1.3. Database

Menurut Budi, dkk (2015:29), “*Database* adalah struktur penyimpanan data. Untuk menambah dan mengakses dan memproses data yang disimpan dalam sebuah *database* komputer.

Menurut Ariyanti, dkk (2015:122), *database* adalah kumpulan datanya, sedang program pengelolanya berdiri sendiri dalam satu paket program yang komersial untuk membaca data, mengisi data, menghapus data, melaporkan data dalam *database*.

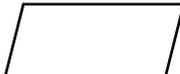
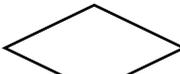
Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan database dapat disimpulkan bahwa *database* adalah sekelompok data berbentuk tabel yang memiliki relasi dan dapat dikelola sedemikianrupa untuk menghasilkan sebuah format data baru.

2.1.4. Flowchart

Menurut Sitorus (2015:14), *flowchart* menggambarkan urutan logika dari suatu prosedur masalah, sehingga *flowchart* merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu. Simbol-simbol *flowchart* dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Flowchart

SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
	Flow	Menyatakan jalannya arus suatu proses

SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	<i>Prosess</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan komputer
	<i>Predefined Process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
	<i>Input/Output</i>	Menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatan
	<i>Dokument</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui <i>printer</i>).
	<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan data kemungkinan jawaban: ya / tidak.
	<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.
	<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda

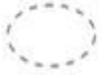
Sumber: Sitorus (2015:14)

2.1.4. Use Case Diagram

Use Case Diagram ini memaparkan proses kegiatan dan proses bisnis yang dilakukan oleh pengguna (aktor). Pada *diagram Use Case* ini, setiap proses digambarkan kedalam sebuah *Use Case* berbentuk oval dengan relasi yang ada didalamnya. Simbol-simbol *Use Case Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .

No.	Simbol	Nama	Keterangan
2.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada diatas objek induk (<i>ancestor</i>).
4.		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> adalah sumber secara eksplisit.
5.		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6.		<i>Associaton</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7.		<i>System</i>	Menspesifikasian paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
9.		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).
10.		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

(Sumber: *User Guide Enterprise Architect 7.0*, Modul Workshop UML Bab2)

2.1.5. Aktivity Diagram

Activity diagram merupakan penjelasan aliran kerja sebuah sistem yang ada pada perangkat lunak dan bukan gambaran perilaku aktor. Simbol-simbol *Aktivity Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol Aktivity Diagram

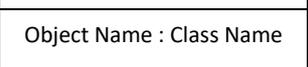
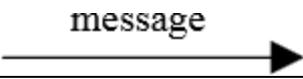
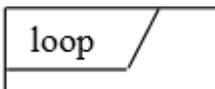
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Initial</i>	Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
2.		<i>Dependency</i>	Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
3.		<i>Activity</i>	Menandakan sebuah aktivitas.
4.		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan.
5.		<i>Fork / Join</i>	Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
6.		<i>Rake</i>	Menunjukkan adanya dekomposisi.

(Sumber: *User Guide Enterprise Architect 7.0*, Modul Workshop UML Bab 2)

2.1.6. Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah suatu diagram yang menjelaskan interaksi objek dan menunjukkan (memberi tanda atau petunjuk) komunikasi diantara objek-objek tersebut. *Sequence diagram* digunakan untuk menjelaskan perilaku pada sebuah skenario dan menggambarkan bagaimana entitas dan sistem berinteraksi, termasuk pesan yang dipakai saat interaksi. Semua pesan digambarkan dalam urutan pada eksekusi. Simbol-simbol *Sequence Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Object</i> (Partisipan)	Merupakan instance dari sebuah <i>class</i> dan dituliskan tersusun secara horizontal.
2.		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
3.		<i>Lifeline</i>	Mengindikasikan keberadaan sebuah objek dalam basis waktu.
4.		<i>Activation</i>	Mengindikasikan sebuah objek yang akan melakukan sebuah aksi.
5.		<i>Object</i>	Menyatakan objek yang berinteraksi dengan pesan.
6.		<i>Message</i>	Mengindikasikan komunikasi antara objek.
7.		<i>Self-Message</i>	Mengindikasikan komunikasi kembali kedalam sebuah objek itu sendiri.
8.		<i>Loop</i>	Mengeksekusi berulang kali dan penjaga menunjukkan dasar iterasi.

(Sumber: *User Guide Enterprise Architect 7.0*, Modul Workshop UML Bab 2)

2.2. Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1. Sejarah Perusahaan

PT. Medion Ardhika Bhakti adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang farmasi unggas serta penyediaan perlengkapan peralatan peternakan. PT. Medion Ardhika Bhakti pertama didirikan pada Tahun 1976 yang beralamat di Jalan Babakan Ciparay, Bandung dengan produk awal vitamin dan antibiotik untuk unggas. Seiring

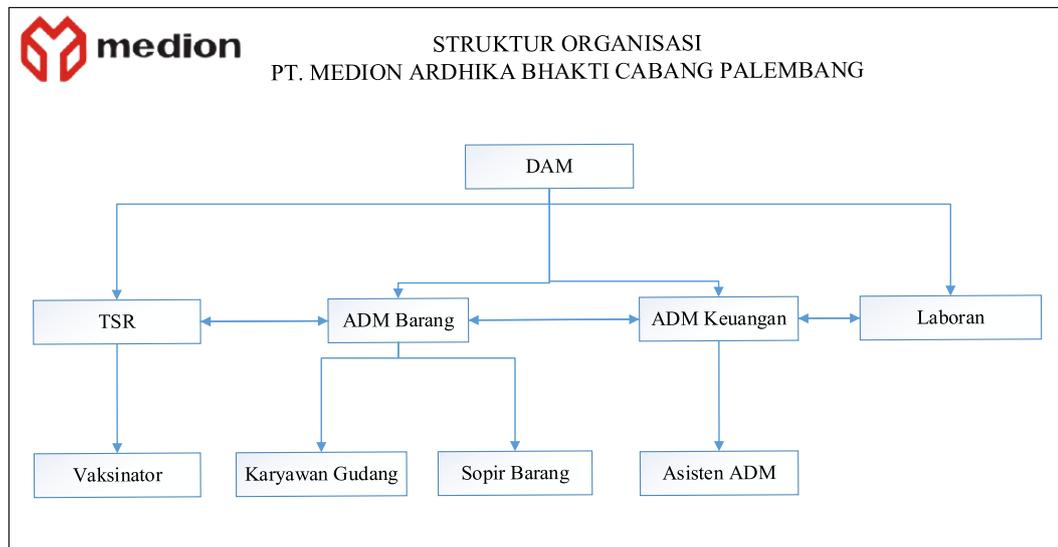
dengan perkembangannya PT. Medion Ardhika Bhakti mulai memproduksi vaksin untuk unggas dan peralatan peternakan. Saat ini PT. Medion Ardhika Bhakti memiliki 60 cabang yang tersebar di seluruh Indonesia.

Salah satu cabang PT. Medion Ardhika Bhakti berada di Palembang yang beralamatkan di Jalan SMB II KM. 12 Kelurahan Alang–Alang Lebar Kecamatan Alang–Alang Lebar. Dengan jumlah karyawan 49 yang di bagi menjadi beberapa divisi.

2.2.2. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang Perusahaan

1. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan suatu rangkaian (susunan) manajemen untuk melaksanakan tugas dan wewenang yang telah dimiliki, untuk mencapai tujuan yang mengarah pada visi dan misi dari suatu perusahaan yang telah diprogramkan. Struktur organisasi PT. Medion Ardhika Bhakti cabang Palembang dapat dilihat pada gambar 2.1.



(Sumber: PT. Medion Adhika Bhakti cabang Palembang)

Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT. Medion Ardhika Bhakti

2. Uraian Tugas Wewenang Perusahaan

Dari struktur organisasi tersebut dapat dilihat susunan posisi tugas-tugas pekerjaan, dan garis wewenang dari bagian-bagian dalam organisasi tersebut sebagai berikut:

1) Distrik Area Manajer (DAM)

DAM mempunyai tugas dan wewenang:

- a. Memegang tanggung jawab utama, melaksanakan kebijakan umum dan menjalankan peraturan yang ditetapkan oleh kantor pusat.
- b. Memegang tanggung jawab dan wewenang atas terselenggaranya kegiatan operasional.

2) *Technica Sales Representatif* (TSR)

TSR mempunyai tugas dan wewenang:

- a. Menjalankan fungsi penjualan dan penagihan di pelanggan.

- b. Melakukan *service* kepelanggan berupa *control* unggas ke *farm*.
- c. Menjaga hubungan baik perusahaan dengan pelanggan.
- d. Memberi informasi produk ke pelanggan.

3) Administrasi Bara (ADM Barang)

ADM barang mempunyai tugas dan wewenang:

- a. Mengatur keluar masuknya barang.
- b. Mengecek stok barang.
- c. Mencetak dan menerima *Deliveri Order* (DO) barang.

4) Administrasi Keuangan (ADM Keuangan)

ADM keuangan mempunyai tugas dan wewenang:

- a. Menerima uang setoran tagihan pelanggan dari TSR.
- b. Mengatur alur kas keuangan kantor.
- c. Menyetorkan uang tagihan ke kantor pusat.

5) Laboran

Laboran mempunyai tugas dan wewenang:

- a. Menguji sampel darah dan pakan unggas.
- b. Menyerahkan hasil uji laboran ke TSR.

6) Vaksinator

Vaksinator mempunyai tugas dan wewenang:

- a. Melakukan vaksinasi ke *farm*.
- b. Mengisi laporan pekerjaan.

7) Karyawan Gudang

Karyawan gudang mempunyai tugas dan wewenang:

- a. Menata barang sesuai tempat yang di tentukan.
- b. Mengeluarkan dan memasukkan barang sasuai yang diperintahkan ADM barang.
- c. Menyiapkan barang pesanan pelanggan.

8) Sopir Barang

Sopir barang mempunyai tugas dan wewenang:

- a. Mengantar barang pesanan pelanggan.

9) Asisten ADM

Asisten ADM mempunyai tugas dan wewenang:

- a. Menata *Deliveri Order* (DO) barang sesuai dengan nama pelanggan.
- b. Mengirimkan *Deliveri Order* (DO) barang ke kantor pusat.
- c. Membantu tugas ADM barang dan ADM keuangan.

3. Aktifitas Perusahaan

Penjualan barang yang dilakukan oleh PT. Medion Ardhika Bhakti yaitu dengan cara *custommer* melakukan pemesanan kepada TSR kemudian TSR melakukan *taking* barang melalui aplikasi Modis, setelah di *taking* ADM barang memproses pesanan tersebut dan mencetak DO barang, kemudian barang pesanan dikeluarkan dari gudang. Setelah barang keluar barang bisa langsung diambil sendiri atau diantar sopir barang. PT. Medion Ardhika Bhakti buka dari hari Senin sampai dengan Sabtu, untuk jam operasional hari Senin

sampai dengan Jumat jam 07.30 sampai dengan 16.30 sedangkan hari Sabtu jam 07.30 sampai dengan 13.00.

2.2.3. Uraian Kegiatan

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT. Medion Ardhika Bhakti yang dilakukan penulis yaitu mengikuti kegiatan yang telah menjadi kebiasaan disana seperti membantu kegiatan administrasi, menata barang di gudang, membantu menyiapkan barang pesanan *custommer* dan membantu mengantar barang pesanan *custommer*.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Hasi Pengamatan

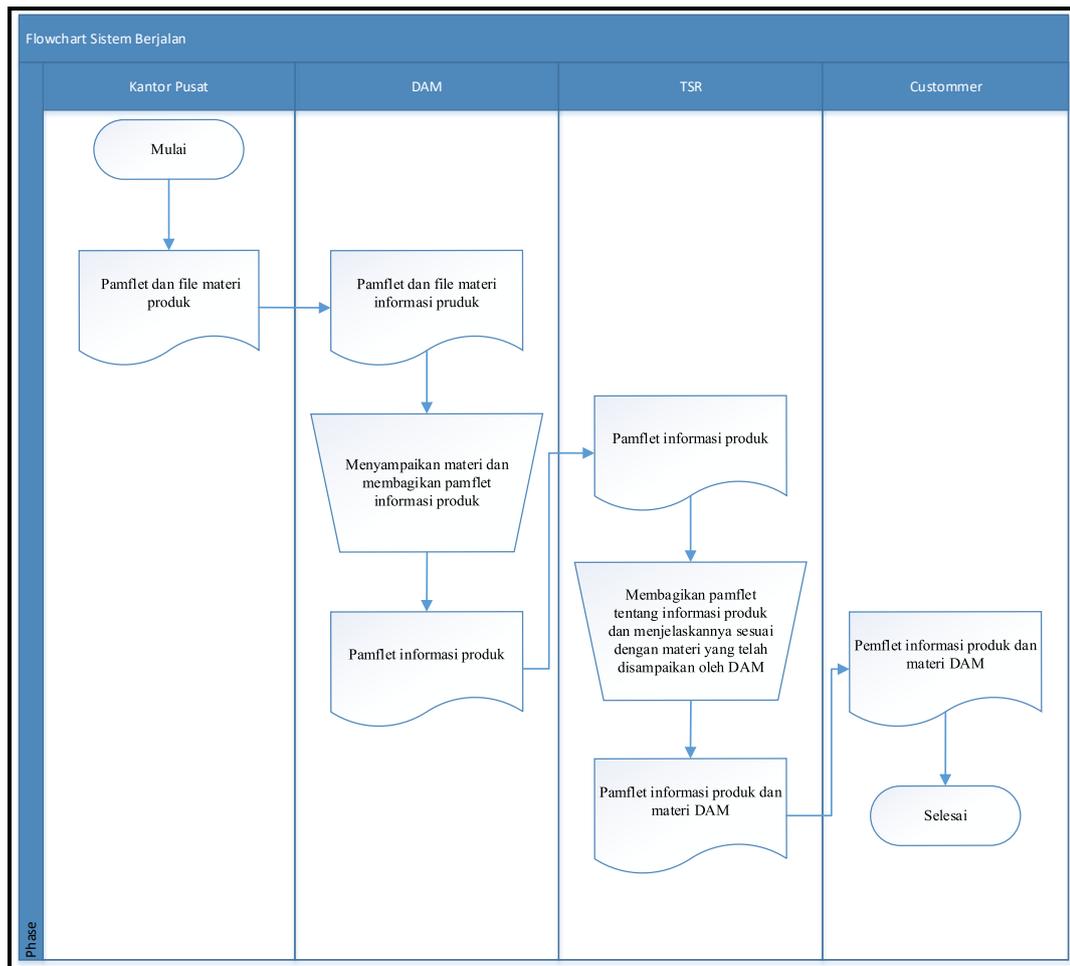
Setelah melakukan Praktik Kerja Lapangan di PT. Medion Ardhika Bhakti cabang Palembang, berdasarkan pengamatan yang di penulis lakukan didapatkan bahwa perusahaan belum mempunyai katalog produk yang berbasis *web*, sehingga untuk pengenalan produknya yang dilakukan menggunakan media cetak.

3.1.1. Prosedur yang berjalan

Adapun prosedur sistem yang berjalan pada PT. Medion Ardhika Bhakti cabang Palembang:

1. Kantor pusat memberi data informasi produk berupa *pamflet* dan *file* materi tentang produk tersebut ke DAM.
2. DAM menerima *pamflet* dan *file* yang dikirim dari kantor pusat, kemudian membagikan *pamflet* dan menerangkan materi yang terdapat pada *file* ke TSR agar lebih memahami tentang spesifikasi produk tersebut.
3. TSR memberikan *pamflet* informasi produk kepada *customer* dan menjelaskan informasi produk tersebut sesuai dengan materi yang telah disampaikan oleh DAM.
4. *Customer* menerima informasi produk berupa *pamflet*.

Berikut *flowchart system* berjalan pada PT. Medion Ardhika Bhakati cabang Palembang, *flowchart system* berjalan dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1. Flowchart system yang berjalan

3.2. Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

Berdasarkan *system* berjalan pengenalan produk terhadap konsumen yang dilakukan oleh perusahaan, penulis mengambil kesimpulan permasalahan dan kendala yang dihadapi oleh PT. Medion

Ardhika Bhakti cabang Palembang diantaranya seperti kurang efektifnya media informasi yang digunakan untuk memperkenalkan produknya.

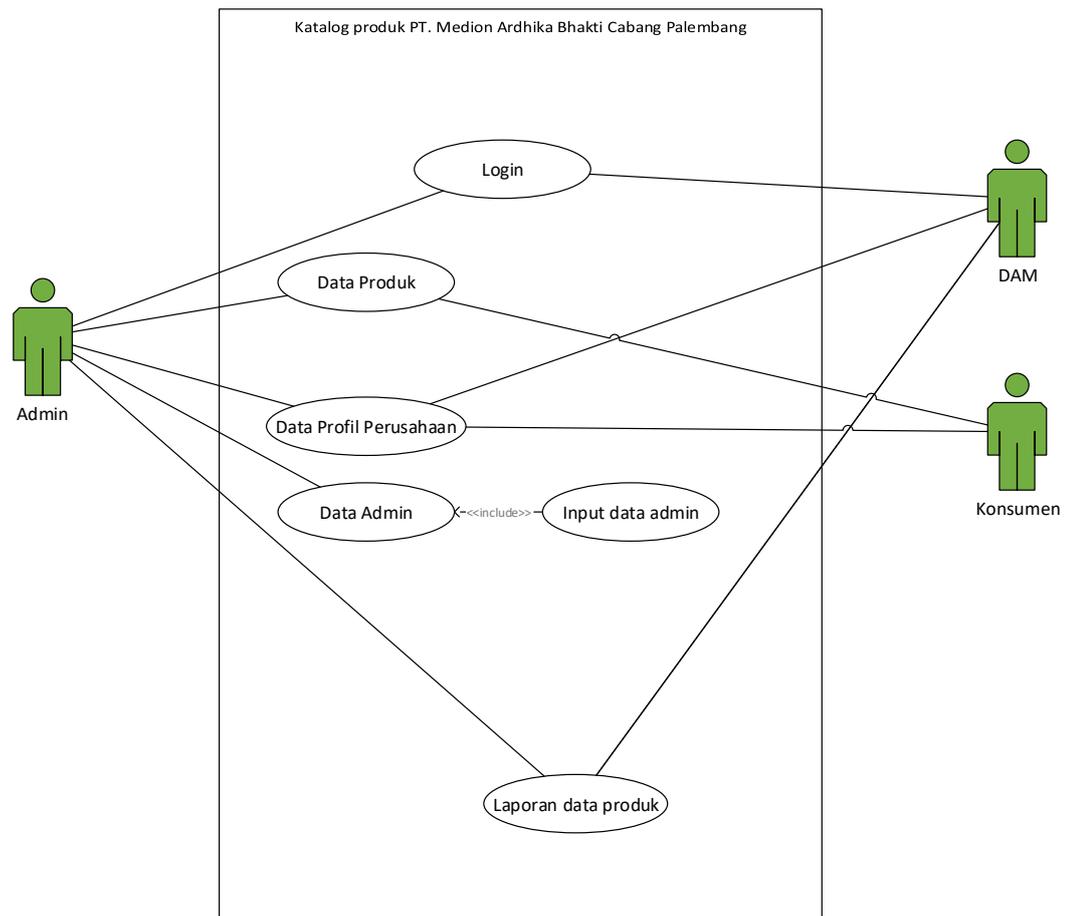
Dari analisis *system* yang berjalan, dapat diambil beberapa alternative pemecahan masalah yakni sebagai berikut:

- 1) Dibuat *website* statis tentang katalog produk sehingga mempermudah konsumen untuk melihat jenis-jenis produk peserta detail informasi dari setiap produk tersebut dari *website*.
- 2) Membuat tampilan *website* yang sederhana dan menarik, serta isi *website* yang lebih spesifik.

3.2.2. Pembahasan

1. Use Case Diagram

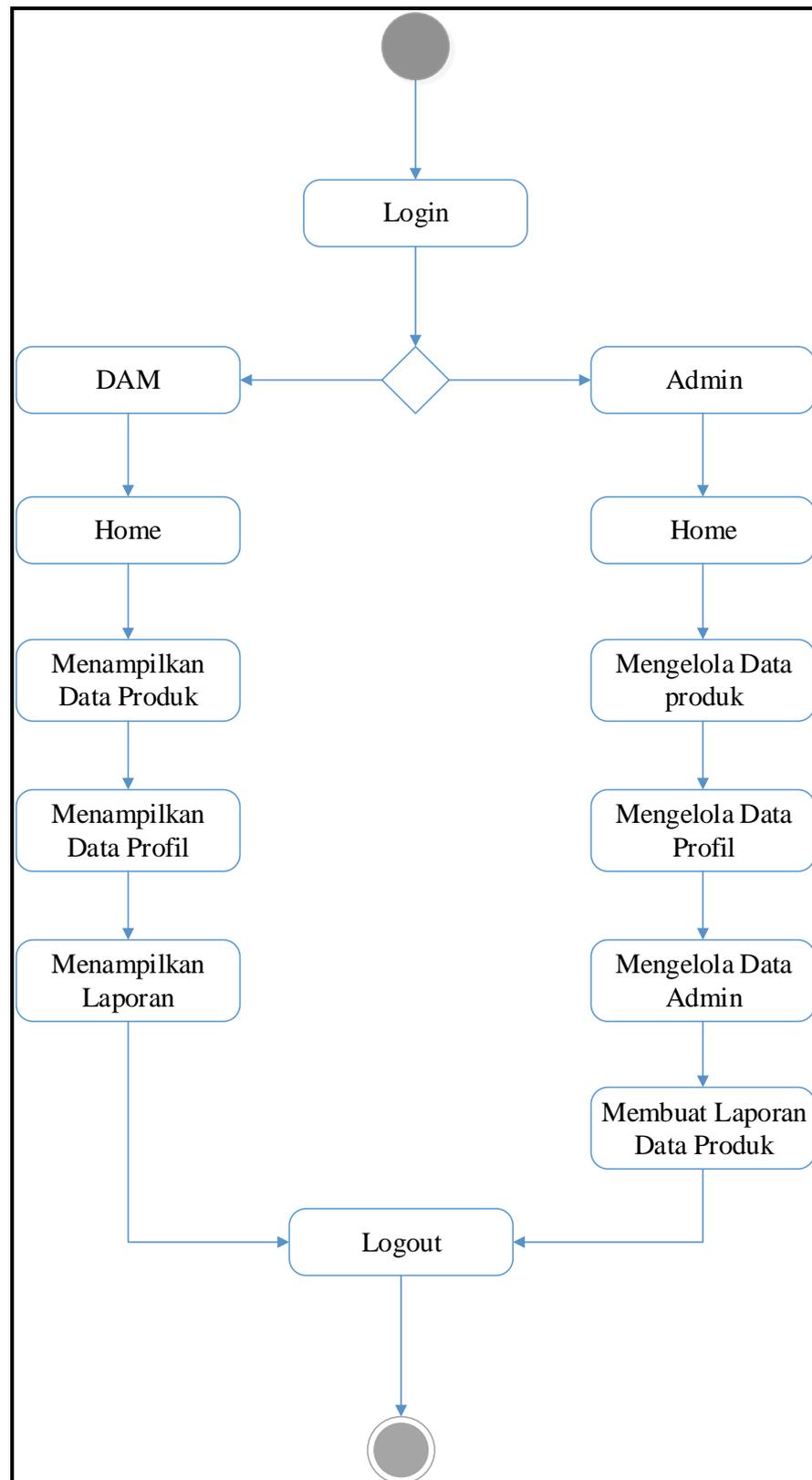
Use Case Diagram merupakan suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara *system* dengan *actor*. Berdasarkan hasil analisa penelitian, peneliti merancang *use case diagram* beserta *actor* dan interaksinya. *Use case diagram* dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2. Use Case Diagram

2. Aktifity Diagram

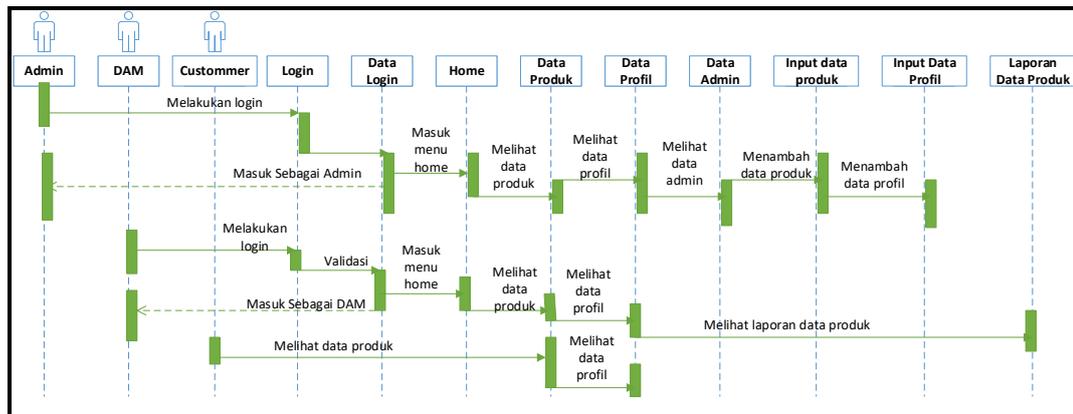
Aktifity diagram adalah bentuk *visual* dari alur kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, yang juga berisi pilihan. *Aktifity diagram* dapat dilihat pada gambar 3.3.



Gambar 3.3. Aktifity Diagram

3. Sequence Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menjelaskan perilaku pada scenario dan menggambarkan bagaimana entitas dan *system* berinteraksi, termasuk pesan yang dipakai. *Sequence diagram* dapat dilihat pada gambar 3.4.



Gambar 3.4. *Sequence Diagram*

4. Desain Struktur Tabel

Desain struktur tabel yang digunakan untuk menentukan struktur dan tabel-tabel yang akan dibuat berisikan nama-nama *field*, *type field* dan ukurannya, dimana tabel-tabel tersebut digunakan untuk menampung data. Berikut ini adalah desain tabel *system website* katalog produk PT. Medion Ardhika Bhakti cabang Palembang.

a. Tabel *admin*

Tabel *admin* digunakan untuk masuk ke halaman *dashboard system*, tabel *admin* dapat dilihat pada tabel 3.1.

Nama File : *admin*

Primary Key : *id_user*

Tabel 3.1. Tabel admin

No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1	<i>id_user</i>	<i>Int</i>	20	Id user admin Auto increment
2	<i>Username</i>	<i>Varchar</i>	20	Nama yang digunakan admin
3	<i>Password</i>	<i>Varchar</i>	20	Kata sandi admin
4	<i>jenis_user</i>	<i>Varchar</i>	20	Jenis user yang digunakan admin

b. Tabel data produk

Tabel data produk digunakan untuk menampung data produk PT. Medion Ardhika Bhakti cabang Palembang, tabel data produk dapat dilihat pada tabel 3.2.

Nama File : *data_produk*

Primary Key : *kd_produk*

Tabel 3.2. Tabel data produk

No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1	<i>kd_produk</i>	<i>Varchar</i>	20	Kode dari produk
2	<i>nama_produk</i>	<i>Varchar</i>	30	Nama dari produk
3	<i>kategoria_produk</i>	<i>Enum</i>	Vaksin, Obat, peralatan	Kategori produk
4	<i>tanggal_input</i>	<i>DateTime</i>		Tanggal input data
5	<i>detail_produk</i>	<i>Text</i>	1000	Keterangan dari produk
6	<i>Indikasi</i>	<i>Text</i>	500	Keterangan indikasi penyakit
7	<i>Dosis</i>	<i>Text</i>	500	Keterangan dosis

No	Field Name	Type	Size	Keterangan
8	Gambar	Varchar	500	Gambar produk
9	Harga	Int	20	Harga satuan produk

c. Tabel data profil

Tabel data profil adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan data profil PT. Medion Ardhika Bhakti cabang Palembang, tabel data profil dapat dilihat pada tabel 3.3.

Nama *File* : data_profil

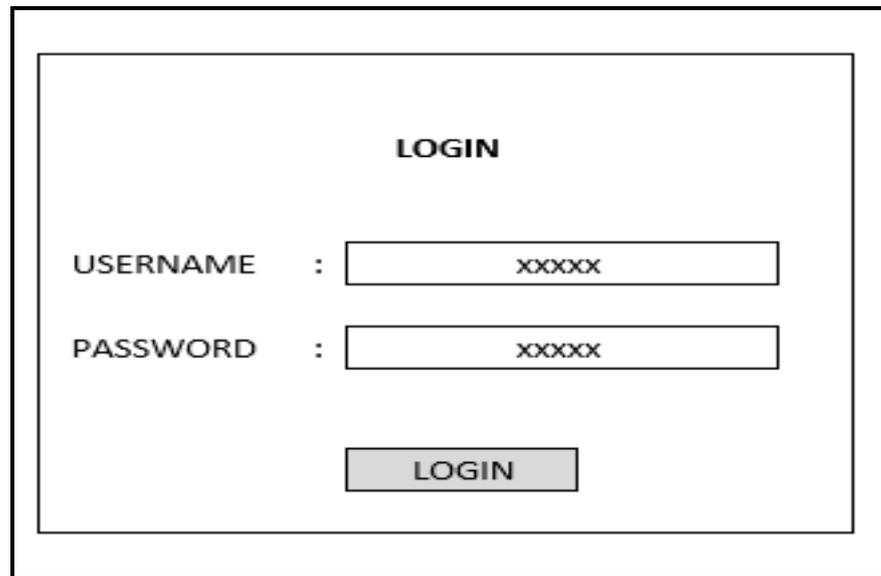
Tabel 3.3. Tabel data profil

No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1	Profil	Text	1000	Keterangan profil

5. Desain Interface

a. Desain halaman login

Halaman *login* merupakan halaman awal *admin* untuk memulai *input* data informasi bagi *website*, desain halaman *login* dapat dilihat pada gambar 3.5.



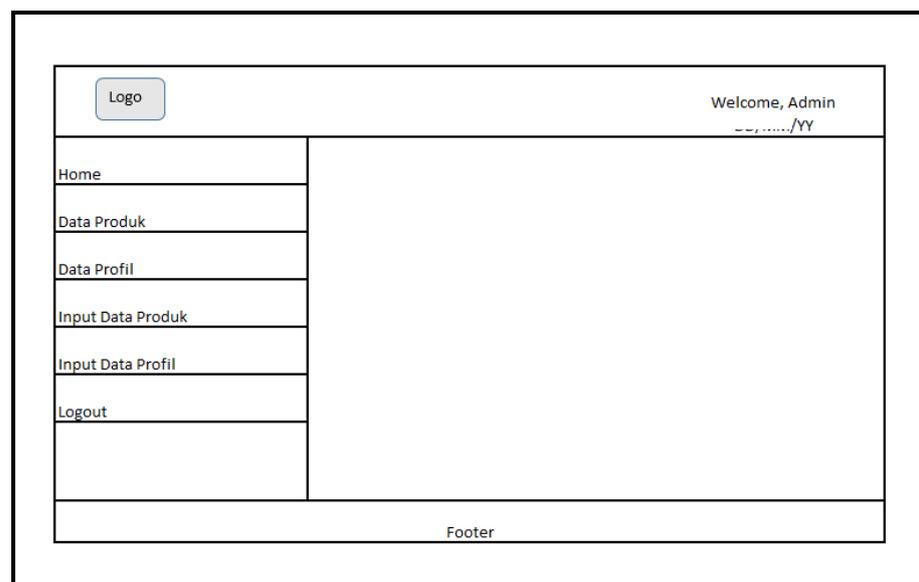
The image shows a login form titled "LOGIN". It contains two input fields: "USERNAME" and "PASSWORD", both containing "XXXXXX". Below the fields is a "LOGIN" button.

LOGIN	
USERNAME :	<input type="text" value="XXXXXX"/>
PASSWORD :	<input type="text" value="XXXXXX"/>
<input type="button" value="LOGIN"/>	

Gambar 3.5. Desain halaman login

b. Desain Tampilan Dashboard Admin

Tampilan *dashboard* adalah halaman utama *administrator* yang diakses oleh *admin*, desain tampilan *dashboard admin* dapat dilihat pada gambar 3.6.



The image shows an admin dashboard layout. It features a header with a "Logo" button and "Welcome, Admin" followed by "--,, /YY". A sidebar menu on the left contains: Home, Data Produk, Data Profil, Input Data Produk, Input Data Profil, and Logout. The main content area is empty. A footer contains the text "Footer".

Logo	Welcome, Admin --,, /YY
Home	
Data Produk	
Data Profil	
Input Data Produk	
Input Data Profil	
Logout	
Footer	

Gambar 3.6. Desain dashboard admin

c. Desain Tampilan *Input Produk*

Tampilan *input* produk merupakan *form input*-an untuk menambah data produk ke *database*, desain tampilan *input* produk dapat dilihat pada gambar 3.7.

Gambar 3.7. Desain tampilan *form input* produk

d. Desain Tampilan Data Produk

Tampilan data produk adalah halaman *website* yang menampilkan informasi produk tersebut, desain tampilan data produk dapat dilihat pada gambar 3.8.

No	Kode produk	Nama produk	kategori	komposisi	Indikasi	Dosis	Gambar	Harga
1	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	99999
2	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	99999
3	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	99999
4	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	99999
5	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	99999
6	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	99999

Gambar 3.8. Desain tampilan data produk

6. Hasil Desain *Interface*

1) Hasil Desain *Interface* untuk *Admin*

a. Halaman *Login Admin*

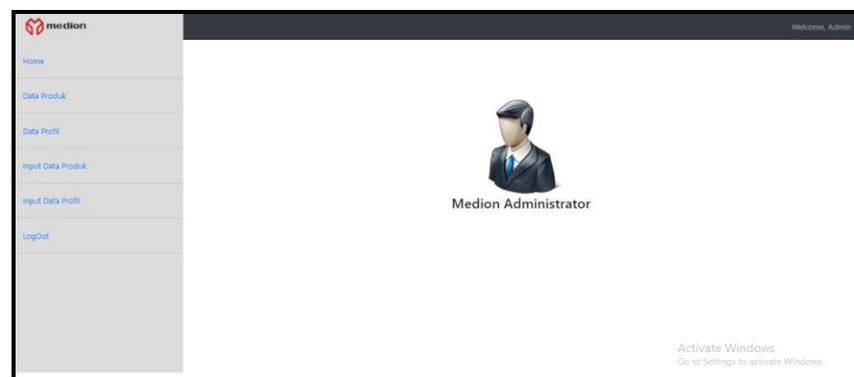
Halaman *login admin* merupakan halaman awal *admin* untuk memulai *input* data informasi bagi *website*, halaman *login admin* dapat dilihat pada gambar 3.9.



Gambar 3.9. Halaman *login admin*

b. Halaman *Administrator*

Halaman *administrator* adalah halaman utama ketika *admin* berhasil masuk kesistem, halaman *administrator* dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3.10. Halaman *administrator*

c. Halaman Data Produk

Halaman data produk merupakan halaman untuk menampilkan data, foto barang, mengedit dan menghapus data produk, halaman data produk perusahaan dapat dilihat pada gambar 3.11

No	Kode Produk	Nama Produk	Kategori	Komposisi	Indikasi	Dosis	Gambar	Harga	Aksi
1	0011209	Medivac Coryza T Suspension	vakzin	Medivac Coryza T Suspension mengandung bakteri Avibacterium paragallinarum strain W. Spiross dan Modesto yang telah dimatikan. Bakteri diadrosokan kedalam adjuvant aluminium hidroksida untuk meningkatkan dan memperpanjang daya kerja vakzin.	Medivac Coryza T Suspension digunakan untuk mencegah penyakit infectious coryza (konisa/snot) pada ayam pedaging, ayam jantan, ayam petelur dan ayam pebibit.	Medivac Coryza T Suspension diberikan pada ayam dengan cara suntikan intramuskuler (tembus daging/otot) di paha/ dada atau subkutan/bawah kulit). Dosis yang diperlukan setiap ekor adalah 0,2 ml untuk ayam kecil (umur 7-25hari), 0,5 ml untuk ayam dewasa (umur >4minggu).		Rp. 455000	Delete Edit
2	00112020	Medivac AI	vakzin	Medivac AI mengandung virus AI subtype ND/NI isolat lokal yang telah dimatikan dan diemulsiikan ke dalam adjuvant untuk meningkatkan dan memperpanjang daya kerja vakzin. Tiap dosis mengandung potensi virus AI minimal 50ID ₅₀ .	MEDIVAC AI digunakan untuk mencegah penyakit AI pada ayam pedaging, ayam jantan, ayam petelur dan ayam pembibit.	MEDIVAC AI dapat diberikan pada ayam dengan cara suntikan intramuskuler (tembus daging/otot) di paha/dada atau subkutan (bawah kulit) di leher bagian belakang sebelah bawah. Dosis tiap ekor anak ayam adalah 0,2 ml dan untuk ayam dewasa 0,5 ml.		Rp. 504000	Delete Edit
3	001100	Medivac ND-IB	vakzin	Medivac ND-IB mengandung virus Newcastle disease strain Clone 45 dan infectious bronchitis strain H-120 Massachusetts. Virus dikembangkan dalam telur candor.	Medivac ND-IB digunakan pada vaksinasi pertama atau ulang untuk mencegah penyakit ND dan IB pada ayam.	MEDIVAC AI dapat diberikan pada ayam dengan cara suntikan intramuskuler (tembus daging/otot) di paha/dada atau subkutan (bawah kulit) di leher bagian belakang sebelah bawah.		Rp. 435000	Delete Edit

Gambar 3.11. Halaman Data Produk

d. Halaman Data Profil

Halaman profil merupakan halaman yang menampilkan informasi perusahaan dan alamat perusahaan, halaman data profil perusahaan dapat dilihat pada gambar 3.12.

DATA PROFIL PT. MEDION ARDHKA BHAKTI CABANG PALEMBANG	
<p>Didirikan tahun 1976 di Indonesia, Medion adalah perusahaan kesehatan hewan khususnya ternak. Perusahaan ini memproduksi produk-produk farmasi dan peralatan peternakan yang bervariasi dan berkualitas tinggi. Produk-produk tersebut didukung dengan layanan laboratorium untuk peternak. Medion memproduksi vaksin unggas - Medivac sejak 1993 dan kemudian meluncurkan produk-produk herbal di bawah brand Mediherba pada tahun 2013. kontrol kualitas yang ketat dilaksanakan pada semua tahap, dimulai dari bahan baku hingga produk jadi, menggunakan peralatan canggih dan teknologi terkini. Medion selalu berupaya untuk melakukan inovasi yang berkelanjutan untuk memenuhi kebutuhan pelanggan, meningkatkan kemampuannya dalam mencari alternatif untuk mengurangi penggunaan antibiotik, serta peralatan peternakan yang modern. Medion telah mendistribusikan produknya ke lebih dari 20 negara di Asia, Afrika, dan Eropa, dan secara aktif terus melebarkan sayapnya ke lebih banyak negara di tahun-tahun mendatang.</p>	
<p>Visi : Menjadi Perusahaan Multinasional yang Terkemuka, Tangguh dan Berkembang demi Kesejahteraan Masyarakat</p>	
<p>Misi : Menyediakan Solusi yang Inovatif dan Menyeluruh melalui Penelitian, Teknologi, Tim yang Profesional dan Tata Kelola yang Baik untuk Membangun Nilai Tambah kepada Seluruh Pemangku Kepentingan.</p>	
<p>PT. Medion Ardhka Bhakti Cabang Palembang beralamatkan di Jalan SMS II Km. 12 Kelurahan Alang Alang Kecamatan Alang Alang Lebar Palembang.</p>	
<p>Nomer yang dapat di hubungi : Telp (0271) 3453348/3633, Fax (0271) 25252464</p>	

Gambar 3.12. Halaman data profil

e. Halaman Laporan Data Produk

Halaman laporan data produk merupakan halaman yang hanya bias dilihat oleh DAM, yang berisi tentang laporan data produk dari perusahaan. Halaman laporan data produk dapat dilihat pada gambar 3.13.

No	Tanggal Input	Kode Produk	Nama Produk	kategori	Komposisi	Indikasi	Dosis	Harga
1	2021-02-18	00 h 02983	Medivac ND-IB	vakzin	Medivac ND-IB mengandung virus Newcastle disease strain Clone 45 dan infectious bronchitis strain W-120 Massachusetts. Virus dikembangkan dalam telur SPF-specific Pathogen Free beembrio sehingga bebas dari pencemaran mikroorganisma.	Medivac ND-IB digunakan pada vaksinasi pertama atau ulang untuk mencegah penyakit ND dan IB pada ayam pedaging, ayam jantan, ayam petelur dan ayam pebibit.	MEDIVAC AI dapat diberikan pada ayam dengan cara suntikan intramuskuler (rebus daging) otot di paha/ada atau subkutan di bawah kulit di leher bagian belakang sebelah bawah Dosis tiap ekor anak ayam adalah 0,2 ml dan untuk ayam dewasa 0,5 ml	Rp.578900

Gambar 3.13. Halaman Laporan Data Produk

2) Hasil Desain *Interface* untuk *Customer*

a. Tampilan *Home*

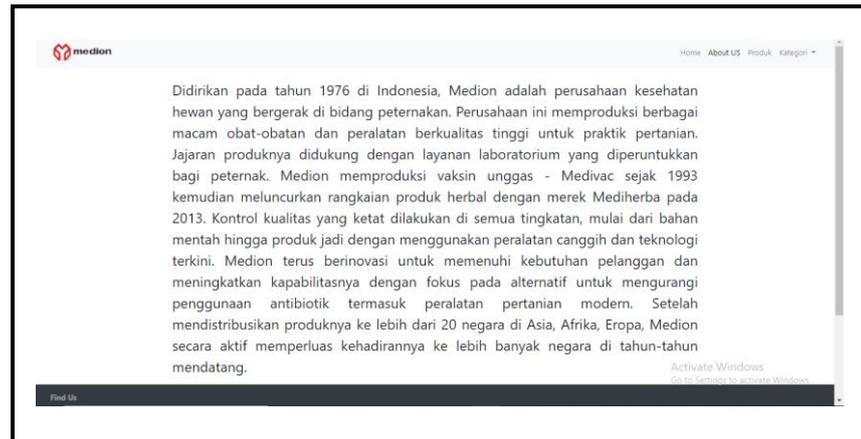
Tampilan *home* merupakan tampilan utama ketika *customer* mengunjungi *website* ini. Tampilan *home* dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14. Tampilan *home*

b. Tampilan *About Us*

Tampilan *About Us* merupakan tampilan yang memberikan informasi mengenai perusahaan, alamat perusahaan. Tampilan *about us* ini dapat dilihat pada gambar 3.15.



Gambar 3.15. Tampilan *about us*

c. Tampilan Produk

Tampilan produk merupakan halaman tentang informasi produk mulai dari nama produk, gambar produk, komposisi, indikasi dan dosis. Tampilan produk dapat dilihat pada gambar 3.16.

No	Gambar	Nama produk	Kategori	Komposisi	Indikasi	Dosis	Harga
1		Medivac Coryza T Suspension	vakzin	Medivac Coryza T Suspension mengandung bakteri Avibacterium paragallinarum strain W. Spross dan Midecto yang telah dinaktivasi. Bakteri disuspensikan kedalam adjuvant aluminium hidroksida untuk meningkatkan dan memperpanjang daya kerja vakzin.	Medivac Coryza T Suspension digunakan untuk mencegah penyakit infectious coryza (berisa/shot) pada ayam pedaging, ayam jantan, ayam petelur dan ayam pibabit.	Medivac Coryza T Suspension diberikan pada ayam dengan cara suntikan intramuskuler (tembus daging/otot) di paha/ dada atau subkutan(bawah kulit). Dosis yang diperlukan setiap ekor adalah: 0,2 ml untuk ayam kecil (umur 7-25hari), 0,5 ml untuk ayam dewasa (umur >25hari).	Rp. 450000
2		Medivac AI	vakzin	Medivac AI mengandung virus AI subtype H5N1 isolat lokal yang telah dinaktivkan dan diemulsiikan ke dalam adjuvant untuk meningkatkan dan memperpanjang daya kerja vakzin. Tiap dosis mengandung potensi virus AI minimal 50PD.	MEDIVAC AI digunakan untuk mencegah penyakit AI pada ayam pedaging, ayam jantan, ayam petelur dan ayam pembibit.	MEDIVAC AI dapat diberikan pada ayam dengan cara suntikan intramuskuler (tembus daging/otot) di paha/dada atau subkutan (bawah kulit) di leher bagian belakang sebelah bawah Dosis tiap ekor anak ayam adalah 0,2 ml dan untuk ayam dewasa 0,5 ml.	Rp. 504000
3		Medivac ND-B	vakzin	Medivac ND-B mengandung virus Newcastle disease strain Clone 45 dan infectious bronchitis strain H-120 Massachusetts. Virus dikembangkan dalam telur SPSSpecific Pathogen Free) berembrio sehingga bebas dari pencemaran mikroorganisme.	Medivac ND-B digunakan pada vaksinasi pertama atau ulang untuk mencegah penyakit ND dan IB pada ayam pedaging, ayam jantan, ayam petelur dan ayam pembibit.	MEDIVAC AI dapat diberikan pada ayam dengan cara suntikan intramuskuler (tembus daging/otot) di paha/dada atau subkutan (bawah kulit) di leher bagian belakang sebelah bawah Dosis tiap ekor anak ayam adalah 0,2 ml dan untuk ayam dewasa 0,5 ml.	Rp. 435000

Gambar 3.16. Tampilan produk

BAB IV

PENUTUP

4.1. Simpulan

Dari hasil pembuatan *Website* Katalog Produk PT. Medion Ardhika Bhakti cabang Palembang, penulis dapat menghasilkan *tabel admin*, tabel data produk, tabel data admin yang berfungsi untuk menyimpan data – data yang akan dibutuhkan. Selain itu penulis dapat membuat menu *input*, *edit* dan *delete* pada data produk dan data profil. Diharapkan dengan adanya *website* ini PT. Medion Ardhika Bhakti cabang Palembang dapat meningkatkan jumlah *customer*.

1.2. Saran

Berdasarkan hal-hal yang dikemukakan oleh penulis, adapun saran-saran yang penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan *website* ini dapat dikembangkan PT. Medion Ardhika Bhakti cabang Palembang demi menambahkan kualitas informasi.
2. Tampilan *website* ini harus lebih dikembangkan lagi, terutama dari segi tampilan dan segi keamanan maka ada baiknya untuk tahap pengembangan diharapkan dibuat semenarik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, R., Khairil, & Kanedi, I. (2015). Pemanfaatan Google Maps Api Pada Sistem Informasi Geografis Direktori Perguruan Tinggi Di Kota Bengkulu. *Jurnal Media Infotama*, 11(2), 121.
- Budi A., W, Yusup. M, & Makaram M.I.A. (2015). Perancangan SIS+ Menggunakan Metode YII Framework Pada Perguruan Tinggi Raharja. Tangerang: CCIT Journal. Vol.8, No.2
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi *content management system* (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis *e-Commerce*. *SYSTEMATICS*, 1(2), 81. <https://doi.org/10.35706/sys.v1i2.2076>
- Maryani, M. (2014). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Buku pada PD. Kencana. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.21512/comtech.v5i2.2361>
- Muharto & Ambarita, A. 2016. Metode Penelitian Sistem Informasi: Mengatasi Kesulitan Mahasiswa Dalam Menyusun Proposal Penelitian. Deepublish. Yogyakarta
- Penerapan metode *Prototyping* dalam Pembangunan *website* Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang) | Jurnal Teknologi Informasi Mura. (2017, 1). Jurnal Universitas Bina Insan Lubuklinggau. <https://jurnal.univbinainsan.ac.id/index.php/jti/article/view/108>
- Sitorus, Lamhot. 2015. *Algoritma dan Pemrograman*. Jurnal Evolusi, Vol. 6, No.1, ISSN: 2338-8161. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono, 2013 Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif & RND. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2017). Metode Penelitian *Kualitatif*: Untuk penelitian yang bersifat: *eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif*. Bandung: Alfabeta
- Yuhendra, Y. and Yulianto, R.E., 2015. Rekayasa Perangkat Lunak Pengolahan Data Distribusi Obat-Obatan di PT. ANUGRAH PHARMINDO LESTARI Berbasis Web. *Jurnal Momentum* ISSN: 1693-752X, 17(2).