

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

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**APLIKASI PENJUALAN KELAPA SAWIT  
PADA PT. SUTOPO LESTARI JAYA**



**Diajukan Oleh :  
AMIR HIDAYATULLAH  
011180167**

**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 PENJUALAN KELAPA SAWIT  
PADA PT. SUTOPO LESTARI JAYA**



**Diajukan Oleh :  
AMIR HIDAYATULLAH  
011180167**

**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 : AMIR HIDAYATULLAH**  
**NOMOR POKOK : 011180167**  
**PROGRAM STUDI : S1 INFORMATIKA**  
**JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (SI)**  
**JUDUL : APLIKASI PENJUALAN KELAPA SAWIT**  
**PADA PT. SUTOPO LESTARI JAYA**

**Tanggal : 15 Juli 2021**  
**Pembimbing**

**Mengetahui,**  
**Ketua**

**Yarza Aprizal, S.Kom., M.Kom.**  
**NUPN : 9902702441**

**Benedictus Effendi, S.T., MT.**  
**NIP : 09.PCT.13**

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

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA : AMIR HIDAYATULLAH**  
**NOMOR POKOK : 011180167**  
**PROGRAM STUDI : S1 INFORMATIKA**  
**JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (SI)**  
**JUDUL : APLIKASI PENJUALAN KELAPA SAWIT**  
**PADA PT. SUTOPO LESTARI JAYA**

**Tanggal : 12 Agustus 2021**

**Penguji 1**

**Tanggal : 5 Agustus 2021**

**Penguji 2**

**Adelin, S.T., M.Kom.**

**NIDN : 0211127901**

**Mahmud, S.Kom., M.Kom.**

**NIDN : 0229128602**

**Menyetujui,  
Ketua**

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

**MOTTO :**

**“Kenyataannya, Anda tidak tahu apa yang akan terjadi besok. Hidup adalah pengendaraan yang gila dan tidak ada yang menjaminnya.” – Eminem.**

**“Anda mungkin bisa menunda, tapi waktu tidak akan menunggu.” - Benjamin Franklin**

**Kupersembahkan Kepada :**

- Untuk Keluarga Tercinta
- Para Pendidik yang Kuhormati
- Teman - Teman Senasib dan Seperjuangan

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan petunjukNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan praktik kerja lapangan dengan judul “**Aplikasi Penjualan Kelapa Sawit pada PT. Sutopo Lestari Jaya**”. Salah satu syarat menyelesaikan mata kuliah praktik kerja lapangan dan sebagai syarat penyusunan skripsi.

Adapun selama penulisan dan penyusunan laporan PKL ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan, petunjuk, dan saran dari dosen pembimbing. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini dengan banyak terima kasih penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada Ketua STMIK PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Ketua Program Studi Teknik Informatika Bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom., kepada Dosen Pembimbing Bapak Yarza Aprizal, S.Kom., M.Kom., kepada Staf BAAK, kepada HRD PT. Sutopo Lestari Jaya Bapak Jeffri Pratama, kepada keluarga Penulis tercinta, kepada teman dan sahabat yang terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga laporan PKL ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan laporan PKL masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

**Palembang, 24 Juli 2021**

**Penulis**

**Amir Hidayatullah**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.</b> . . . . .	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAH PEMBIMBING.</b> . . . . .	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAH PENGUJI.</b> . . . . .	<b>.iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.</b> . . . . .	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.</b> . . . . .	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.</b> . . . . .	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.</b> . . . . .	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.</b> . . . . .	<b>.x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.</b> . . . . .	<b>.xi</b>

### **BAB I    PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang. . . . .	1
1.2. Ruang Lingkup PKL. . . . .	2
1.3. Tujuan dan Manfaat PKL. . . . .	3
1.3.1. Tujuan. . . . .	3
1.3.2. Manfaat. . . . .	3
1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa. . . . .	3
1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL . . . . .	3
1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik. . . . .	4
1.4. Manfaat dan Waktu Pelaksanaan PKL. . . . .	4
1.4.1. Tempat PKL. . . . .	4

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL. . . . .	4
1.5. Teknik Pengumpulan Data. . . . .	4
<b>BAB II    TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1. Landasan Teori. . . . .	6
2.1.1. <i>Website</i> . . . . .	6
2.1.2. <i>Aplikasi Web</i> . . . . .	7
2.1.3. <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i> . . . . .	8
2.1.4. <i>Basis Data (Database)</i> . . . . .	8
2.1.5. <i>Bagan Alir (Flowchart)</i> . . . . .	9
2.1.6. <i>Unified Modelling Language (UML)</i> . . . . .	10
2.1.6.1. <i>Use Case Diagram</i> . . . . .	11
2.1.6.2. <i>Activity Diagram</i> . . . . .	12
2.2. Gambaran Umum Perusahaan. . . . .	12
2.2.1. Sejarah Perusahaan. . . . .	12
2.2.2. Visi dan Misi Perusahaan. . . . .	13
2.2.2.1. Visi. . . . .	13
2.2.2.2. Misi. . . . .	13
2.2.3. Struktur Perusahaan dan Uraian Tugas Wewenang. . . . .	14
2.2.3.1. Struktur Perusahaan Bagian Penjualan. . . . .	14
2.2.3.2. Uraian Tugas Wewenang. . . . .	15
2.2.4. Uraian Kegiatan. . . . .	16
<b>BAB III    PEMBAHASAN</b>	
3.1. Hasil Pengamatan. . . . .	17



3.1.1. Prosedur yang Berjalan. ....	17
3.2. Evaluasi dan Pembahasan. ....	18
3.2.1. Evaluasi. ....	18
3.2.2. Pembahasan. ....	19
3.2.2.1. <i>Unified Modelling Language (UML)</i> . ....	19
3.2.2.1.1. <i>Use Case Diagram</i> . ....	19
3.2.2.1.2. <i>Activity Diagram</i> . ....	20
3.2.2.2. Perancangan Basis Data. ....	23
3.2.2.2.1. Tabel Pengguna. ....	23
3.2.2.2.2. Tabel Vendor. ....	24
3.2.2.2.3. Tabel Penjualan. ....	24
3.2.2.3. Perancangan <i>Interface</i> . ....	25
3.2.2.4. Hasil Implementasi dan Pengujian. ....	27
3.2.2.4.1. <i>Interface</i> Login. ....	28
3.2.2.4.2. <i>Interface</i> Tampilan Awal. ....	28
3.2.2.4.3. <i>Interface</i> Tambah Data. ....	30
 <b>BAB IV PENUTUP</b>	
4.1. Kesimpulan. ....	31
4.2. Saran. ....	31
 <b>DAFTAR PUSTAKA. ....</b>	<b>.xii</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN. ....</b>	<b>.xiii</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Organisasi PT. Sutopo Lestari Jaya.....	14
Gambar 3.1. <i>Flowchart</i> Prosedur Penginputan Data Penjualan.....	18
Gambar 3.2. <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Penjualan Kelapa Sawit pada PT. Sutopo Lestari Jaya. ....	19
Gambar 3.3. <i>Activity Diagram</i> Login.....	21
Gambar 3.4. <i>Activity Diagram</i> Pengolahan Data Penjualan.....	22
Gambar 3.5. <i>Activity Diagram</i> Logout.....	23
Gambar 3.6. Rancangan <i>Interface</i> Form Login.....	25
Gambar 3.7. Rancangan <i>Interface</i> Tampilan Home Admin.....	26
Gambar 3.8. Rancangan <i>Interface</i> Tambah Data.....	27
Gambar 3.9. <i>Interface</i> Login.....	28
Gambar 3.10. Pesan <i>Error</i> Gagal Login.....	28
Gambar 3.11. <i>Interface</i> Tampilan Awal Admin.....	29
Gambar 3.12. <i>Interface</i> Tampilan Awal Atasan.....	29
Gambar 3.13. <i>Interface</i> Edit Data.....	29
Gambar 3.14. <i>Interface</i> Hapus Data.....	30
Gambar 3.15. <i>Interface</i> Cetak Invoice.....	30
Gambar 3.16. <i>Interface</i> Tambah Data.....	30

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol <i>Flowchart</i> . . . . .	9
Tabel 2.2. Simbol <i>Use Case Diagram</i> . . . . .	11
Tabel 2.3. Simbol <i>Activity Diagram</i> . . . . .	12
Tabel 3.1. Tabel Pengguna. . . . .	24
Tabel 3.2. Tabel Vendor. . . . .	24
Tabel 3.3. Tabel Penjualan. . . . .	25

## DAFTAR LAMPIRAN

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

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Semakin berkembangnya teknologi, aplikasi berbasis *website* hadir seiring meningkatnya kebutuhan manusia dalam melakukan pengolahan data. Aplikasi berbasis *website* itu sendiri dipadukan dengan teknologi-teknologi yang sedang berkembang, seperti internet. Aplikasi yang baik dan tepat dapat membantu suatu organisasi untuk menjaga stabilitas eksistensinya. Selain itu suatu organisasi harus memiliki informasi data yang berkualitas, akurat, dan sesuai dengan kebutuhan.

Kegiatan pengolahan data penjualan dapat dikembangkan dengan menggunakan aplikasi berbasis *website*. Kegiatan penjualan merupakan kegiatan penting yang dilakukan oleh sebuah organisasi atau perusahaan untuk menghasilkan keuntungan atau laba dan berpengaruh besar terhadap keberhasilan suatu perusahaan. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan aplikasi data penjualan yang bisa menjadi bantu perusahaan untuk mengelola dan mengkoordinasi data penjualan mereka agar menjadi sebuah data yang berkualitas yang siap diberikan kepada pimpinan selaku pengambil keputusan.

PT. Sutopo Lestari Jaya merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penyuplai buah kelapa sawit sejak Juni 2015. PT. Sutopo Lestari Jaya mengirim hasil rata-rata produksi per hari  $\pm 300$  ton yang dikirim ke perusahaan-perusahaan yang mengolah kelapa sawit menjadi *Crude Pal Oil (CPO)* atau minyak kelapa sawit lalu diolah kembali menjadi minyak goreng. PT. Sutopo

Lestari Jaya sudah berkerjasama kurang lebih dengan 15 perusahaan pengolahan kelapa sawit menjadi minyak kelapa sawit lalu diolah menjadi minyak goreng yang berada di Sumatera Selatan.

Saat ini pengolahan data penjualan di PT. Sutopo Lestari Jaya masih menggunakan program pengolahan data *spreadsheet* terutama dalam pembuatan laporannya. Program pengolahan data *spreadsheet* ini masih memiliki beberapa kekurangan seperti tidak dapat menampung terlalu banyak data, tidak bisa digunakan saat bersamaan, dan tidak dapat di akses melalui internet.

Internet atau kependekan dari *Inter-connected Network* adalah sebuah jaringan komputer yang menghubungkan antar komputer secara global menurut Sibero (2011). Internet dapat memberikan akses ke laman sebuah *website*. *Website* adalah teknologi berbasis multimedia yang menyediakan informasi-informasi kepada para pengguna dan mudah untuk digunakan. Untuk mengoptimalkan teknologi komputer yang telah tersedia, maka peneliti berupaya membuat Aplikasi Penjualan Kelapa Sawit pada PT. Sutopo Lestari Jaya agar dapat membantu karyawan dalam mengelola data penjualan serta bisa memberikan informasi penjualan yang lebih akurat dan dapat diakses melalui internet.

## **1.2. Ruang Lingkup PKL**

Adapun ruang lingkup dari PKL ini adalah, sebagai berikut :

1. Data yang diolah dalam aplikasi merupakan data penjualan kelapa sawit.

2. Aplikasi memiliki kemampuan untuk menyimpan, melihat, mengubah, dan menghapus data penjualan kelapa sawit.
3. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan berbasis *web*.

### **1.3. Tujuan dan Manfaat PKL**

#### **1.3.1. Tujuan**

Tujuan yang diharapkan dari adanya PKL ini adalah pembuatan aplikasi data penjualan berbasis *web* untuk mempermudah karyawan PT. Sutopo Lestari Jaya dalam mengelolah data penjualan kelapa sawit.

#### **1.3.2. Manfaat**

##### **1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa**

Adapun manfaat yang didapatkan bagi mahasiswa dalam melakukan PKL ini adalah sebagai berikut :

1. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dari masa perkuliahan.
2. Mahasiswa dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pembuatan aplikasi berbasis *web* yang menggunakan bahasa pemrograman PHP.

##### **1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL**

Adapun manfaat yang didapatkan bagi perusahaan dalam PKL ini adalah dapat mempermudah karyawan dalam pengolahan data penjualan kelapa sawit pada PT. Sutopo Lestari Jaya.

### **1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik**

Adapun manfaat yang didapatkan bagi akademik dalam melakukan PKL ini adalah mengetahui kemampuan mahasiswa dalam penerapan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.

## **1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL**

### **1.4.1. Tempat PKL**

Lokasi kegiatan PKL dilakukan di PT. Sutopo Lestari Jaya yang beralamat di Jl. Karya Mulya, Desa Gasing, Kec. Talang Kelapa, Kab. Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan.

### **1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL**

Waktu pelaksanaan PKL dimulai dari tanggal 08 Maret 2021 sampai dengan 09 April 2021. Dimulai dari hari senin sampai sabtu dari pukul 08.00 WIB sampai pukul 17.00 WIB.

## **1.5. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penulisan ini, ada beberapa teknik pengumpulan data, antara lain :

### 1. Observasi

Menurut Riyanto (2010:96) observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung. Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan secara langsung sistem yang berjalan pada PT. Sutopo Lestari Jaya di bagian penjualan ditemukan bahwa karyawan dalam pengolahan data penjualan masih menggunakan program pengolahan data *spreadsheet*.



## 2. Wawancara

Menurut Riyanto (2010:82) *interview* atau wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek atau responden. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara atau tanya jawab kepada Bapak Supriyono selaku Mill Manajer pada PT. Sutopo Lestari Jaya. Berdasarkan hasil wawancara ditemukan kekurangan pada sistem yang sedang berjalan pada perusahaan tersebut terutama di bagian penjualan.

## 3. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang di teliti (Sugiyono:2012). Dalam hal ini penulis melakukan penelitian kepustakaan untuk mendapatkan kajian-kajian teoritis dalam pengumpulan data yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi penjualan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Landasan Teori**

##### **2.1.1. Website**

Perkembangan internet dari tahun ke tahun mengalami peningkatan dari sisi pengguna aktifnya. Setiap orang tentu mengakses internet dengan menggunakan berbagai perangkat, mulai dari dekstop, mobile, hingga tablet. *Website* adalah salah satu media yang paling sering untuk diakses dan digunakan dalam mencari berbagai informasi dan sarana komunikasi.

Menurut Bekti (2015:35), *website* merupakan kumpulan halaman - halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing - masing dihubungkan dengan jaringan - jaringan halaman.

Menurut Rahmadi (2013:1) “*website* (lebih dikenal dengan sebutan situs) adalah sejumlah halaman *web* yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video atau jenis - jenis berkas lainnya”. Dari pendapat diatas maka ditarik kesimpulan bahwa *website* adalah kumpulan halaman - halaman yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi, video, suara, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. *Website* dibagi menjadi dua golongan yaitu *website* statis dan *website* dinamis.

### 2.1.2. Aplikasi Web

Aplikasi berbasis *web* mulai populer seiring dengan jumlah pengguna internet aktif di seluruh dunia. Selain mudah untuk diakses perangkat *website* juga tidak membutuhkan sumber daya yang besar dari sisi perangkat keras dan lunak. Saat ini, perangkat dekstop sudah mulai tergantikan dengan posisi *website* yang lebih ramah pengguna dan lebih dikenal masyarakat luas. Sehingga banyak bermunculan *web programmer* dan *startup* baru di bidang *software house* untuk pengembangan *website*.

“Aplikasi *web* merupakan halaman dinamis yang mengizinkan interaksi dengan *user* (*user* melakukan sesuatu). Interaksi *user* dengan aplikasi *web* misalnya *user* mengklik sebuah tombol dan warna latar belakang web berubah”. (Rosa dan Shalahuddin, 2013).

Menurut Jogiyanto (2013) aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, dan pekerjaan itu sendiri. Dari pendapat diatas maka ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *web* adalah sebuah program antarmuka yang dijalankan melalui media perantara *web browser* dengan kemampuan untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu.

### **2.1.3. Hypertext Preprocessor (PHP)**

PHP adalah salah satu bahasa pemrograman yang wajib dipelajari dalam hal pengembangan *website*. Karena, PHP adalah bagian yang dapat membuat *website* menjadi lebih dinamis. Tidak hanya itu, PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman yang dapat berinteraksi langsung dengan *database*.

Menurut Sidik (2014:4) “PHP dikenal sebagai bahasa pemrograman *script-script* yang membuat dokumen HTML secara *on the fly* yang dieksekusi di *server web*, dokumen HTML, yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML, yang dibuat dengan menggunakan esitor teks atau editor HTML. Dikenal sebagai bahasa pemrograman *server side*”.

Sedangkan menurut Sibero (2013:49) “PHP adalah pemrograman *interpreter* yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang di mengerti *computer* secara langsung pada saat baris kode dijalankan”. Dari pendapat diatas maka ditarik kesimpulan bahwa PHP merupakan bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source* yang proses penerjemahan yang dimengerti komputer secara langsung pada saat barus kode dijalankan.

### **2.1.4. Basis Data (Database)**

*Database* merupakan kumpulan *file* atau informasi yang saling berhubungan dan terorganisasi atau kumpulan *record* yang menyimpan data dan hubungan diantaranya disimpan dalam suatu media, umumnya adalah di komputer atau biasa disebut *server*.

Menurut Indrajani (2015), “basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan didesain untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh suatu organisasi”.



*Database* digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada penyusunan data sehingga dapat menemukan solusi yang tepat untuk permasalahan yang ada yaitu duplikasi data dan ketidak konsistenan data, meningkatkan integritas data, meningkatkan keamanan data, meningkatkan pelayanan *backup* dan *recovery* dan adanya *independence* (kebebasan data).








#### 2.1.5. Bagan Alir (*Flowchart*)

*Flowchart* adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.

Menurut Supardi (2013), “*Flowchart* merupakan diagram alur yang sering digunakan sistem analis dalam membuat atau menggambarkan logika program”. Supardi (2013) menjelaskan tentang beberapa simbol yang digunakan dalam *flowchart* yang dapat dilihat pada tabel 2.1.

**Tabel 2.1. Simbol *Flowchart***

No.	Simbol	Keterangan
1.		Simbol <b>dokumen</b> yang menunjukkan dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> baik untuk proses manual, mekanik atau komputer.
2.		Simbol <b>kegiatan manual</b> yang menunjukkan pekerjaan manual.

No.	Simbol	Keterangan
3.		Simbol <b>simpanan offline</b> yang berupa <i>file</i> non komputer yang di arsip urut angka ( <i>numerical</i> ).
4.		Simbol <b>simpanan offline</b> yang berupa <i>file</i> non-komputer yang diarsip urut huruf ( <i>alphabetical</i> ).
5.		Simbol <b>simpanan offline</b> yang berupa <i>file</i> non-komputer yang diarsip urut tanggal ( <i>chronological</i> ).
6.		Simbol kartu plong yang menunjukkan <i>input/output</i> yang menggunakan kartu plong ( <i>punched card</i> ).
7.		Simbol proses yang menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
8.		Simbol operasi luar yang menunjukkan operasi yang dilakukan di luar proses operasi komputer.
9.		Simbol pengurutan <i>offline</i> yang menunjukkan proses pengurutan data.

(Sumber : Supardi (2013))

### 2.1.6. Unified Modelling Language (UML)

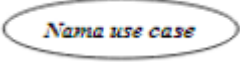





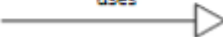
*Unified Modelling Language* (UML) adalah standarisasi bahasa pemodelan untuk membangun perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek dibuat (Rosa dan Shalahuddin, 2013). UML digunakan untuk menggambarkan perancangan awal dari sistem yang akan dibangun.

UML memiliki banyak jenis pemodelan, tetapi hanya beberapa yang digunakan saja yang akan dibahas. Sebuah pemodelan bahasa seperti UML telah menjadi bahasa standar untuk merencanakan suatu perangkat lunak. Diagram - diagram yang digunakan pada UML antara lain adalah *class diagram*, *object diagram*, *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*.

### 2.1.6.1. Use Case Diagram

*Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat (Rosa dan Shalahuddin, 2013). Simbol-simbol *use case* diagram dapat dilihat pada tabel 2.2.

**Tabel 2.2. Simbol Use Case Diagram**

No.	Simbol	Deskripsi
1	<i>Use Case</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit dan aktor.
2	<i>Aktor/Actor</i> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi.
3	<i>Asosiasi/association</i> 	Komunikasi antar aktor dan <i>Use Case</i> yang berpartisipasi.
4	<i>Ekstensi/extend</i> <i>&lt;&lt;extend&gt;&gt;</i> 	Relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> dimana <i>Use Case</i> yang ditambah dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>Use Case</i> tambahan.
5	<i>Generalisasi/generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah <i>Use Case</i> yang mana fungsi yang satu lebih umum dari yang lainnya.
6	Menggunakan <i>include/Use Case</i> <i>&lt;&lt;include&gt;&gt;</i>  <i>uses</i> 	Relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> dimana <i>Use Case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>Use Case</i> ini untuk menjalankan fungsinya.

(Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2013))


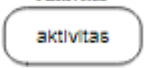







### 2.1.6.2. Activity Diagram

*Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak (Rosa dan Shalahuddin, 2013). *Activity diagram* adalah teknik untuk mendiskripsikan logika prosedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. Simbol-simbol *activity diagram* dapat dilihat pada tabel 2.3.

**Tabel 2.3. Simbol Activity Diagram**

No.	Simbol	Deskripsi
1.	 <p>Status awal</p>	Status awal aktivitas pada sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.	 <p>Aktivitas</p> <p>aktivitas</p>	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3.	 <p>Percabangan/join</p>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilhan aktivitas lebih dari satu.
4.	 <p>Penggabungan/join</p>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5.	 <p>Status akhir</p>	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

(Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2013))

## 2.2. Gambaran Umum Perusahaan

### 2.2.1. Sejarah Perusahaan

PT. Sutopo Lestari Jaya yang dibangun pada area seluas 2.250 hektar dengan kapasitas produksi 30 ton/jam mulai beroperasi sejak 02 Juni 2015. Perusahaan ini bergerak di bidang pengolahan buah kelapa sawit menjadi *Crude Palm Oil* (CPO) yang berada di daerah Desa Gasing.

PT. Sutopo Lestari Jaya awalnya bergerak di bidang penyuplai buah kelapa sawit dan mulai mendirikan pabrik kelapa sawit di tahun 2013. Lokasi pabrik terletak di Desa Gasing, Kecamatan Talang Kelapa, Kabupaten Banyuasin, Palembang 30961 Provinsi Sumatra Selatan.

PT. Sutopo Lestari Jaya mengirim hasil rata-rata produksi per hari kurang lebih 300 ton yang dikirim ke perusahaan yang mengolah *Crude Palm Oil* (CPO) atau minyak kelapa sawit menjadi minyak goreng seperti PT. SAP, PT. SSS, PT. IKI.

## **2.2.2. Visi dan Misi Perusahaan**

### **2.2.2.1. Visi**

Visi dari perusahaan ini adalah menjadi perusahaan berwawasan nasional yang membangun Indonesia, hebat dan sukses di perkebunan kelapa sawit yang bereputasi dan berkontribusi meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

### **2.2.2.2. Misi**

Adapun misi dari PT. Sutopo Lestari Jaya ini adalah :

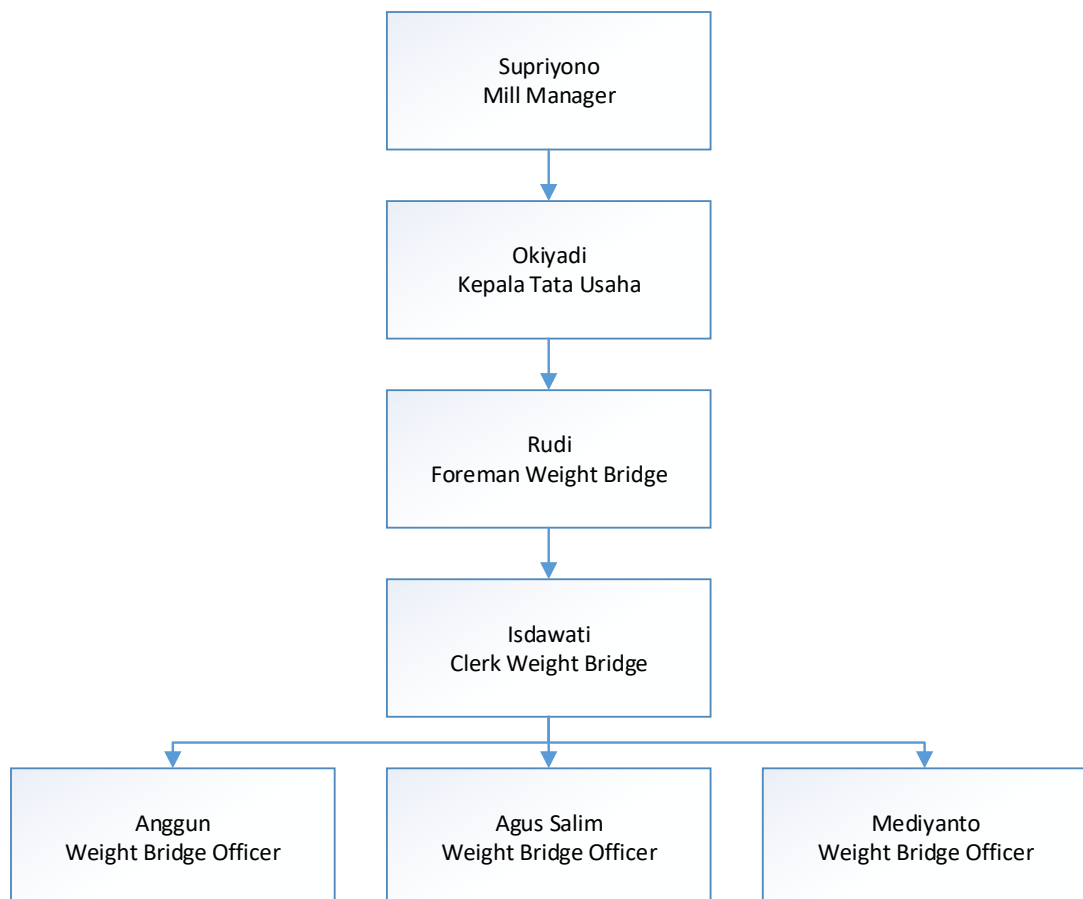
1. Menyediakan produk kelapa sawit dan turunannya yang berkualitas dan berwawasan lingkungan.
2. Menjadi perusahaan yang hebat dengan cara membangun sistem jalur ganda dalam organisasi: orang yang tepat dan sistem yang baik.
3. Membangun budaya disiplin dan sumber daya manusia pembelajar untuk memaksimalkan kekuatan karyawan dan organisasi.
4. Memiliki kekuatan seperti perusahaan multinasional namun dengan kelincahan seperti sebuah perusahaan kecil.

5. Menjunjung tinggi nilai-nilai profesionalisme dan tata kelola perusahaan yang baik.
6. Secara konsisten memberikan keuntungan di atas standar pasar atas dana pemegang saham.

### 2.2.3. Struktur Perusahaan dan Uraian Tugas Wewenang

#### 2.2.3.1. Struktur Perusahaan Bagian Penjualan

Struktur organisasi PT. Sutopo Lestari Jaya untuk bagian penjualan dapat di lihat pada gambar 2.1 dibawah ini.



(Sumber : Diolah Sendiri)

**Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT. Sutopo Lestari Jaya Bagian Penjualan**

### 2.2.3.2. Uraian Tugas Wewenang

#### 1. *Mill Manager*

- Merumuskan strategi, teknis dan kebijakan di Pabrik untuk menunjang strategi dan kebijakan umum perusahaan.
- Memahami prinsip-prinsip dan teknis pengolahan pabrik kelapa sawit.
- Mengarahkan dan mengkoordinasikan setiap bagian / divisi yang ada di pabrik agar memenuhi prosedur dan target yang ditetapkan perusahaan.
- Mampu menyediakan produk secara mutu (kualitas) dan tepat waktu sesuai target dan budget yang ditetapkan.
- Mampu menyusun dan melaksanakan kegiatan preventive maintenance di pabrik kelapa sawit.
- Mampu membuat dan mengevaluasi budget operasional pabrik kelapa sawit.

#### 2. Kepala Tata Usaha (KTU)

- Melaksanakan pekerjaan yang diinstruksikan oleh pengurus kebun.
- Bertanggung jawab terhadap pelaksanaan laporan keuangan kebun terdiri dari neraca, tata buku, perkiraan *transitoris*, *compte capital*, *cost analysis*, *cost center*.
- Membuat laporan permintaan uang bulanan.

- Membuat laporan penerimaan dan pengeluaran uang *cash flow* kebun.
- Bertanggung jawab terhadap buku kas kebun berserta bukti-bukti pendukung kas.

### 3. *Foreman Weight Bridge*

- Memeriksa kelayakan fungsi instrumen timbangan.
- Melakukan penimbangan dan memastikan bahwa data yang diinput benar.
- Mencocokkan hasil penimbangan dengan *Delivery Order*.

### 4. *Clerk Weight Bridge*

- Memeriksa kelayakan fungsi instrumen timbangan.
- Melakukan penimbangan dan memastikan bahwa data yang diinput benar.
- Mencocokkan hasil penimbangan dengan *Delivery Order*.

### 5. *Weight Bridge Officer*

- Menerima *Delivery Order* dari admin.
- Membuat laporan *Delivery Order* untuk segera di proses.

#### **2.2.4. Uraian Kegiatan**

Penulis ditempatkan di kantor PT. Sutopo Lestari Jaya yang bertugas membantu bagian *Weight Bridge* dalam memeriksa dan membuat laporan *Delivery Order* untuk proses penjualan dan pengiriman kelapa sawit. Selain itu penulis menemukan kekurangan dalam pengolahan data penjualan pada PT. Sutopo Lestari Jaya.

## **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

#### **3.1. Hasil Pengamatan**

Selama PKL berlangsung, penulis di tempatkan di kantor PT. Sutopo Lestari Jaya yang berada di daerah Gasing, Tanjung Api-Api. Selama menjadi kegiatan PKL, penulis membantu admin *weight bridge* dalam menginput / mendata data orderan penjualan. Penulis juga membantu membuat surat jalan pada program pengolahan teks dengan menggunakan format yang sudah disediakan sebelum di cetak dan diserahkan ke *driver*.

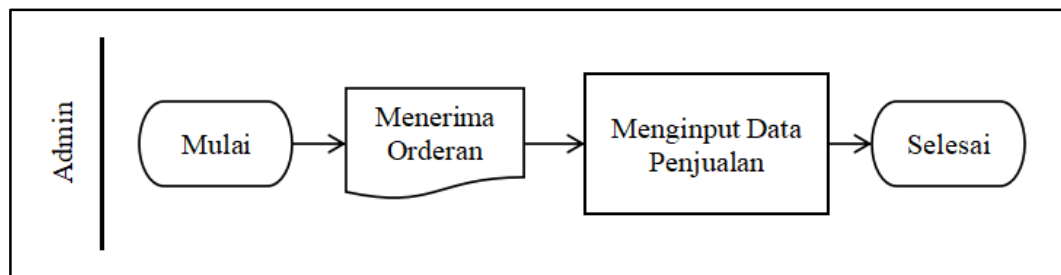
Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama PKL, pencatatan orderan penjualan dan pengolahan data penjualan masih menggunakan program pengolahan data *spreadsheet*. Pengelolaan data disimpan berdasarkan tahun dan bulan masing-masing *vendor*. Seringkali terjadi kesalahan dalam penyimpanan data, atau kelupaan data tersebut disimpan dimana. Adapun kesalahan baik dari staff maupun komputer yang tiba-tiba rusak mengakibatkan data yang disimpan rentan hilang, dan seringkali staff tersebut lupa untuk mem-*backup* data tersebut.

##### **3.1.1. Prosedur yang Berjalan**

PT. Sutopo Lestari Jaya melakukan penginputan penjualan bagi *vendor* yang ingin membeli minyak kelapa sawit. Prosedur penginputan penjualan yang saat ini berjalan pada PT. Sutopo Lestari Jaya adalah sebagai berikut :

1. Admin *weight bridge* menerima orderan dari *vendor*.
2. Apabila nama *vendor* sudah ada, maka admin akan menginput data kedalam folder *vendor* tersebut menggunakan program pengolahan data *spreadsheet*.
3. Apabila *driver* sudah siap untuk mengirimkan orderan tersebut, maka admin akan membuatkan surat jalannya.

Prosedur penginputan penjualan yang berjalan pada PT. Sutopo Lestari Jaya ini digambarkan pada gambar 3.1.



**Gambar 3.1. Flowchart Prosedur Penginputan Data Penjualan**

## 3.2. Evaluasi dan Pembahasan

### 3.2.1. Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dan kegiatan PKL di PT. Sutopo Lestari Jaya penulis menemukan beberapa kendala yang terjadi. Contohnya ketika salah satu staff tersebut ada yang ingin melihat data penjualan pada tanggal tertentu, maka admin akan membutuhkan waktu sekitar 5 - 10 menit untuk mendapatkan data penjualan tersebut. Penulis juga menemukan beberapa kendala lainnya selama PKL.

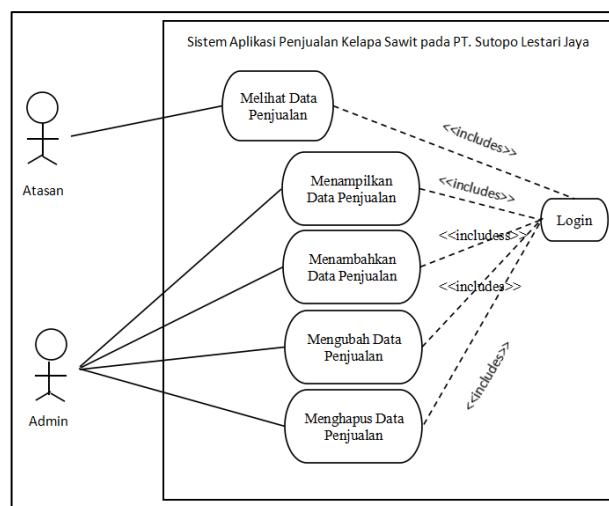
Maka dari itu sistem yang digunakan pada PT. Sutopo Lestari Jaya menimbulkan beberapa permasalahan yakni, membutuhkan waktu dalam pencarian

data dan sering terjadinya kehilangan data. Jadi dari permasalahan itu penulis memberikan solusi dengan membuat sebuah Aplikasi Penjualan Kelapa Sawit pada PT. Sutopo Lestari Jaya Berbasis Web agar dapat membantu pihak PT. Sutopo Lestari Jaya khususnya dalam pengolahan data penjualan. Dimana aplikasi tersebut dapat mencari data penjualan dengan waktu yang singkat, dan memiliki penyimpanan data pada *database*.

### 3.2.2. Pembahasan

#### 3.2.2.1. Unified Modelling Language (UML)

##### 3.2.2.1.1. Use Case Diagram



**Gambar 3.2. Use Case Diagram Aplikasi Penjualan Kelapa Sawit pada PT. Sutopo Lestari Jaya**

Pada Gambar 3.2. terdapat dua aktor yang menggunakan aplikasi yaitu atasan dan admin.



### 1. Atasan

Beberapa aktifitas yang bisa dilakukan atasan :

- Login
- Melihat data penjualan

### 2. Admin

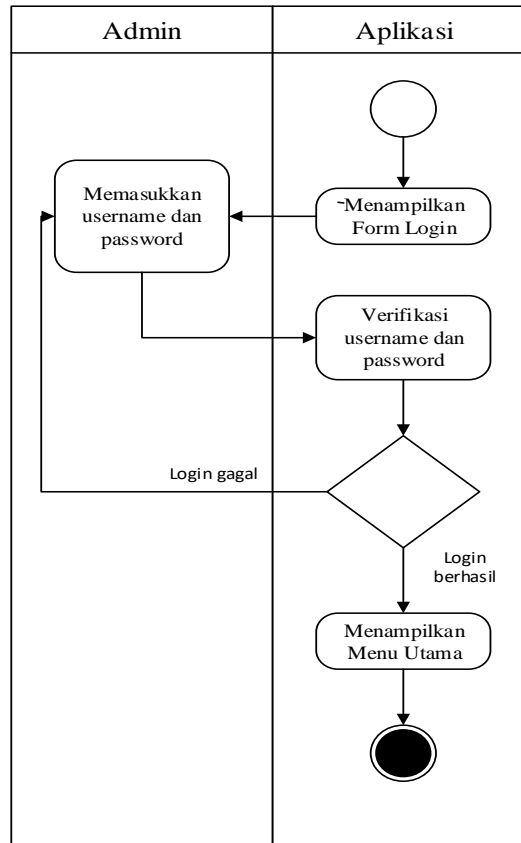
Beberapa aktifitas yang bisa dilakukan admin :

- Login
- Menampilkan data penjualan
- Menambahkan data penjualan
- Mengubah data penjualan
- Menghapus data penjualan

#### **3.2.2.1.2. Activity Diagram**

*Activity Diagram* menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang berjalan, bagaimana masing-masing aliran berawal, proses yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin akan terjadi pada beberapa eksekusi.

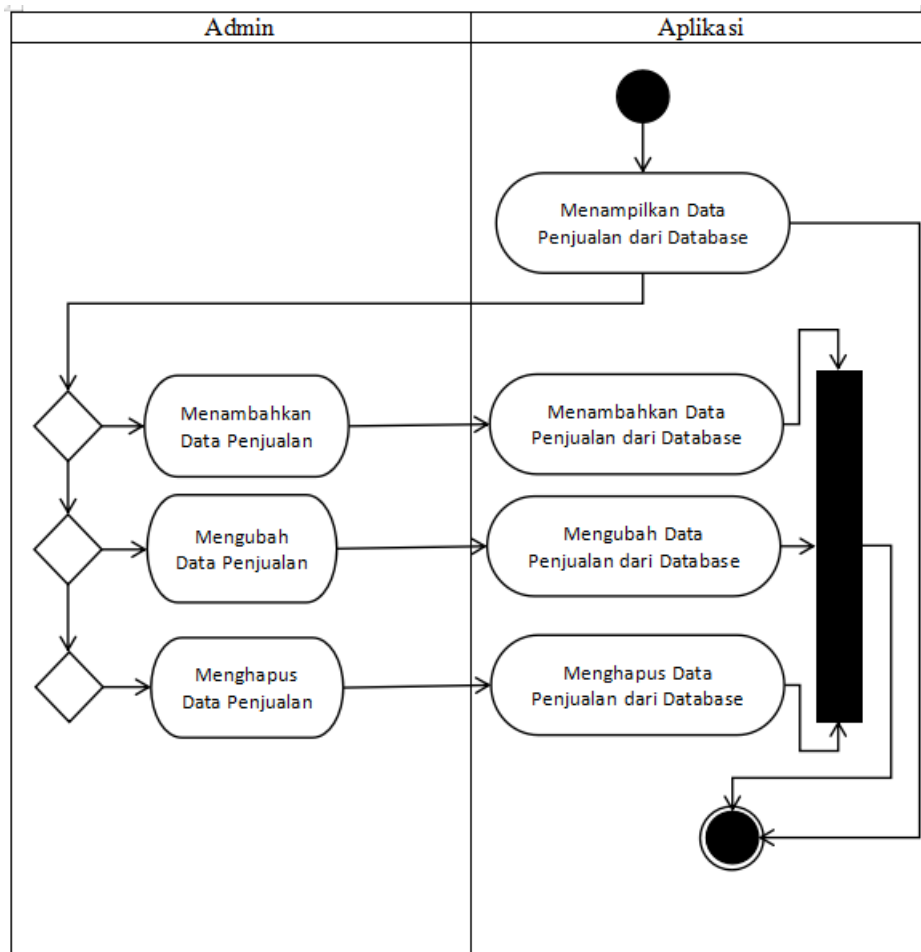
### 1. Activity Diagram Login



**Gambar 3.3. Activity Diagram Login**

Penjelasan dari gambar diatas adalah, ketika membuka aplikasi, maka aplikasi akan menampilkan form untuk login, lalu admin akan memasukkan data seperti username dan password, setelah admin memasukkan data maka aplikasi akan memverifikasi data tersebut apakah benar atau salah, ketika salah maka akan kembali ke form login dan meminta admin untuk memasukkan data kembali dengan benar, jika berhasil maka admin akan masuk ke dalam halaman utama dari aplikasi tersebut.

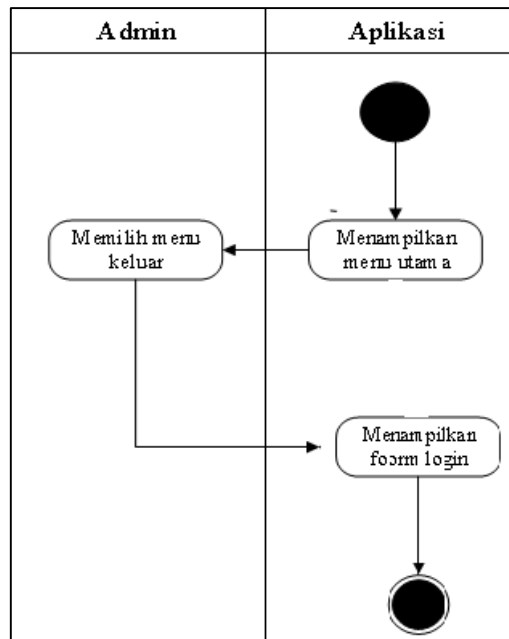
## 2. Activity Diagram Pengolahan Data Penjualan



**Gambar 3.4. Activity Diagram Pengolahan Data Penjualan**

Penjelasan dari gambar diatas adalah, ketika admin masuk ke dalam aplikasi maka akan menampilkan halaman utama yaitu data-data yang ada didalam database. Data tersebut bisa langsung diubah maupun dihapus, lalu akan ada fitur seperti menambahkan data penjualan, setelah admin menambahkan data tersebut maka data itu juga akan ikut tersimpan kedalam database, begitu juga ketika admin mengubah atau menghapus data, maka data tersebut juga akan ikut diubah atau dihapus di dalam database.

### 3. Activity Diagram Logout



**Gambar 3.5. Activity Diagram Logout**

Penjelasan dari gambar diatas adalah apabila admin tidak ada keperluan lagi didalam aplikasi maka admin tinggal memilih menu keluar, maka admin akan keluar dari aplikasi dan kembali ke halaman login.

#### 3.2.2.2. Perancangan Basis Data

Didalam *database* terdapat beberapa tabel yang berfungsi sebagai penampung data hasil dari pengolahan data yang dilakukan oleh pengguna. Dibawah ini merupakan penjabaran dari tabel-tabel tersebut.

##### 3.2.2.2.1. Tabel Pengguna

Tabel pengguna dengan nama pengguna digunakan untuk menampung data admin, dapat dilihat pada tabel 3.1.

**Tabel 3.1. Tabel Pengguna**

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	<b>Keterangan</b>
id	int	11	<i>Primary Key</i>
username	varchar	25	Nama user
password	varchar	32	Kata sandi
keterangan	enum		Admin, atasan, superuser

**3.2.2.2.2. Tabel Vendor**

Tabel vendor dengan nama vendor digunakan untuk menampung data vendor PT. Sutopo Lestari Jaya, dapat dilihat pada tabel 3.2.

**Tabel 3.2. Tabel Vendor**

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	<b>Keterangan</b>
id_vendor	int	11	<i>Primary Key</i>
namavendor	varchar	50	Nama vendor
no_hp	varchar	13	No handphone
alamat	varchar	100	Alamat vendor
npwp	varchar	100	NPWP vendor

**3.2.2.2.3. Tabel Penjualan**

Tabel penjualan dengan nama penjualan digunakan untuk menampung data-data penjualan pada PT. Sutopo Lestari Jaya, dapat dilihat pada tabel 3.3.

**Tabel 3.3. Tabel Penjualan**

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	<b>Keterangan</b>
id_penjualan	int	11	<i>Primary Key</i>
id_vendor	int	11	<i>Foreign Key</i>
kuantitas	int	15	Jumlah orderan
total_harga	int	50	Total harga
tgl_penjualan	date		Tanggal penjualan
status	tinyint		Status Pengiriman

### 3.2.2.3. Perancangan *Interface*

Desain *interface* merupakan rancangan desain tampilan *input* dan *output* sebuah sistem. Aplikasi yang dikembangkan berbasis *website*. Berikut beberapa desain *interface* dari aplikasi yang akan dibangun.

Desain *input* data login merupakan rancangan form untuk masuk ke dalam menu utama aplikasi yang akan dibangun. Adapun *field-field* dari desain *input* data login yaitu berupa kolom nama pengguna dan kata sandi yang berfungsi sebagai tempat penginputan data akun yang telah disediakan. Penginputan data login tersebut digunakan untuk memverifikasi dengan data akun yang telah tersedia. Rancangan *interface* form login dapat dilihat pada gambar 3.6.

**PT. Sutopo Lestari Jaya**

Username

Password

SIGN IN

**Gambar 3.6. Rancangan *Interface* Form Login**

Desain tampilan awal admin merupakan rancangan form untuk mengelola dan melihat data. Data yang di tampilkan merupakan data penjualan dan data vendor yang telah diinputkan terlebih dahulu. Lalu pada setiap data yang ditampilkan terdapat 3 tombol yang berfungsi untuk mengubah, menghapus dan mencetak invoice dari data yang dipilih. Adapun di sebelah kiri terdapat menu input data dan juga terdapat pilihan logout apabila admin tidak lagi menggunakan aplikasi tersebut. Gambar 3.7. merupakan contoh rancangan *interface* menu tampilan awal.

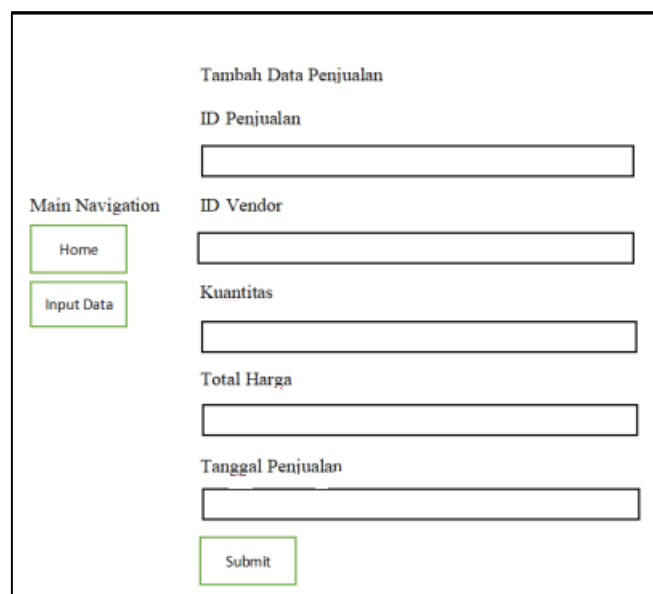
Data Penjualan						
#	Nama Vendor	Kuantitas	Total Harga	Tanggal Penjualan	Status Pengiriman	
						<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/> <input type="button" value="Print"/>
						<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/> <input type="button" value="Print"/>
						<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/> <input type="button" value="Print"/>
						<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/> <input type="button" value="Print"/>
						<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/> <input type="button" value="Print"/>
						<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/> <input type="button" value="Print"/>

Data Vendor					
#	Nama Vendor	No HP	Alamat	NPWP	
					<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
					<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
					<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
					<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
					<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
					<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>

**Gambar 3.7. Rancangan *Interface* Tampilan Awal Admin**

Menu tambah data merupakan rancangan form untuk menginput data berdasarkan kategori data. Terdapat 2 kategori tambah data yakni, tambah data vendor dan tambah data penjualan. Pada desain menu tambah data memiliki *field-field* yang berfungsi untuk menginput data berdasarkan jenis data yang akan diinput kedalam database. Selain itu desain edit data juga memiliki tampilan yang serupa dengan tampilan tambah data. Dimana menu edit berfungsi untuk mengubah data yang telah diinput apabila terjadi kesalahan pada saat proses menginput ataupun terdapat pembaharuan data. Gambar 3.8. merupakan contoh dari rancangan *interface* tambah data.



The image shows a web form titled "Tambah Data Penjualan". On the left side, there is a "Main Navigation" menu with two buttons: "Home" and "Input Data". The main form area contains five input fields, each with a label above it: "ID Penjualan", "ID Vendor", "Kuantitas", "Total Harga", and "Tanggal Penjualan". At the bottom of the form, there is a "Submit" button.

**Gambar 3.8. Rancangan *Interface* Tambah Data**

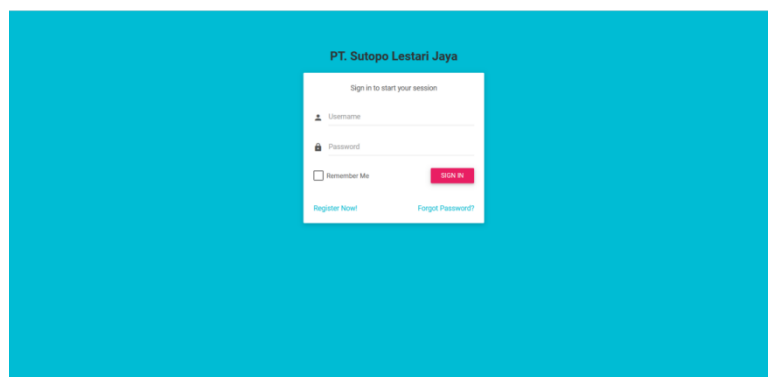
#### **3.2.2.4. Hasil Implementasi dan Pengujian**

Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL, Visual Studio Code serta Xampp versi 3.2.4. Berikut hasil implementasi dari aplikasi yang telah dibangun.



#### 3.2.2.4.1. *Interface Login*

Pada halaman login pengguna diminta untuk mengisi kolom username dan password seperti yang tampil pada gambar 3.9. Jika pengguna mengisi kolom tersebut sesuai dengan data pengguna yang tersedia maka aplikasi akan masuk kedalam halaman utama. Tetapi jika pengisian kolom username dan password berbeda atau tidak sesuai dengan data pengguna yang ada maka akan menampilkan pesan error seperti login gagal pada gambar 3.10.



**Gambar 3.9. *Interface Login***



**Gambar 3.10. Pesan Errorr Gagal Login**

#### 3.2.2.4.2. *Interface Tampilan Awal*

Halaman tampilan awal user admin berisikan data-data yang sudah diinput dan ada pilihan untuk pengolahan datanya seperti mengubah, menghapus, dan mencetak invoicenyanya yang dapat dilihat pada gambar 3.11.

The screenshot shows an admin dashboard with a sidebar on the left and a main content area. The sidebar includes a user profile for 'Amir Hidayatullah' and a 'MAIN NAVIGATION' menu with 'Home' and 'Input Data'. The main content area is titled 'DATA' and contains two tables: 'Penjualan' (Sales) and 'Vendor'.

#	Nama Vendor	Kuantitas (Ton)	Total Harga (Rp)	Tanggal Penjualan	Status Pengiriman
3	PT. Surya Sakti	10000	10000000	2021-07-02	Siapkan Dokumen
4	PT. Bukit Segitihara	100	1000000	2021-07-05	Siapkan Dokumen
5	PT. Bungkus	222	22	2021-07-05	Siapkan Dokumen
6	PT. Bungkus	1	1000	2021-07-06	Siapkan Dokumen

#	Nama Vendor	No HP	Alamat	NPWP
6	PT. Bukit Segitihara	08545672389	J. Lurus	12345678
7	PT. Surya Sakti	084452094191	J. Buntu	907654321

**Gambar 3.11. Interface Tampilan Awal Admin**

Sedangkan untuk tampilan awal user atasan berisikan data penjualan yang bisa dicari berdasarkan tanggal serta menampilkan total dari kuantitas yang terjual dan total dari harga yang di dapat pada tanggal yang terpilih tersebut seperti gambar 3.12.

The screenshot shows the 'Laporan Penjualan' (Sales Report) interface. It includes a date range selector and a table of sales data.

#	Tanggal Penjualan	Nama Vendor	Kuantitas	Harga
1	2021-07-02	PT. Surya Sakti	10.000 Ton	Rp. 10.000.000,00
2	2021-07-05	PT. Bukit Segitihara	100 Ton	Rp. 1.000.000,00
3	2021-07-05	PT. Bungkus	222 Ton	Rp. 22,00
4	2021-07-06	PT. Bungkus	1 Ton	Rp. 1.000,00
5	2021-07-08	PT. Surya Sakti	133.133 Ton	Rp. 10.000,00
Jumlah			133.446 Ton	Rp. 11.071.022,00

**Gambar 3.12. Interface Tampilan Awal Atasan**

Pada user admin tombol edit untuk mengubah data penjualan maupun vendor apabila terjadi kesalahan dalam memasukkan data seperti gambar 3.13.

The screenshot shows the 'EDIT DATA VENDOR' form. It contains input fields for vendor information and a 'Simpan' (Save) button.

ID Vendor: 0

Nama Vendor: PT. Bukit Segitihara

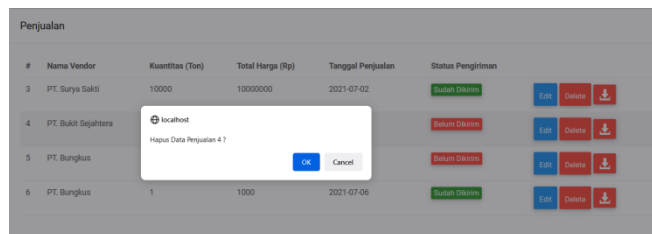
No HP: 08545672389

Alamat: J. Lurus

NPWP: 12345678

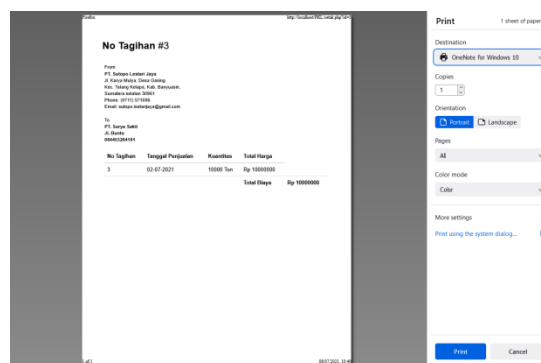
**Gambar 3.13. Interface Edit Data**

Sedangkan tombol hapus untuk menghapus data apabila tidak digunakan lagi seperti gambar 3.14.



**Gambar 3.14. Interface Hapus Data**

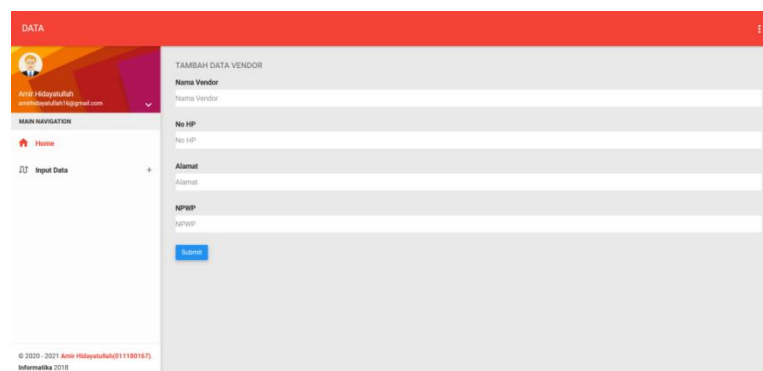
Lalu terakhir ada tombol cetak untuk mencetak invoice dari data penjualan yang dipilih seperti gambar 3.15.



**Gambar 3.15. Interface Cetak Invoice**

### 3.2.2.4.3. Interface Tambah Data

Menu tambah data digunakan untuk menambahkan data, baik data penjualan maupun data *vendor* seperti gambar 3.16.



**Gambar 3.16. Interface Tambah Data**

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang telah dilaksanakan, maka penulis berharap dengan adanya Aplikasi Penjualan Kelapa Sawit pada PT. Sutopo Lestari Jaya, staff PT. Sutopo Lestari Jaya khususnya pada bagian penjualan dapat lebih mudah dalam melakukan proses pengolahan data penjualan kelapa sawit dan mempermudah proses pencarian data penjualan kelapa sawit pada PT. Sutopo Lestari Jaya.

Aplikasi Penjualan Kelapa Sawit pada PT. Sutopo Lestari Jaya sudah berhasil dibangun yang memiliki fungsi melihat data penjualan, menambahkan data penjualan, mengubah data penjualan, dan menghapus data penjualan. Dari hasil pengujian pada aplikasi tersebut, semua fungsi pada aplikasi tersebut seperti melihat data penjualan, menambahkan data penjualan, mengubah data penjualan jika terjadi kesalahan, dan menghapus data penjualan yang sudah tidak dibutuhkan sudah berjalan sesuai fungsinya.

#### **4.2. Saran**

Berdasarkan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, penulis memberikan saran :

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi sistemnya agar suatu saat vendor dapat melakukan pemesanan langsung melalui aplikasi berbasis web ini.
2. Aplikasi ini masih dapat dikembangkan lebih luas lagi agar tidak hanya digunakan sebatas penjualan saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Bekti. 2015. *Mahir Membuat Website dengan Adobe. In Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Yogyakarta. ANDI.
- Bertha Sidik. 2014. *Pemrograman Web dengan PHP*. Santika Kencana. Solo.
- Indrijani. 2015. *Database Design (Case Study All in One)*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Jogiyanto. 2013. *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi bisnis*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Rahmadi, Moch. Luthfi. 2013. *Tips Membuat Website tanpa Coding & Langsung Online*. Yogyakarta: Andi.
- Sibero, A. F. K. 2011. *Kitab Suci Web Programing*, MediaKom, Yogyakarta.
- Sibero, A. F. K. 2013. *Web Programming Power Pack*. Mediakom.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. 2013. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*. Jakarta: Change Publication.
- Yatim, Riyanto. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Penerbit SIC.