

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

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**APLIKASI *INVENTORY* BARANG DAN ALAT BERBASIS  
WEB PADA BEBERAPA JURUSAN  
DI SMKN 4 PALEMBANG**



**Diajukan Oleh :**

**ARI IRAWAN**

**021180029**

**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 *INVENTORY* BARANG DAN ALAT BERBASIS  
WEB PADA BEBERAPA JURUSAN  
DI SMKN 4 PALEMBANG**



**Diajukan Oleh :**

**ARI IRAWAN**

**021180029**

**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 : ARI IRAWAN**

**NOMOR POKOK : 021180029**

**PROGRAM STUDI : SI SISTEM INFORMASI**

**JEJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (SI)**

**JUDUL : APLIKASI INVENTORY BARANG DAN**  
**ALAT BERBASIS WEB PADA JURUSAN**  
**TKJ(TEKNIK KOMPUTER JARINGAN)**  
**SMK N 4 PALEMBANG**

**Tanggal :22 Juli 2021**

**Mengetahui,**

**Pembimbing**

**Ketua**

**Yesi Sriyeni, S.Kom., M.Kom.**

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

**NIDN: 0218038904**

**NIP: 09.PCT.13**



## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

*“Janganlah kamu bersikap lemah dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya jika kamu beriman.”*

**(QS. Ali 'Imran Ayat 139)**

### **PERSEMBAHAN**

Laporan PKL ini penulis dedikasikan kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda dan Ibunda, ketulusanya dari hati atas doa yang tak pernah putus, semangat yang tak ternilai. Serta Untuk Orang-Orang Terdekatku Yang Tersayang, Dan Untuk Almamater Kebanggaanku, serta sebagai syarat untuk skripsi agar cepet lulus.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkat dan karunianya berkat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan PKL dengan baik. Praktik Kerja Lapangan ini dilakukan pada SMK Negeri 4 Palembang dengan judul **“Aplikasi Inventory barang dan alat berbasis web.pada setiap Jurusan di SMK Negeri 4 Palembang”**. Laporan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 Sistem Informasi STMIK PalComTech.

Adapun selama penulisan ini dan penyusunan laporan PKL ini, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar- besarnya kepada ketua STIMIK PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., Pembantu ketua 1 Bapak D. Tri Octafian, S.Kom., M.,Kom., Ketua Program Studi Informatika, Bapak Andri Saputra, S.Kom., M.Kom., kepada Dosen Pembimbing PKL Ibu Yesi Seriyani, S.Kom., M.Kom., serta Bapak Suharto, M.Kom selaku pembimbing lapangan pada SMK Negeri 4 Palembang dan para guru dan staf. Kedua orang tua dan seluruh keluarga yang telah memberikan dorongan semangat selama pendidikan dan penyusunan laporan ini.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga laporan PKL ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran bahwa penulisan laporan PKL masih mempunyai banyak kekurangan dan

kelemahan sehingga membutuhkan saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Atas perhatian penulis ucapkan banyak terima kasih.

**Palembang: 22 Agustus 2021.**

**Penulis**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Ruang Lingkup .....	3
1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	3
1.3.1 Tujuan PKL.....	3
1.3.2 Manfaat .....	3
1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa .....	3
1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat PKL.....	4
1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik.....	4
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL.....	4
1.4.1 Tempat pelaksanaan Peraktik Kerja Lapangan .....	4
1.4.2 Waktu pelaksanaan Peraktik Kerja Lapangan.....	4
1.5 Teknik Pengumpulan Data .....	5
1.5.1 Observasi.....	5

1.5.2 Wawancara.....	5
1.5.3 Studi Pustaka.....	6
1.5.4 Dokumentasi .....	6

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Aplikasi Web.....	7
2.1.2 Basis Data .....	8
2.1.3 Inventory .....	8
2.1.4 Flowchart .....	9
2.1.5 Data Flow Diagram.....	11
2.1.6 ERD.....	13
2.1.7 MYSQL.....	15
2.1.8 PHP .....	15
2.2 Gambaran umum perusahaan .....	16
2.2.1 Sejarah Perusahaan.....	16
2.2.2 Struktur Kerja SMK Negeri 4 Palembang .....	17
2.2.3 Visi SMK Negeri 4 Palembang.....	17
2.2.4 Misi SMK Negeri 4 Palembang.....	17
2.2.5 Uraian Kegiatan Praktik Kerja Lapangan .....	18

## **BAB III PEMBAHASAN**

3.1 Hasil Pengamatan .....	19
3.1.1 Flowchart yang berjalan.....	19
3.1.2 Flowchart yang diusulkan .....	21
3.1.3 Flowchart Kepala Sekolah .....	24
3.1.4 Data Flow Konteks.....	25
3.1.5 Data Flow level 0 .....	27
3.1.6 ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	28
3.1.7 Desain Struktur Tabel .....	30
3.2 Desain Interface.....	36
3.2.1 Rancangan .....	36

3.3	Tampilan.....	49
3.3.1	Tampilan Menu Login Admin .....	49
3.3.2	Tampilan Dashboard .....	49
3.3.3	Tampilan Data Barang .....	50
3.3.4	Tampilan Input Data Barang.....	51
3.3.5	Tampilan Data Barang Masuk .....	52
3.3.6	Tampilan Input Data Barang Masuk .....	53
3.3.7	Tampilan Data Barang Keluar .....	54
3.3.8	Tampilan Input Data Barang Keluar .....	55
3.3.9	Tampilan Data Barang DPIB .....	55
3.3.10	Tampilan Input Data Barang DPIB.....	56
3.3.11	Tampilan Data Barang TAV .....	57
3.3.12	Tampilan Input Data Barang TAV.....	58
3.3.13	Tampilan Data Barang TITL.....	58
3.3.14	Tampilan Input Data Barang TITL .....	59
3.3.15	Tampilan Data Barang TKRO .....	60
3.3.16	Tampilan Input Data Barang TKRO .....	61
3.3.17	Tampilan Laporan Barang.....	61
3.3.18	Tampilan Login Kepala Sekolah.....	62
3.3.19	Tampilan Laporan Barang Kepala Sekolah .....	63
3.3.20	Tampilan Form PDF Laporan Barang.....	63
 <b>BAB IV PENUTUP</b>		
4.1	Kesimpulan.....	65
4.2	Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>		<b>xv</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi SMK N 4 Palembang .....	17
Gambar 3. 1 Prosedur Yang Sedang Berjalan.....	20
Gambar 3. 2 Prosedur Yang Diusulkan.....	22
Gambar 3. 3 Flowchart Kepala Sekolah .....	24
Gambar 3. 4 diagram konteks .....	26
Gambar 3. 5 diagram flow level 0.....	27
Gambar 3. 6 Entity Relationship Diagram.....	29
Gambar 3. 7 Desain Tampilan Login.....	36
Gambar 3. 8 Desain Tampilan Awal Aplikasi .....	37
Gambar 3. 9 Desain Tampilan Data Barang .....	37
Gambar 3. 10 Desain Tampilan Kelola data barang .....	38
Gambar 3. 11 Desain Tampilan Barang Masuk.....	39
Gambar 3. 12 Desain Tampilan Kelola barang masuk .....	39
Gambar 3. 13 Desain Tampilan Barang Keluar .....	40
Gambar 3. 14 Desain Tampilan Kelola Barang Keluar .....	40
Gambar 3. 15 Desain Tampilan Barang DPIB.....	42
Gambar 3. 16 Desain Tampilan Kelola Barang DPIB .....	42
Gambar 3. 17 Desain Tampilan Barang TAV.....	43
Gambar 3. 18 Desain Tampilan Kelola Barang TAV .....	43
Gambar 3. 19 Desain Tampilan Barang TITL .....	44
Gambar 3. 20 Desain Tampilan Kelola Barang TITL.....	44
Gambar 3. 21 Desain Tampilan Barang TKRO .....	45
Gambar 3. 22 Desain Tampilan Kelola Barang TKRO .....	45
Gambar 3. 23 Desain Tampilan Laporan Barang.....	46
Gambar 3. 24 Desain Tampilan Laporan Barang Masuk.....	46
Gambar 3. 25 Desain Tampilan Laporan Barang Keluar.....	47
Gambar 3. 26 Desain Tampilan Laporan Barang DPIB .....	47
Gambar 3. 27 Desain Tampilan Laporan Barang TAV .....	48
Gambar 3. 28 Desain Tampilan Laporan Barang TITL.....	48

Gambar 3. 29 Desain Tampilan Laporan Barang TKRO.....	49
Gambar 3. 30 Desain Tampilan Output File PDF.....	49
Gambar 3. 31 Tampilan Menu Login Aplikasi .....	50
Gambar 3. 32 Tampilan Menu Utama.....	50
Gambar 3. 33 Tampilan Menu Data Barang .....	51
Gambar 3. 34 Tampilan Input Data Barang .....	52
Gambar 3. 35 Tampilan Data Barang Masuk.....	53
Gambar 3. 36 Tampilan Input Data Barang Masuk .....	54
Gambar 3. 37 Tampilan Data Barang Keluar.....	55
Gambar 3. 38 Tampilan Input Data Barang Keluar .....	56
Gambar 3. 39 Tampilan Data Barang DPIB .....	56
Gambar 3. 40 Tampilan Input Data Barang DPIB .....	57
Gambar 3. 41 Tampilan Data Barang TAV .....	58
Gambar 3. 42 Tampilan Input Data Barang TAV .....	59
Gambar 3. 43 Tampilan Data Barang TITL.....	59
Gambar 3. 44 Tampilan Input Data Barang TITL .....	60
Gambar 3. 45 Tampilan Data Barang TKRO.....	61
Gambar 3. 46 Tampilan Input Data Barang TKRO .....	62
Gambar 3. 47 Tampilan Laporan Barang.....	62
Gambar 3. 48 Tampilan Login Kepala Sekolah.....	63
Gambar 3. 49 Tampilan Laporan Barang Kepala Sekolah .....	64
Gambar 3. 50 Tampilan Form PDF.....	64

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Admin .....	30
Tabel 3. 2 Tabel Barang .....	31
Tabel 3. 3 Tabel Barang Masuk .....	32
Tabel 3. 4 Tabel Barang Keluar .....	32
Tabel 3. 5 Tabel Barang DPIB .....	33
Tabel 3. 6 Tabel Barang TITL .....	34
Tabel 3. 7 Tabel Barang TAV .....	34
Tabel 3. 8 Tabel Barang TKRO .....	35

## DAFTAR LAMPIRAN

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

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Disaat ini, teknologi sangatlah berperan penting pada kehidupan manusia. Teknologi seperti komputer jika dikelola dengan benar akan menjadi media informasi yang cepat, tepat dan akurat. Suatu organisasi atau perusahaan membutuhkan pembaruan akan teknologi yang dipakainya. Pada dunia pendidikan, komputer menjadi hal penting untuk kemajuan karena memudahkan berbagai aktivitas seperti pengolahan data, pembuatan laporan serta penyimpanan data dan menghasilkan suatu informasi yang lebih efisien.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 4 Palembang, adalah lembaga pendidikan yang berada pada level SLTA dengan layanan pendidikan dan pelatihan pada bidang kejuruan. Sesuai dengan bidangnya SMK Negeri 4 Palembang menyelenggarakan layanan pendidikan dan pelatihan dengan pilihan 7 (tujuh) program keahlian, antara lain : 1.Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB),2.Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL),3.Teknik Pemesinan (TP),4.Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO),5.Teknik Audio Video (TAV),6.Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ),7.Teknik Bisnis dan Sepeda Motor (TBSM).

Berdasarkan Observasi yang dilakukan langsung di lokasi SMKN 4 Palembang,serta wawancara yang dilakukan dengan pembimbing lapangan di SMKN 4 Palembang yaitu bapak Suharto,beliau menyatakan bahwa sebenarnya dari setiap program keahlian di SMKN 4 Palembang sudah sangat baik dan

tentunya sudah terkomputerisasi, Namun ada satu hal yang menjadi permasalahan yaitu, proses pencatatan data-data barang pada setiap jurusan di SMKN 4 Palembang masih menggunakan semi komputerisasi yaitu menggunakan aplikasi *Ms.Excel*. Sebenarnya dalam proses pencatatan menggunakan *Ms.Excel* di sini sudah bisa digunakan, Namun masih terdapat beberapa kendala seperti, kesulitan untuk mendapatkan data-data tertentu dan laporan persediaan barang yang kurang update. Dalam proses pencatatan tersebut penggunaan komputer masih kurang optimal sehingga dalam menghasilkan laporan yang akurat dan tepat membutuhkan waktu yang lama sehingga itu dinilai kurang efektif.

Maka dilihat dari pembahasan di atas penulis berinisiatif membuat Aplikasi pencatatan barang secara terprogram. Aplikasi tersebut merupakan sebuah aplikasi yang mencakup proses pendataan barang masuk dan barang keluar baik barang habis pakai maupun tidak habis pakai, data keadaan barang, serta laporan-laporan yang berkaitan dengan hal-hal tersebut seperti laporan jumlah barang, laporan keadaan barang, laporan pemakaian barang hingga laporan pemusnahan. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini, proses pengolahan data-data barang sekolah dapat berjalan dengan lancar, cepat, minim kesalahan, dan kebutuhan informasi tentang data-data barang sekolah dapat diperoleh dengan mudah.

## **1.2 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup aplikasi web yang akan di bangun yaitu :

1. Data yang di olah adalah data-data barang dari setiap jurusan di SMK Negeri 4 Palembang.
2. Aplikasi ini nantinya akan digunakan oleh kepala jurusan dari setiap jurusan,serta kepala sekolah, SMK Negeri 4 Palembang.
3. Aplikasi ini dibuat dengan bantuan aplikasi seperti Visual Studio Code.
4. Aplikasi ini digunakan untuk mengelola data-data barang pada setiap jurusan di SMK Negeri 4 Palembang.

## **1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan PKL**

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini,yaitu menghasilkan aplikasi inventory yang nantinya diharapkan dapat membantu proses penyimpanan barang di SMKN 4 Palembang.

### **1.3.2 Manfaat**

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

Dengan di adakannya praktik kerja lapangan ini memberikan pengalaman kerja bagi mahasiswa pengalaman, wawasan, serta kedisiplinan mahasiswa.

### **1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat PKL**

Dengan adanya aplikasi ini nanti dapat memudahkan pihak sekolah dalam mengolah data-data barang. Dapat dengan cepat menemukan barang yang ingin di cari, mampu memisahkan antara barang dan alat.

### **1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik**

Sebagai bahan pedoman dan referensi dalam menyusun laporan praktik kerja lapangan yang akan mendatang agar dapat membantu peneliti terkait penelitian dan perancangan sistem mendatang, mengenai Aplikasi Inventory Sekolah

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

### **1.4.1 Tempat pelaksanaan Peraktik Kerja Lapangan**

Tempat pelaksanaan praktik kerja lapangan yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan pada SMKN 4 Palembang, Jl. Sersan Sani 1019 Rt/Rw : 13/03 Kelurahan Pipa Jaya, Kecamatan Kemuning Palembang, Provinsi Sumatera Selatan.

### **1.4.2 Waktu pelaksanaan Peraktik Kerja Lapangan**

Waktu pelaksanaan praktik kerja lapangan yaitu tanggal 9 Maret sampai dengan 9 April 2021, sedangkan jadwal pelaksanaan dengan mengikuti jam kantor yaitu mulai dari 8 pagi sampai jam 3 sore.

## **1.5 Teknik Pengumpulan Data**

### **1.5.1 Observasi**

Menurut (Amrina et al., 2020) observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang 6 lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Penulis disini melakukan observasi dengan melihat setiap proses yang dapat dilihat pada keterangan berikut.

Pada Observasi dilakukan dengan mengamati proses inventory atau penyimpanan barang dan alat-alat sekolah khususnya barang dan alat-alat pada jurusan TKJ( Teknik Komputer dan Jaringan ).Pada tahap penyimpanan barang dan alat-alat TKJ masih mengguakan system manual,yaitu masih menggunakan pencatatan pada media kertas.

### **1.5.2 Wawancara**

Menurut (Amrina et al., 2020) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah 38 respondennya sedikit/kecil.

Wawancara di lakukan langsung kepada Bapak Suharrto Selaku Kepala Jurusan TKJ( Teknik Komputer dan Jaringan).Sebelumnya peneliti menanyakan beberapa pertanyaan menyangkut Proses Inventory sekolah.Dari hasil wawancara peneliti berhasil mendapatkan beberapa informasi mengenai pencatatan system Inventory yang masih manual.

### **1.5.3 Studi Pustaka**

Studi pustaka yang dilakukan penulis adalah dengan membaca jurnal dan mencari sumber referensi di internet, kemajuan teknologi membawa 7 dampak yang sangat signifikan dibidang informasi. Para peneliti dapat langsung mengakses internet untuk mendapatkan informasi yang diinginkan dari berbagai negara dengan sangat tepat dan akurat, sehingga pencarian informasi dapat berjalan dengan cepat, baik dalam pencarian seperti sebuah artikel, gambar, file, maupun video.

### **1.5.4 Dokumentasi**

Dokumentasi adalah aktivitas atau proses sistematis dalam melakukan pengumpulan, pencarian, penyelidikan, pemakaian, dan penyediaan dokumen untuk mendapatkan keterangan, penerangan pengetahuan dan bukti serta menyebarkannya kepada pengguna. Dokumentasi merupakan suatu aktivitas atau proses penyediaan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan berbagai sumber informasi.

Selama pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan yang dilakukan, penulis mendapatkan beberapa dokumentasi yang bisa digunakan untuk menguatkan laporan yang dibuat. Adapun dokumen-dokumen yang di dapat ada beberapa berkas seperti, laporan pencatatan barang menggunakan Ms.Excel.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Aplikasi Web**

Menurut jurnalnya(Josi, 2017) Aplikasi *web* adalah sebuah program yang disimpan di *server* dan dikirim melalui internet dan di akses melalui antarmuka *browser*. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan aplikasi *web* merupakan aplikasi yang diakses menggunakan *web browser* melalui jaringan internet atau intranet. Aplikasi *web* juga merupakan suatu perangkat lunak komputer yang di kodekan dalam bahasa pemrograman yang mendukung perangkat lunak berbasis *web* seperti *HTML, JavaScript, CSS, Ruby, Python, PHP, Java* dan bahasa pemrograman lainnya.

Maka aplikasi merupakan sebuah transformasi dari sebuah permasalahan atau pekerjaan berupa hal yang sulit di pahami menjadi lebih sederhana, mudah dan dapat dimengerti oleh pengguna. Sehingga dengan adanya aplikasi, sebuah permasalahan akan terbantu lebih cepat dan tepat.

Aplikasi memiliki banyak jenis. Di antaranya aplikasi dekstop yang beroperasi secara offline dan aplikasi web yang beroperasi secara *online*. Aplikasi *web* merupakan sebuah aplikasi yang menggunakan teknologi *browser* untuk menjalankan aplikasi dan diakses melalui jaringan komputer Remick.

### 2.1.2 Basis Data

Menurut Abdulloh (2018:103), Database atau basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi.

Menurut Enterprise (2017:1), Basis Data adalah suatu aplikasi yang menyimpan sekumpulan data. Setiap database mempunyai perintah tertentu untuk membuat, mengakses, mengatur, mencari, dan menyalin data yang ada di dalamnya.

Basis data adalah kumpulan data yang 11 saling berhubungan secara logis dan didesain untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh suatu organisasi.

### 2.1.3 Inventory

Menurut (Nahampun, 2020) *Inventory* adalah kegiatan melaksanakan pengurusan, penyelenggaraan, pengaturan, pencatatan dan pendaftaran barang inventaris atau hak milik. Sistem inventaris adalah sebuah sistem yang membantu dalam menjalankan proses inventarisasi (pencatatan) dalam suatu organisasi mulai dari pencatatan barang masuk, penyimpanan sampai dengan barang keluar.

Persediaan atau *inventory* adalah bahan atau barang yang disimpan yang akan digunakan untuk memenuhi tujuan tertentu. (*inventory*) adalah suatu istilah umum yang menunjukkan segala sesuatu atau sumber daya-

sumber daya organisasi yang disimpan dalam antisipasinya terhadap pemenuhan permintaan.

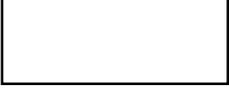
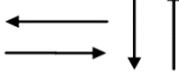
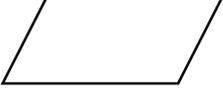
#### **2.1.4 Flowchart**

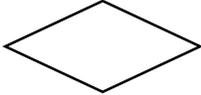
*Flowchart* merupakan urutan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah, sehingga *flowchart* merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu.

Menurut (Yuli Sulistyio et al., 2018), dalam penelitiannya membahas tentang flowchart yang menunjukkan alir (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Alur mampu menunjukkan secara jelas arus pengendalian suatu algoritma, yaitu bagaimana pelaksanaan suatu rangkaian secara logis dan sistematis suatu *flowchart* dapat memberikan gambaran dua dimensi yang berupa simbol-simbol grafis.

*Flowchart* bertujuan untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, terurai rapi, dan jelas menggunakan simbol-simbol yang standar.

Tabel 2. 1 Simbol flowchart

Simbol	Keterangan
 <b>Document</b>	Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku atau cetakan.
 <b>Multi Document</b>	Dokumen yg digunakan lebih dari satu dalam simbol ini.
 <b>Manual Operation</b>	Proses manual Simbol yang menyatakan suatu proses yang tidak dilakukan oleh komputer.
 <b>Process</b>	Proses yang dilakukan oleh komputer.
 <b>Data Flow</b>	Arus data mengalir di antara proses, simpanan data dan kesatuan. Arus data ini menunjukkan arus data dari yang masuk ke dalam proses sistem
 <b>Disk Storage</b>	Simbol yang menyatakan input berasal dari dari disk atau output disimpan ke disk.
 <b>Input atau Output</b>	Simbol yang menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya.

<b>Simbol</b>	<b>Keterangan</b>
 <b><i>Terminator</i></b>	Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran.
 <b><i>Decision</i></b>	Pengambilan keputusan. Simbol yang menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban yaitu ya atau tidak.
 <b><i>Display</i></b>	Layar peraga Mencetak keluaran dalam layar monitor. (monitor).
 <b><i>Punched Card</i></b>	Simbol yang menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu.

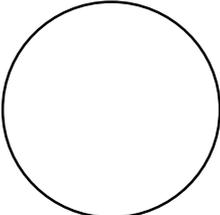
**Sumber: Sitorus(2016:14)**

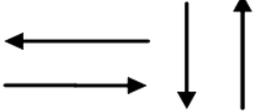
### 2.1.5 Data Flow Diagram

Menurut (Nahampun, 2020) berpendapat bahwa *Data Flow Diagram* (DFD) merupakan suatu diagram yang menggambarkan alir data dalam suatu entitas ke sistem atau sistem ke entitas. DFD juga dapat diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dari input atau masukan menuju atau output.

Keuntungan dari DFD adalah untuk memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan atau dikembangkan.

**Tabel 2. 2 Simbol data flow diagram**

Simbol	Keterangan
 <p><b>Kesatuan Luar</b> (<i>Eksternal Entity</i>)</p>	<p>Merupakan kesatuan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainya yang berada di luar lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output sistem.</p>
 <p><b>Proses (<i>Process</i>)</b></p>	<p>Simbol ini digunakan untuk melakukan proses pengolahan data, menunjukkan suatu kegiatan yang mengubah aliran data yang masuk menjadi keluaran.</p>
<p><b>Penyimpanan Data/Data</b></p> 	<p>merupakan tempat penyimpanan dokumen-dokumen atau file-file yang dibutuhkan.</p>

Simbol	Keterangan
 <p data-bbox="534 566 699 600"><b>Aliran Data</b></p>	Menunjukkan arus data dalam proses.

Sumber: Zefriyenni dan Santoso (2017:14)

### 2.1.6 ERD

Entity Relationship Diagram merupakan suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan pada sistem secara abstrak untuk mendokumentasikan data perusahaan dengan mengidentifikasi jenis entitas (entity) dan hubungannya. ERD juga menggambarkan hubungan antara satu entitas yang memiliki sejumlah atribut dengan entitas yang lain dalam suatu sistem yang terintegrasi. Dan digunakan oleh perancang sistem untuk memodelkan data yang nantinya akan dikembangkan menjadi basis data. (Setiadi, 2017).

**Tabel 2. 3 symbol-simbol Entity Relationship Diagram**

Simbol	Keterangan
	Entitas, yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik
	Relasi, yaitu hubungan yang terjadi antara salah satu lebih entitas. Jenis hubungan antara lain. one to one, One to many, dan many to many.
	Atribut, yaitu karakteristik dari entitas atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
	Hubungan antara entitas dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya.

**Sumber: (Setiadi, 2017)**

### 2.1.7 MYSQL

Menurut (MADCOMS, 2016) MySQL adalah sistem database *SQL* yang bersifat Open Source dan paling populer saat ini. Sistem database *MySQL* mendukung beberapa fitur seperti multithreaded, multiuser, dan *SQL* (DBMS) Database Management System (Ayu & Permatasri, 2018).

*MySQL* adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal. *MySQL* menggunakan bahasa *SQL* untuk mengakses databasenya. *Lisensi Mysql* adalah *FOSS License Exception* dan ada juga yang versi komersialnya. Tag *Mysql* adalah “*The World's most popular open source database*”. *MySQL* tersedia untuk beberapa *platform*, di antaranya adalah untuk versi windows dan versi linux.).

*MySQL* Salah satu aplikasi basis data yang sering digunakan untuk mengolah dan menata file-file yaitu *MySQL*. *MySQL* merupakan turunan salah satu konsep utama basis data yang sudah ada sebelumnya *SQL* yaitu pngoperasian basis data”

### 2.1.8 PHP

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman server side scripting yang bersifat open source, bahasa pemrograman ini banyak digunakan untuk pengembangan website. Sebagai sebuah scripting language, PHP menjalankan instruksi pemrograman saat proses runtime. Hasil dari instruksi tentu akan berbeda tergantung data yang diproses. Inilah yang

membuat PHP sering digunakan untuk membangun website dinamis seperti Aplikasi Inventory.

Menurut (Fitri Ayu and Nia Permatasari, 2018), “PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa script yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk membuat program situs web dinamis”.

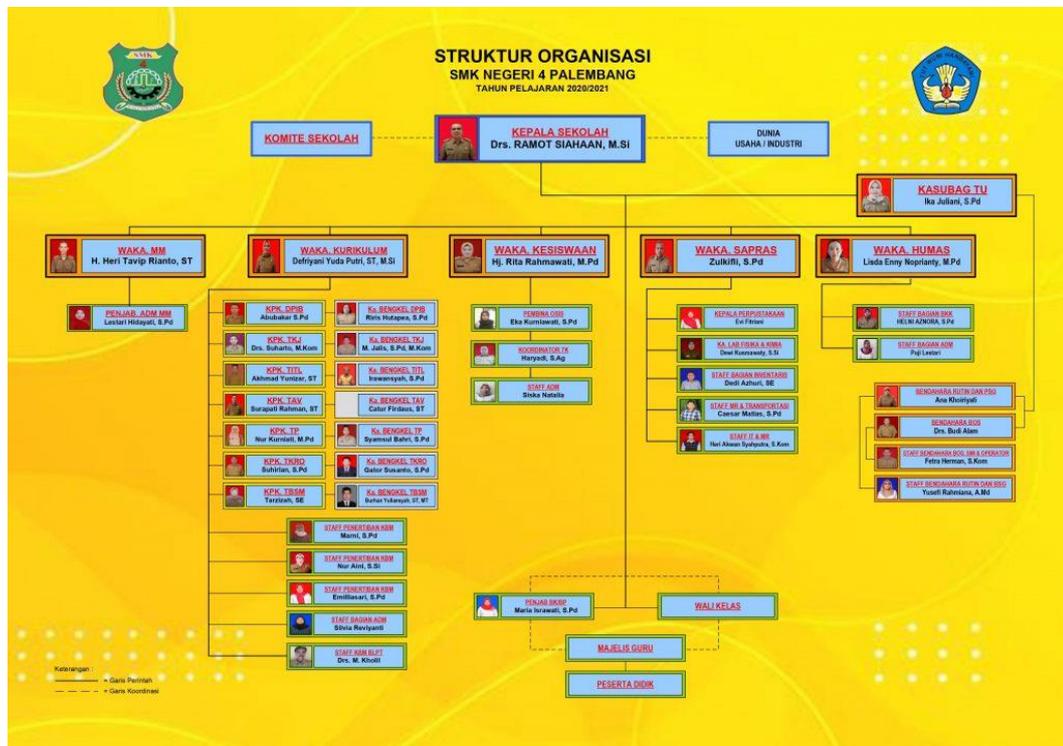
## **2.2 Gambaran umum perusahaan**

### **2.2.1 Sejarah Perusahaan**

Secara singkat sejarah SMK Negeri 4 Palembang adalah, Pada tahun 1975 Sekolah Teknologi Menengah Instruktur Negeri (STMIN) Palembang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan Industri dan masyarakat Menjadi Sekolah Teknologi Menengah 2 Palembang dengan surat keputusan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No: 02/set/08/tahun 1975. Setelah itu di rubah namanya menjadi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 4 Palembang.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 4 Palembang, adalah lembaga pendidikan yang berada pada level SLTA dengan layanan pendidikan dan pelatihan pada bidang kejuruan, untuk mempersiapkan lulusan dengan kompetensi keahlian sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. SMK Negeri 4 Palembang adalah sekolah menengah kejuruan yang termasuk dalam bidang/kelompok Teknologi Rekayasa dan Teknologi Informasi Komunikasi.

## 2.2.2 Struktur Kerja SMK Negeri 4 Palembang



Sumber:SMK N 4 Palembang

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi SMK N 4 Palembang

## 2.2.3 Visi SMK Negeri 4 Palembang

Mempersiapkan lulusan yang berkualitas, profesional, bertaqwa dan berwawasan lingkungan.

## 2.2.4 Misi SMK Negeri 4 Palembang

- ❖ Menciptakan lulusan yang berkualitas dan bertaqwa
- ❖ Meningkatkan profesional siswa, guru dan karyawan sesuai dengan standar ISO 9001:2008

- ❖ Meningkatkan lingkungan yang berwawasan adiwiyata.
- ❖ Meningkatkan kerjasama dan mempromosikan SMK Negeri 4 Palembang kepada masyarakat Dunia Usaha / Dunia Industri.

### **2.2.5 Uraian Kegiatan Praktik Kerja Lapangan**

Selama melaksanakan kegiatan praktik kerja lapangan (PKL) pada SMK Negeri 4 Palembang, dalam proses PKL mahasiswa di bimbing dan di arahkan oleh pembimbing lapangan yaitu dengan Bapak Suharto dan di tempatkan di bagian TKJ. Kegiatan yang dilakukan selama PKL di SMK Negeri 4 Palembang yaitu membantu kepala jurusan untuk mendata barang-barang di setiap jurusan. Baik itu data barang gudang, barang masuk dan barang keluar.

## **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

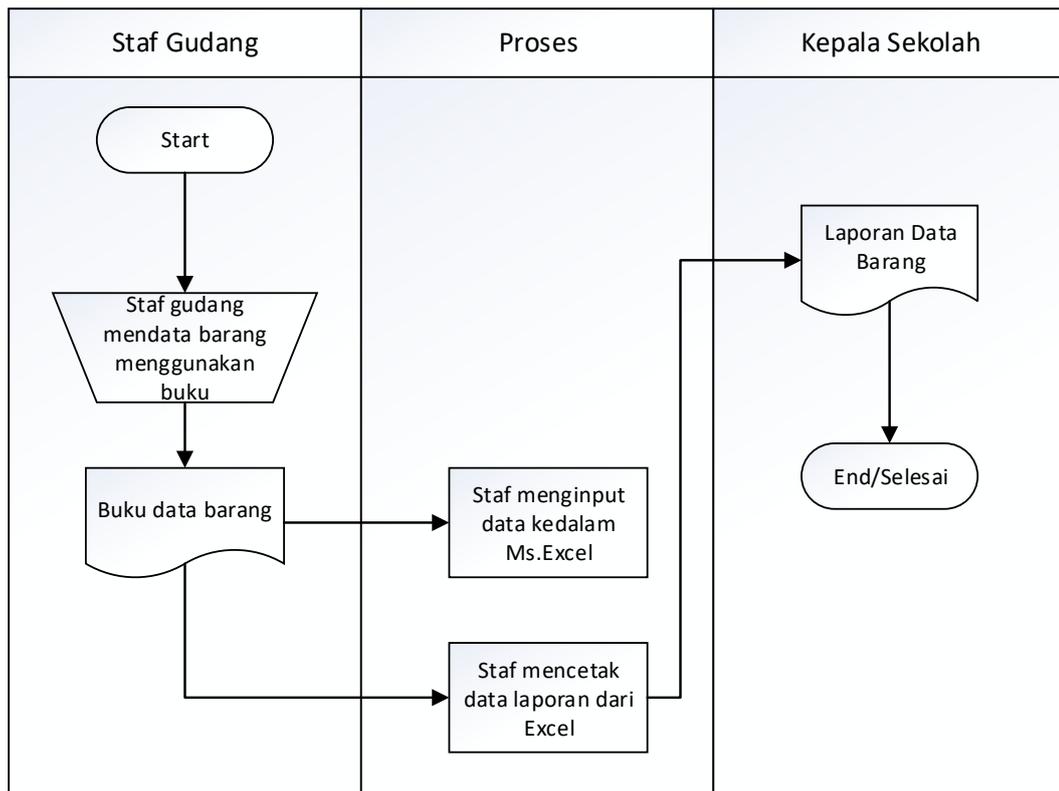
#### **3.1 Hasil Pengamatan**

Setelah melakukan pengamatan langsung pada SMKN 4 Palembang mengenai proses *Inventory* yang dijalankan, saat ini SMKN 4 Palembang belum memiliki aplikasi *inventory* berbasis web secara otomatis yang dapat dikelola sendiri, pada saat ini SMKN 4 Palembang masih melakukan proses pencatatan barang menggunakan *Microsoft Excel* oleh bagian kepala jurusan, sebenarnya dalam proses pencatatan menggunakan Ms.Excel ini sudah bisa digunakan, Namun masih terdapat beberapa kendala seperti,kesulitan untuk mendapatkan data-data tertentu dan laporan persediaan barang yang kurang update.Dalam proses pencatatan tersebut penggunaan komputer masih kurang optimal sehingga dalam menghasilkan laporan yang akurat dan tepat membutuhkan waktu yang lama sehingga itu dinilai kurang efektif.

##### **3.1.1 Flowchart yang berjalan**

Prosedur yang berjalan dapat dilihat pada gambar 3.1 gambar tersebut merupakan prosedur pengolahan Aplikasi *Inventory* yang sedang berjalan atau yang sedang diterapkan pada SMK Negeri 4 Palembang, alur tersebut yang menjadi jalur dan aturan yang diterapkan pada SMK Negeri 4 Palembang, guna melancarkan berjalannya *Inventory/*Penyimpanan barang pada setiap harinya.

Berikut gambar serta penjelasan yang membahas alur proses pengolahan transaksi yang berjalan pada SMK Negeri 4 Palembang, dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini.



**Gambar 3. 1** *Prosedur Yang Sedang Berjalan*

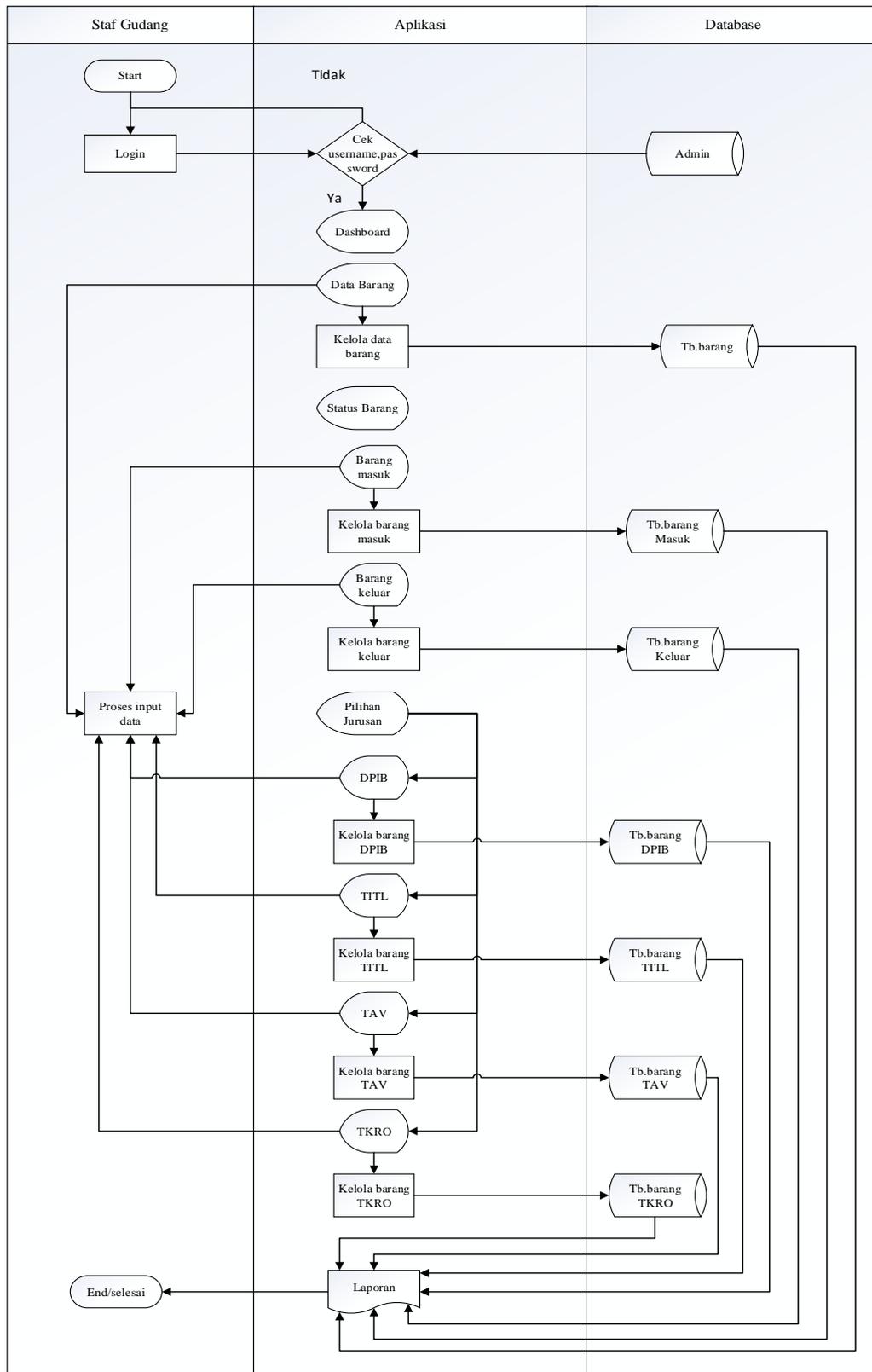
Dari gambar 3.1. dapat dijelaskan alur proses Aplikasi Inventory pada SMK Negeri 4 Palembang dapat dilihat sebagai berikut :

- 1) Start /mulai
- 2) Staf gudang membuat catatan barang-barang gudang menggunakan buku.
- 3) Setelah dilakukan pendataan barang-barang di dalam buku catatn.
- 4) Staf gudang menginput data-data barang ke Ms.Excel.

- 5) Setelah semua barang di input ke dalam Ms.Excel dan telah mendapatkan hasil.
- 6) Data barang tadi kemudian di cetak ke dalam bentuk laporan baik Word,Pdf,ataupun Power Point.
- 7) Setelah di cetak,kemudian laporan data barang diserahkan ke Kepala Sekolah.
- 8) Kepala sekolah menerima laporan barang.
- 9) End/selesai.

### **3.1.2 Flowchart yang diusulkan**

Prosedur yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 3.1.2. gambar tersebut merupakan prosedur pengolahan transaksi barang yang diusulkan pada SMK Negeri 4 Palembang.



**Gambar 3. 2** *Prosedur Yang Diusulkan*

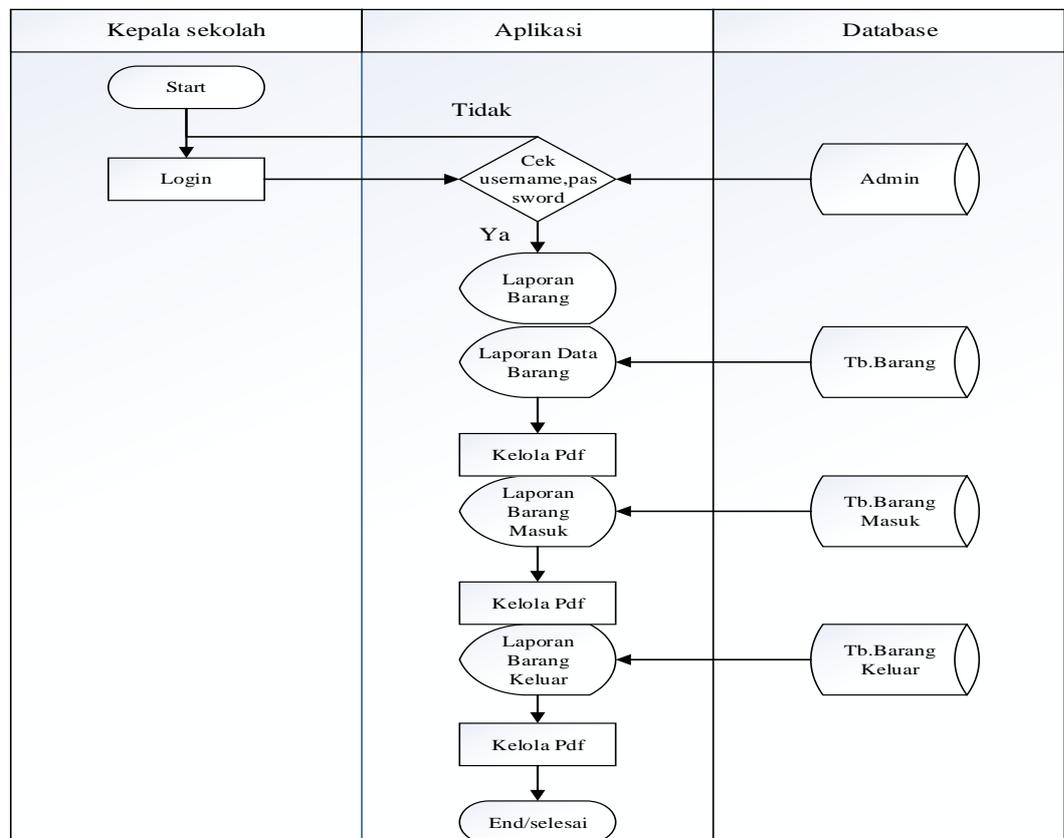
Dari gambar 3.2 dapat dijelaskan alur proses Inventory yang sedang berjalan pada SMK Negeri 4 Palembang dapat dilihat sebagai berikut :

- 1) Start/mulai
- 2) Staf gudang login terlebih dahulu ke aplikasi inventory.
- 3) Dalam proses login jika username dan password benar maka akan langsung masuk ke halaman dashboard aplikasi,jika username password salah maka tidak akan masuk.
- 4) Staf mulai melakukan proses input data ,baik itu input data barang,barang masuk,barang DPIB,barang TAV,barang TITL,barang TKRO dan barang keluar
- 5) Proses input disini yaitu memasukkan data-data barang seperti kode barang,nama barang,jenis barang,serta tanggal.
- 6) Barang-barang yang di input sesuai dengan pembagian masing-masing.baik itu data barang,barang masuk, barang dpib,barangtav,barang titl,barang tkro dan barang keluar.
- 7) Setelah barang-barang di input oleh kepala jurusan,kemudian barang-barang di proses yang kemudian nanti barang-barang yang di input akan langsung masuk ke pembagiannya masing-masing,jika menginput data barang maka akan masuk ke data barang,jika input data barang masuk akan masuk ke data barang masuk,dan begitupun jika input data barang keluar akan masuk ke data barang keluar.

- 8) Setelah di input secara otomatis akan masuk ke database.
- 9) Kemudian data-data barang di masukkan ke dalam laporan,yang nantinya akan diserahkan kepada kepala sekolah/kepala jurusan.
- 10) End/selesai.

### 3.1.3 Flowchart Kepala Sekolah

Pada Gambar di bawah ini dapat dilihat proses/prosedur yang dilakukan oleh kepala sekolah SMK Negeri 4 Palembang.



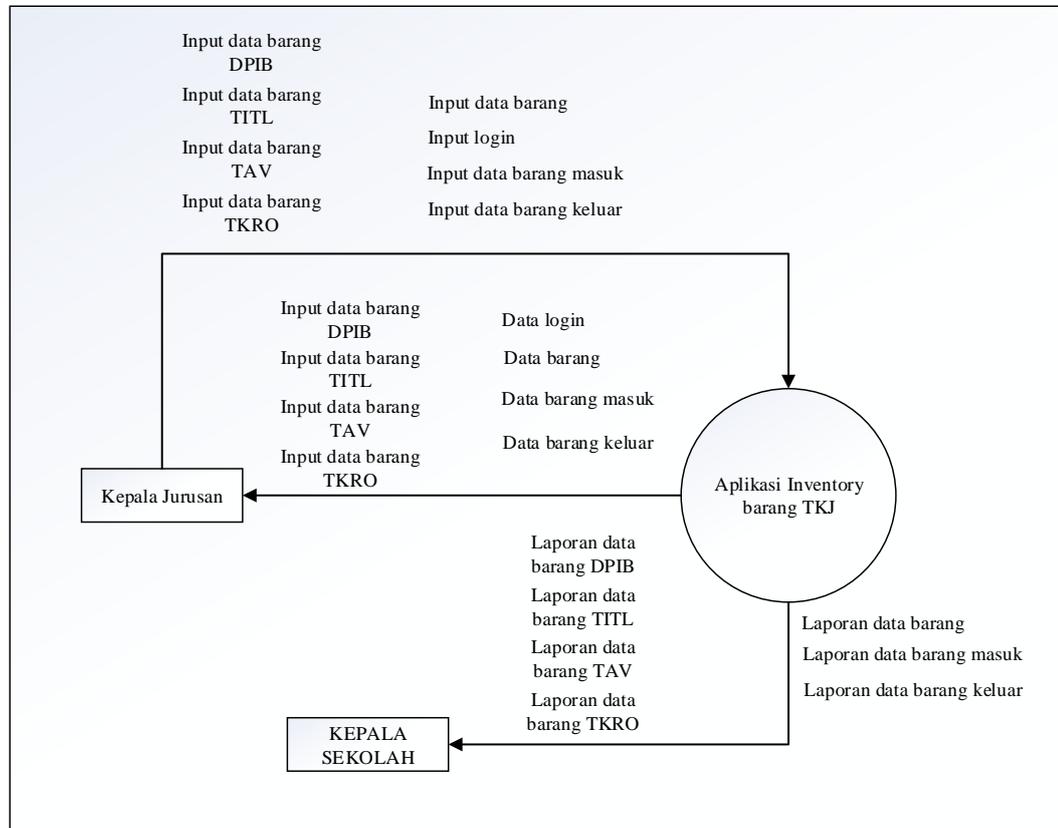
**Gambar 3. 3 Flowchart Kepala Sekolah**

Dari gambar di atas dapat dijelaskan alur proses yang dilakukan oleh kepala sekolah SMK Negeri 4 Palembang:

- 1) Start/mulai
- 2) Kepala sekolah login terlebih dahulu
- 3) jika login berhasil, kepala sekolah akan langsung masuk ke aplikasi inventory, namun hanya bisa masuk ke dashboard laporan.
- 4) Baik itu laporan barang, laporan barang masuk, dan laporan barang keluar.
- 5) End/selesai.

#### **3.1.4 Data Flow Konteks**

Diagram Konteks adalah sebuah bagian level dari Data Flow Diagram yang digunakan untuk menetapkan konteks serta batasan batasan sistem pada Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Berikut adalah diagram konteks dari aplikasi pencatatan barang SMK Negeri 4 Palembang.



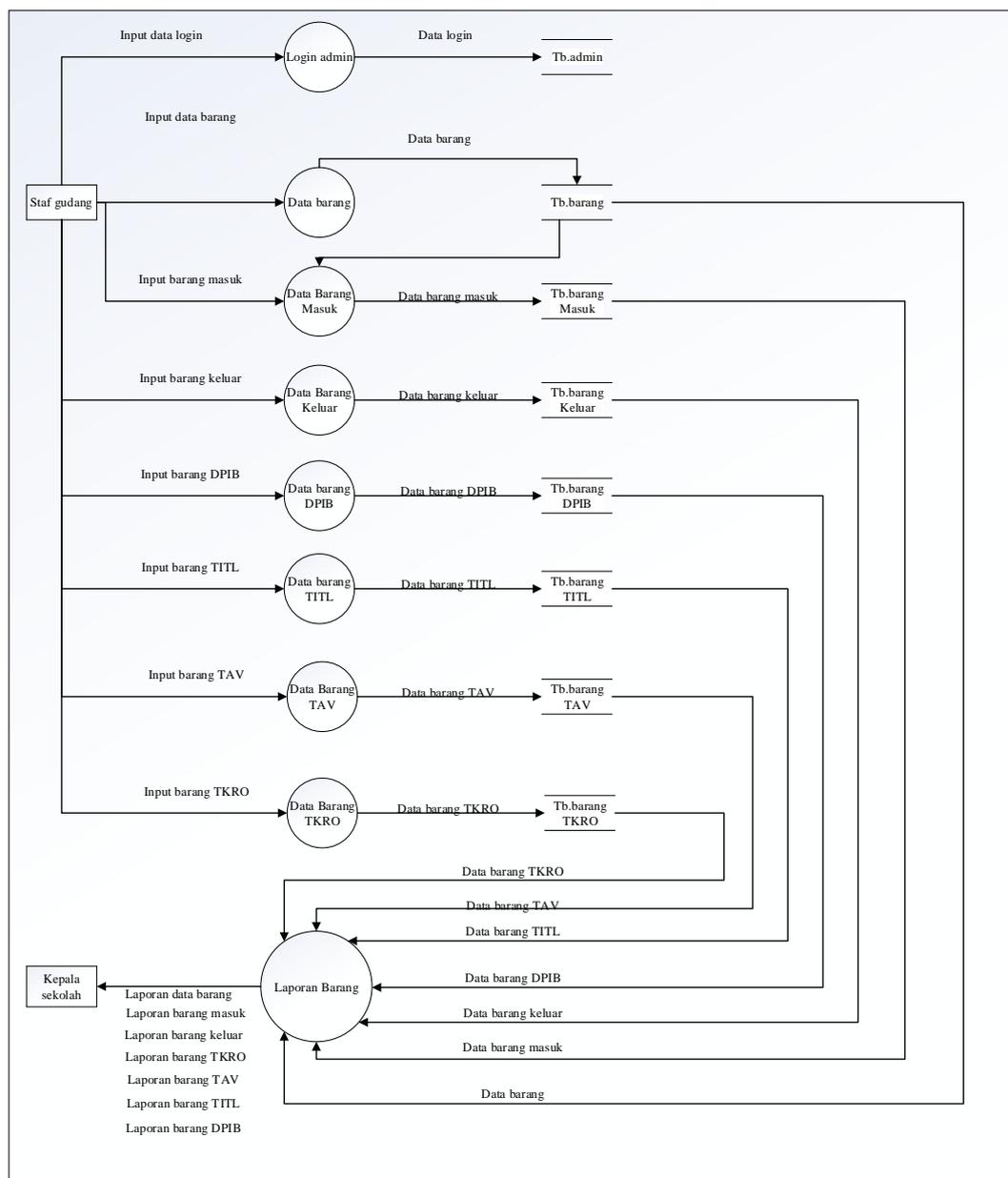
**Gambar 3. 4 diagram konteks**

Dari gambar 3.4 dapat dijelaskan alur proses *Inventory* yang sedang berjalan pada SMK Negeri 4 Palembang dapat dilihat sebagai berikut :

- 1) Staf gudang melakukan berbagai inputan, seperti input data login, input data barang, input barang masuk, dan input data keluar.
- 2) Kemudian inputan tersebut masuk ke aplikasi *inventory*.
- 3) Dari aplikasi *inventory* nanti akan menampilkan hasil data login, data barang, data barang masuk, data barang keluar.

- 4) Yang kemudian akan di cek oleh staf gudang.
- 5) Setelah data-data selesai di input dan masuk ke aplikasi *inventory*,
- 6) Kemudian di buat laporan,yang nantinya akan di serahkan kepada kepala sekolah/kepala jurusan.

### 3.1.5 Data Flow level 0



Gambar 3. 5 Diagram flow level 0

Dari gambar 3.5 dapat dijelaskan diagram flow level 0 Aplikasi Inventory pada SMK Negeri 4 Palembang dapat dilihat sebagai berikut :

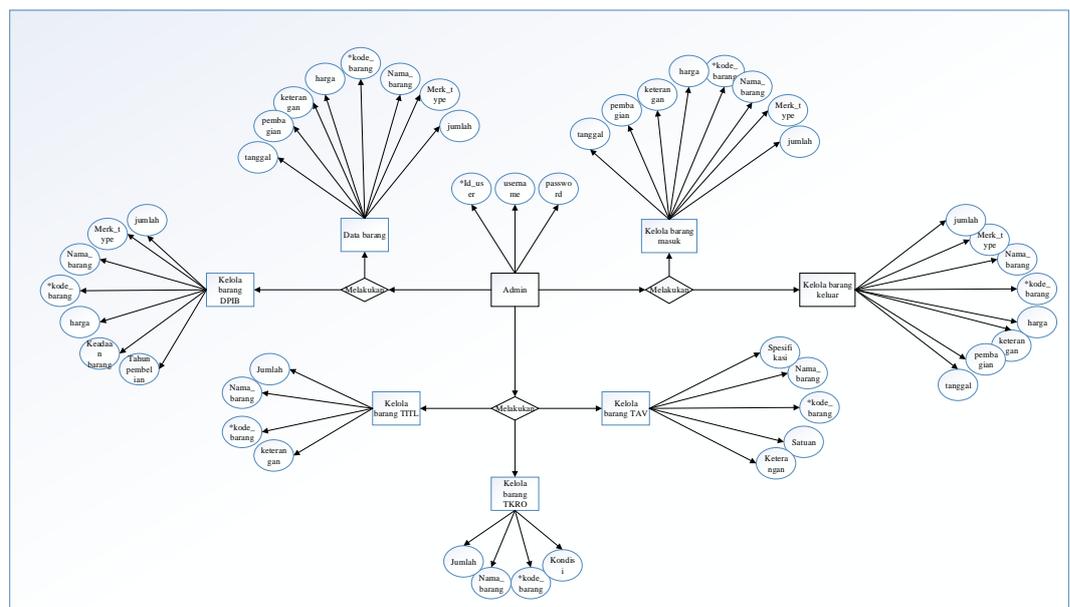
- 1) Staf gudang melakukan beberapa inputan.
- 2) Pertama input data login
- 3) Kedua input data barang
- 4) Ketiga input data barang masuk
- 5) Selanjutnya input data barang keluar.
- 6) Untuk input data barang masuk dan keluar di ambil dari tabel barang.
- 7) Data-data yang telah di input akan langsung masuk ke masing-masing tabel yang ada di database.
- 8) Inputan tadi juga akan di masukkan ke dalam laporan.
- 9) Baik itu laporan barang,laporan barang masuk,dan laporan barang keluar.
- 10) Yang kemudian laporan-laporan di atas akan diserahkan kepada kepala sekolah.

### **3.1.6 ERD ( *Entity Relationship Diagram* )**

Pada penelitian ini perancangan basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD). Model data *Entity Relationship Diagram* (ERD) dikembangkan untuk memudahkan desain database dengan memungkinkan spesifikasi skema perusahaan yang mewakili struktur logis keseluruhan database.

ERD merupakan model data berorientasi sistem, sedangkan DFD merupakan model yang berorientasi pada proses.

Berikut adalah entitas dan atribut Aplikasi Inventory Pada bagian TKJ SMK Negeri 4 Palembang



**Gambar 3. 6 Entity Relationship Diagram**

Dari gambar 3.6 di atas dapat dijelaskan *Entity Relationship Diagram* Aplikasi *Inventory* Bagian TKJ. SMK Negeri 4 Palembang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Entity di atas menunjukkan admin mempunyai hubungan one to many,(satu admin bisa mengelola banyak barang).
2. Satu admin bisa mengelola banyak barang gudang TKJ.
3. Satu admin bisa mengelola banyak barang masuk.
4. Satu admin bisa mengelola banyak barang keluar.

### 3.1.7 Desain Struktur Tabel

Desain database yang digunakan untuk menentukan struktur dari table tabel yang akan di buat berisikan nama *field,type field*,dan ukurannya,dimana table-tabel tersebut digunakan untuk menampung data.Adapun desain database sebagai berikut :

#### 1. Tabel Admin

Nama Tabel : Admin

*Primary Key* : \*id\_user

*Foreign Key* : -

**Tabel 3. 1 Tabel Admin**

<b>Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Lebar</b>	<b>Keterangan</b>
Id_user	Int	11	<i>Primary Key</i> , Not Null, Auto Increment
Username	Varchar	50	Nama Pengguna
Password	Varchar	15	Password pengguna

## 2. Tabel Barang

Nama Tabel : databarang

*Primary Key* : \*kode\_barang

*Foreign Key* : -

**Tabel 3. 2 Tabel Barang**

<b>Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Lebar</b>	<b>Keterangan</b>
Kode_barang	Int	11	<i>Primary Key</i> ,Not Null
Nama_barang	Varchar	50	Nama barang
Jumlah	Int	11	Jumlah barang
Keterangan	Varchar	150	Keterangan tentang kondisi barang
Pembagian	Enum	(ruang.d3,lemari.d3,ruang.d6,lemari.d6)	Tempat penyimpanan barang
Tanggal	Date		Tanggal pencatatan barang

### 3. Tabel Barang Masuk

Nama Tabel : barangmasuk

*Primary Key* : \*kode\_barang

*Foreign Key* : -

**Tabel 3. 3 Tabel Barang Masuk**

Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
Kode_barang	Int	11	<i>Primary Key</i> ,Not Null
Nama_barang	Varchar	50	Nama barang
Jumlah	Int	11	Jumlah barang
Pembagian	Enum	(ruang.d3,lemari.d3,ruang.d6,lemari.d6)	Tempat penyimpanan barang
Tanggal_inputan	Date		Tanggal masuk barang

### 4. Tabel Barang Keluar

Nama Tabel : barangkeluar

*Primary Key* : \*kode\_barang

*Foreign Key* : -

**Tabel 3. 4 Tabel Barang Keluar**

Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
Kode_barang	Int	11	<i>Primary Key</i> ,Not Null

Nama_barang	Varchar	50	Nama barang
Jumlah	Int	11	Jumlah barang
Pembagian	Enum	(ruang.d3,lemari.d3,ruang.d6,lemari.d6)	Tempat penyimpanan barang
Tanggal_keluar	Date		Tanggal masuk keluar

### 5. Tabel Barang DPIB

Nama Tabel : barangDPIB

*Primary Key* : \*kode\_barang

*Foreign Key* : -

**Tabel 3. 5 Tabel Barang DPIB**

Field	Tipe data	Lebar	Keterangan
Kode_barang	Int	11	Primary key,Not Null
Nama_barang	Varchar	30	Nama barang
Tahun pembelian	Varchar	10	Tahun pembelian
Jumlah	Int	11	Jumlah barang
Harga	Varchar	30	Harga barang
Keadaan	Varchar	150	Kondisi barang
Tanggal	Date		Tanggal input

## 6. Tabel Barang TITL

Nama Tabel : barangTITL

*Primary Key* : \*kode\_barang

*Foreign Key* :-

**Tabel 3. 6 Tabel Barang TITL**

Field	Tipe data	Lebar	Keterangan
Kode_barang	Int	11	Primary key,Not Null
Nama_barang	Varchar	30	Nama barang
Jumlah	Int	11	Jumlah barang
Keterangan	Varchar	150	Kondisi barang
Tanggal	Date		Tanggal input

## 7. Tabel Barang TAV

Nama Tabel : barangTAV

*Primary Key* : \*kode\_barang

*Foreign Key* :-

**Tabel 3. 7 Tabel Barang TAV**

Field	Tipe data	Lebar	Keterangan
Kode_barang	Int	11	Primary key,Not Null
Nama_barang	Varchar	30	Nama barang
Spesifikasi	Varchar	50	Spesifikasi barang

Jumlah	Int	11	Jumlah barang
Keterangan	Varchar	150	Kondisi barang
Tanggal	Date		Tanggal input

### 8. Tabel Barang TKRO

Nama Tabel : barangTKRO

*Primary Key* : \*kode\_barang

*Foreign Key* : -

**Tabel 3. 8 Tabel Barang TKRO**

<b>Field</b>	<b>Tipe data</b>	<b>Lebar</b>	<b>Keterangan</b>
Kode_barang	Int	11	Primary key,Not Null
Nama_barang	Varchar	30	Nama barang
Jumlah	Int	11	Jumlah barang
Kondisi	Varchar	150	Kondisi barang
Tanggal	Date		Tanggal input

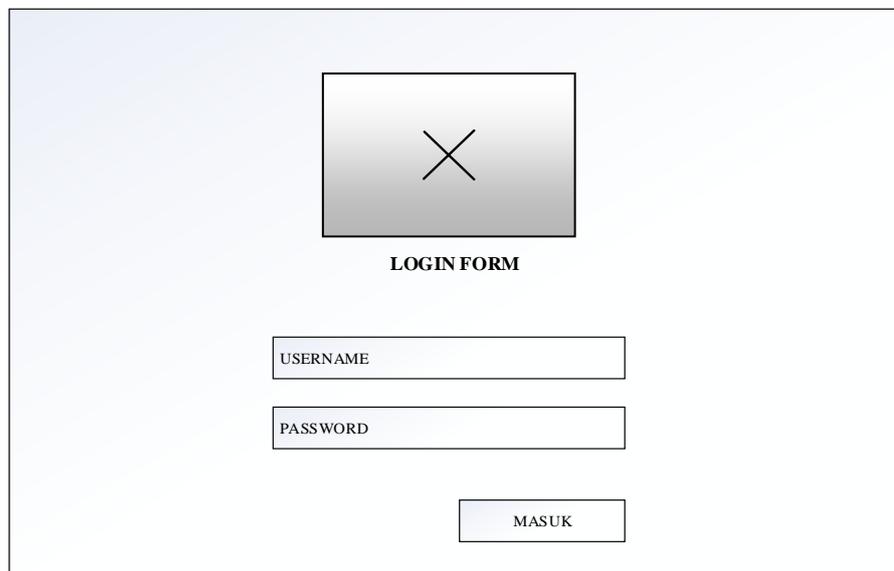
## 3.2 Desain Interface

*Desain Interface* merupakan rancangan desain tampilan input dan output sebuah Aplikasi.

### 3.2.1 Rancangan

#### 1) Desain Login

Desain input data login merupakan rancangan form untuk masuk ke dalam menu utama aplikasi.

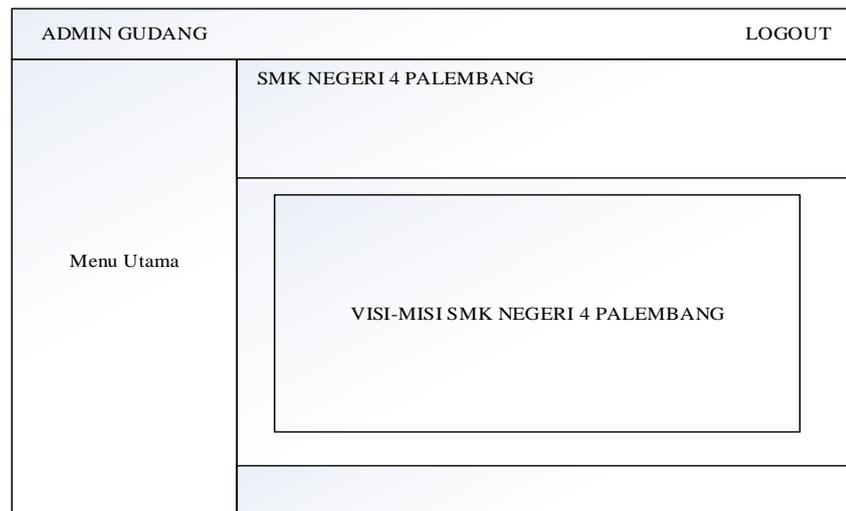


The image shows a wireframe for a login form. It consists of a central square box with a gradient background and a large 'X' inside, representing a window or dialog box. Below this box is the text 'LOGIN FORM'. Underneath are two horizontal input fields: the first is labeled 'USERNAME' and the second is labeled 'PASSWORD'. At the bottom right of the form is a button labeled 'MASUK'.

**Gambar 3. 7 Desain Tampilan Login**

## 2) Desain Dashboard

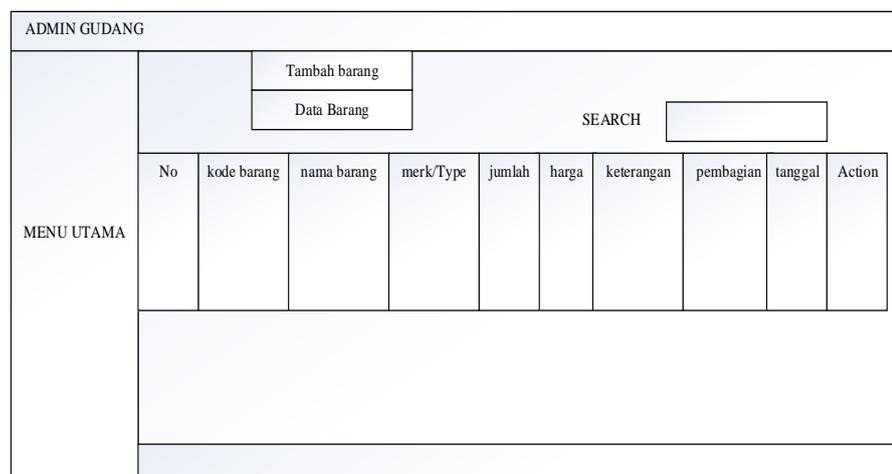
Desain dashboard merupakan rancangan tampilan setelah user admin atau kepala sekolah login.



**Gambar 3. 8 Desain Tampilan Awal Aplikasi**

## 3) Desain Data Barang

Desain input data barang digunakan untuk menampilkan barang-barang yang ingin di masukkan ke gudang.



**Gambar 3. 9 Desain Tampilan Data Barang**

#### 4) Desain Kelola Data Barang

Adalah desain saat staf gudang ingin menginput barang-barang TKJ.

ADMIN GUDANG	
MENU UTAMA	Kode Barang <input type="text"/>
	Nama Barang <input type="text"/>
	Merk/Type <input type="text"/>
	Jumlah <input type="text"/>
	Harga <input type="text"/>
	Keterangan <input type="text"/>
	Pembagian <input type="text"/>
	Tanggal mm.dd.yyy <input type="text"/>
	<input type="button" value="Simpan"/>
	<input type="button" value="Batal"/>

**Gambar 3. 10 Desain Tampilan Kelola data barang**

### 5) Desain Data Barang Masuk

Adalah desain untuk menampilkan data-data barang yang diterima atau masuk ke gudang bagian TKJ.

ADMIN GUDANG							
MENU UTAMA	Tambah Barang						
	Data Barang Masuk		SEARCH <input type="text"/>				
	No	kode barang	nama barang	merk/type	jumlah	harga	pembagian

**Gambar 3. 11 Desain Tampilan Barang Masuk**

### 6) Desain Kelola Data Barang Masuk

Adalah tampilan desain table yang menampilkan proses atau saat mengelola barang masuk.

ADMIN GUDANG		
MENU UTAMA	Kode Barang <input type="text"/>	
	Nama Barang <input type="text"/>	
	Merk/Type <input type="text"/>	
	Jumlah <input type="text"/>	
	Harga <input type="text"/>	
	Pembagian <input type="text"/>	
	Tanggal inputan mm.dd.yyy <input type="text"/>	
	<input type="button" value="Submit"/>	

**Gambar 3. 12 Desain Tampilan Kelola barang masuk**

### 7) Desain Barang Keluar

Desain barang keluar digunakan untuk menampilkan data-data barang yang akan dikeluarkan dari gudang TKJ.

ADMIN GUDANG							
MENU UTAMA	Tambah Barang						
	Data Barang Keluar		SEARCH <input type="text"/>				
	No	kode barang	nama barang	merk/type	jumlah	harga	pembagian

**Gambar 3. 13 Desain Tampilan Barang Keluar**

### 8) Desain Kelola Data Barang Keluar

Desain untuk menampilkan proses input data-data barang keluar.

ADMIN GUDANG	
MENU UTAMA	Kode Barang <input type="text"/>
	Nama Barang <input type="text"/>
	Merk/Type <input type="text"/>
	Jumlah <input type="text"/>
	Harga <input type="text"/>
	Pembagian <input type="text"/>
	Tanggal keluar mm.dd.yyy <input type="text"/>
	<input type="button" value="Submit"/>

**Gambar 3. 14 Desain Tampilan Kelola Barang Keluar**

### 9) Desain Barang DPIB

Desain barang DPIB digunakan untuk menampilkan data-data barang DPIB.

Kepala Jurusan							
MENU UTAMA	Tambah Barang DPIB						
	Data Barang DPIB						
	SEARCH <input type="text"/>						
	No	kode barang	nama barang	tahun pembelian	jumlah	harga	keadaan

**Gambar 3. 15 Desain Tampilan Barang DPIB**

### 10) Desain Kelola Data Barang DPIB

Desain untuk menampilkan proses input data-data barang DPIB

Kepala Jurusan		
MENU UTAMA	Kode Barang <input type="text"/>	
	Nama Barang <input type="text"/>	
	Tahun Pembelian <input type="text"/>	
	Jumlah <input type="text"/>	
	Harga <input type="text"/>	
	Kondisi <input type="text"/>	
	Tanggal Inputan <input type="text" value="mm.dd.yyy"/>	
	<input type="button" value="Submit"/>	

**Gambar 3. 16 Desain Tampilan Kelola Barang DPIB**

### 11) Desain Barang TAV

Desain barang TAV digunakan untuk menampilkan data-data barang TAV.

Kepala Jurusan						
MENU UTAMA	Tambah Barang TAV					
	Data Barang TAV					
	SEARCH <input type="text"/>					
	No	kode barang	nama barang	spesifikasi	jumlah	keterangan

**Gambar 3. 17 Desain Tampilan Barang TAV**

### 12) Desain Kelola Data Barang TAV

Desain untuk menampilkan proses input data-data barang TAV

Kepala Jurusan	
MENU UTAMA	Kode Barang <input type="text"/>
	Nama Barang <input type="text"/>
	Spesifikasi <input type="text"/>
	Jumlah <input type="text"/>
	Keterangan <input type="text"/>
	Tanggal Inputan mm.dd.yyy <input type="text"/>
	<input type="button" value="Submit"/>

**Gambar 3. 18 Desain Tampilan Kelola Barang TAV**

### 13) Desain Barang TITL

Desain barang TITL digunakan untuk menampilkan data-data barang TITL.

Kepala Jurusan						
MENU UTAMA	Tambah Barang TITL					
	Data Barang TITL			SEARCH		<input type="text"/>
	No	kode barang	nama barang	jumlah	keterangan	tanggal inputan

**Gambar 3. 19 Desain Tampilan Barang TITL**

### 14) Desain Kelola Data Barang TITL

Desain untuk menampilkan proses input data-data barang TITL

Kepala Jurusan		
MENU UTAMA	Kode Barang <input type="text"/>	
	Nama Barang <input type="text"/>	
	Jumlah <input type="text"/>	
	Keterangan <input type="text"/>	
	Tanggal Inputan mm.dd.yyy <input type="text"/>	
	<input type="button" value="Submit"/>	

**Gambar 3. 20 Desain Tampilan Kelola Barang TITL**

### 15) Desain Barang TKRO

Desain barang TKRO digunakan untuk menampilkan data-data barang TKRO.

Kepala Jurusan						
MENU UTAMA	Tambah Barang TKRO					
	Data Barang TKRO		SEARCH		<input type="text"/>	
	No	kode barang	nama barang	jumlah	kondisi	tanggal inputan

**Gambar 3. 21 Desain Tampilan Barang TKRO**

### 16) Desain Kelola Data Barang TKRO

Desain untuk menampilkan proses input data-data barang TKRO

Kepala Jurusan	
MENU UTAMA	Kode Barang <input type="text"/>
	Nama Barang <input type="text"/>
	Jumlah <input type="text"/>
	Kondisi <input type="text"/>
	Tanggal Inputan mm.dd.yyy 
	<input type="button" value="Submit"/>

**Gambar 3. 22 Desain Tampilan Kelola Barang TKRO**

### 17) Desain Laporan Barang

Desain yang digunakan untuk menampilkan hasil dari kelola barang.

ADMIN GUDANG								
MENU UTAMA	PDF							
	Data Barang						SEARCH	<input type="text"/>
	No	kode barang	nama barang	merk/type	jumlah	harga	pembagian	tanggal

**Gambar 3. 23 Desain Tampilan Laporan Barang**

### 18) Desain Laporan Barang Masuk

Desain untuk menampilkan hasil dari kelola barang masuk.

ADMIN GUDANG								
MENU UTAMA	PDF							
	Data Barang Masuk						SEARCH	<input type="text"/>
	No	kode barang	nama barang	merk/type	jumlah	harga	pembagian	tanggal inputan

**Gambar 3. 24 Desain Tampilan Laporan Barang Masuk**

### 19) Desain Laporan Barang Keluar

Desain untuk menampilkan hasil dari proses kelola barang Keluar.

ADMIN GUDANG							
MENU UTAMA	PDF						
	Data Barang Keluar						SEARCH <input type="text"/>
	No	kode barang	nama barang	merk/type	jumlah	harga	pembagian

**Gambar 3. 25 Desain Tampilan Laporan Barang Keluar**

### 20) Desain Laporan Barang DPIB

Desain untuk menampilkan hasil dari proses kelola barang DPIB

Kepala Jurusan							
MENU UTAMA	PDF						
	Data Barang DPIB						SEARCH <input type="text"/>
	No	kode barang	nama barang	tahun pembelian	jumlah	harga	keadaan

**Gambar 3. 26 Desain Tampilan Laporan Barang DPIB**

## 21) Desain Laporan Barang TAV

Desain untuk menampilkan hasil dari proses kelola barang TAV

Kepala Jurusan							
MENU UTAMA	PDF						
	Data Barang TAV		SEARCH		<input type="text"/>		
	No	kode barang	nama barang	spesifikasi	jumlah	keterangan	tanggal inputan

**Gambar 3. 27 Desain Tampilan Laporan Barang TAV**

## 22) Desain Laporan Barang TITL

Desain untuk menampilkan hasil dari proses kelola barang TITL

Kepala Jurusan						
MENU UTAMA	PDF					
	Data Barang TITL		SEARCH		<input type="text"/>	
	No	kode barang	nama barang	jumlah	keterangan	tanggal inputan

**Gambar 3. 28 Desain Tampilan Laporan Barang TITL**

### 23) Desain Laporan Barang TKRO

Desain untuk menampilkan hasil dari proses kelola barang TKRO

Kepala Jurusan						
MENU UTAMA	PDF					
	Data Barang TKRO		SEARCH	<input type="text"/>		
	No	kode barang	nama barang	jumlah	kondisi	tanggal inputan

**Gambar 3. 29 Desain Tampilan Laporan Barang TKRO**

### 24) Output PDF

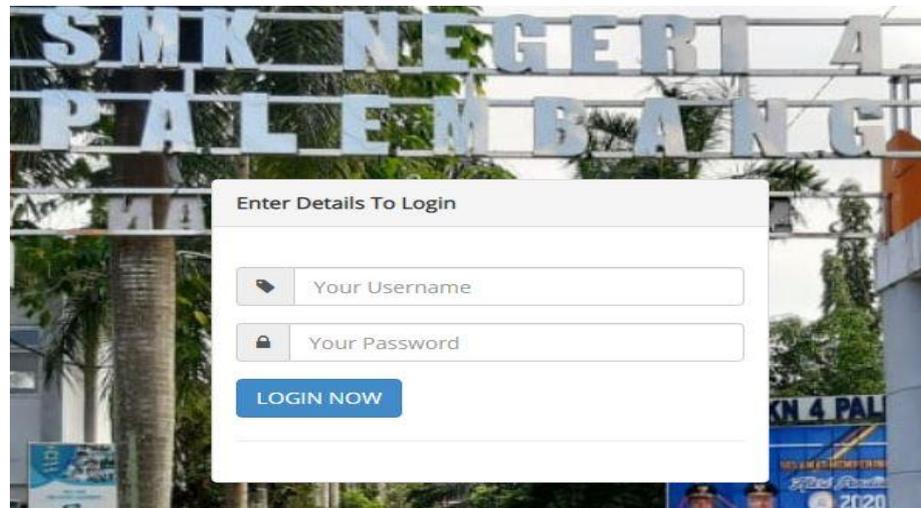
Desain yang menampilkan hasil dari proses kelola barang, baik barang masuk, atau barang keluar, yang kemudian dimasukkan ke dalam laporan.

PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4 PALEMBANG Jl. Sersan Sani 1019 Palembang Provinsi Sumatera Selatan Telp./ Fax (0711) 810364 Kode Pos 30127 email : smkn4plg@yahoo.com website : www.smkn4plg.sch.id _____								
LAPORAN DATA BARANG								
No	kode barang	nama barang	merk/ type	jumlah	harga	pembagian	keterangan	tanggal

**Gambar 3. 30 Desain Tampilan Output File PDF**

### 3.3 Tampilan

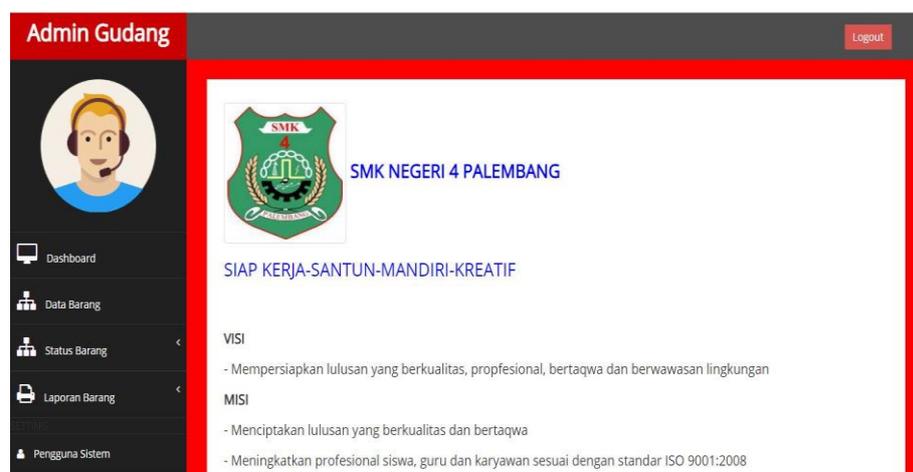
#### 3.3.1 Tampilan Menu Login Admin



**Gambar 3. 31 Tampilan Menu Login Aplikasi**

Gambar 3.31 di atas adalah tampilan Menu Login User. User harus melakukan login terlebih dahulu. untuk masuk ke aplikasi *inventory*.

#### 3.3.2 Tampilan Dashboard



**Gambar 3. 32 Tampilan Menu Utama**

Pada gambar 3.32 di atas adalah tampilan awal aplikasi inventory. Jika username dan password benar maka akan langsung masuk ke tampilan awal aplikasi/Dashboard. Namun hanya admin yang bisa masuk ke halaman ini. Untuk kepala sekolah hanya bisa masuk ke tampilan laporan data barang saja.

Pada gambar juga bisa dilihat ada beberapa item-item seperti, Data Barang yaitu data-data barang TKJ. Status Barang berisi Data barang masuk dan data barang keluar. Laporan Barang, yaitu laporan hasil input data-data barang. Pengguna Sistem, yaitu user yang dapat masuk ke aplikasi *inventory*.

### 3.3.3 Tampilan Data Barang

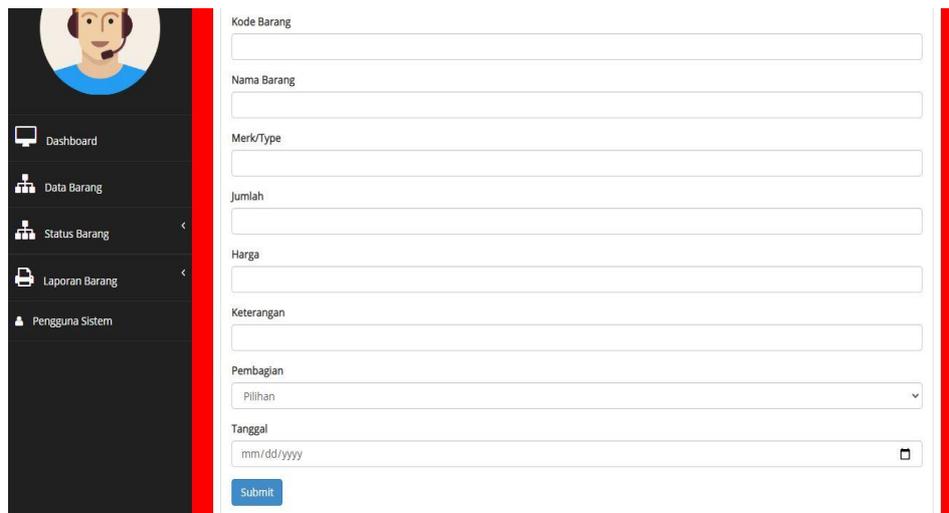
No	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Keterangan	Pembagian	Tanggal	Action
1	8	kabel	5	bagus	ruangd6	2021-07-16	Edit Hapus
2	12	laptop	2	barang kw	ruangd3	2021-07-02	Edit Hapus

**Gambar 3. 33 Tampilan Menu Data Barang**

Gambar 3.33 di atas menunjukkan tampilan awal data barang TKJ. pada gambar dapat dilihat ada beberapa proses seperti, Tambah Barang yaitu memasukkan barang-barang baru, Edit Barang yaitu jika terjadi kesalahan dalam penulisan data-data barang bisa di ubah dengan

perintah edit,dan selanjutnya menu Hapus yaitu jika ada barang yang tidak lagi dipakai atau barang rusak bisa di hapus.

### 3.3.4 Tampilan Input Data Barang



The screenshot shows a web application interface for entering goods data. On the left is a dark sidebar with a user profile icon and a menu with options: Dashboard, Data Barang, Status Barang, Laporan Barang, and Pengguna Sistem. The main content area contains a form with the following fields: Kode Barang, Nama Barang, Merk/Type, Jumlah, Harga, Keterangan, Pembagian (a dropdown menu with 'Pilihan' selected), and Tanggal (a date picker showing 'mm/dd/yyyy'). A blue 'Submit' button is positioned at the bottom of the form.

**Gambar 3. 34 Tampilan Input Data Barang**

pada gambar 3.34 di atas adalah tampilan saat staf gudang akan menginput data-data barang,mulai dari kode barang,nama barang,merk/type,jumlah barang,harga,keterangan barang,pembagian atau ke mana barang itu akan di masukkan,dan tanggal kapan barang di input.

### 3.3.5 Tampilan Data Barang Masuk

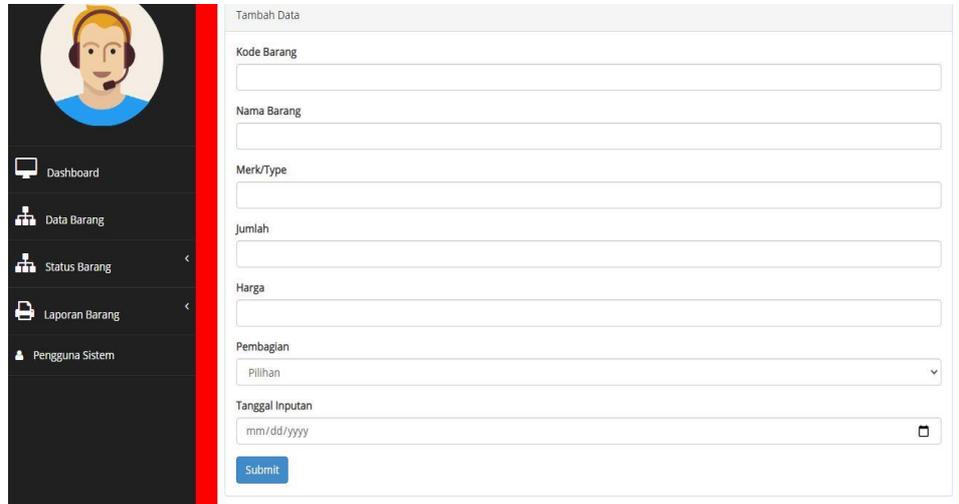


No	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Pembagian	Tanggal Inputan	Action
1	111	keyboard	1	ruand6	2021-07-06	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

**Gambar 3. 35 Tampilan Input Data Barang Masuk**

Gambar 3.35 di atas menunjukkan tampilan data barang masuk. pada gambar dapat dilihat juga ada beberapa proses seperti, Tambah Barang yaitu memasukkan barang-barang baru, Edit Barang yaitu jika terjadi kesalahan dalam penulisan data-data barang bisa di ubah dengan perintah edit, dan selanjutnya menu Hapus yaitu jika ada barang yang tidak lagi dipakai atau sudah tidak layak digunakan bisa di hapus dari penyimpanan.

### 3.3.6 Tampilan Input Data Barang Masuk



The screenshot displays a web interface for adding new data. On the left is a dark sidebar with a user profile icon and navigation menu items: Dashboard, Data Barang, Status Barang, Laporan Barang, and Pengguna Sistem. The main content area is titled 'Tambah Data' and contains the following input fields:

- Kode Barang: A text input field.
- Nama Barang: A text input field.
- Merk/Type: A text input field.
- Jumlah: A text input field.
- Harga: A text input field.
- Pembagian: A dropdown menu with 'Pilihan' selected.
- Tanggal Inputan: A date input field with a calendar icon and the placeholder 'mm/dd/yyyy'.

A blue 'Submit' button is located at the bottom of the form.

**Gambar 3. 36 Tampilan Input Data Barang Masuk**

Gambar 3.36 menunjukkan proses input data-data barang masuk, mulai dari kode barang, nama barang, merk/type, jumlah barang, harga barang, pembagian tempat barang, serta tanggal input barang.

### 3.3.7 Tampilan Data Barang Keluar



Tambah Barang

Data Barang Keluar

10 records per page Search:

No	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Pembagian	Tanggal Keluar	Action
1	3	mouse	4	ruangd3	2021-07-11	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous 1 Next

**Gambar 3. 37 Tampilan Data Barang Keluar**

Gambar 3.37 di atas menunjukkan tampilan data barang masuk. pada gambar dapat dilihat juga ada beberapa proses seperti, Tambah Barang yaitu memasukkan barang-barang baru, Edit Barang yaitu jika terjadi kesalahan dalam penulisan data-data barang bisa di ubah dengan perintah edit, dan selanjutnya menu Hapus yaitu jika ada barang yang tidak lagi dipakai atau sudah tidak layak digunakan bisa di hapus dari penyimpanan.

### 3.3.8 Tampilan Input Data Barang Keluar

The screenshot shows a web interface for adding data. On the left is a dark sidebar with a user profile and menu items: Dashboard, Data Barang, Status Barang, Laporan Barang, and Pengguna Sistem. The main area is titled 'Tambah Data' and contains the following form fields:

- Kode Barang:
- Nama Barang:
- Merk/Type:
- Jumlah:
- Harga:
- Pembagian:
- Tanggal Keluar:

A blue 'Submit' button is located at the bottom left of the form area.

**Gambar 3. 38 Tampilan Input Data Barang Keluar**

Pada gambar 3.38 di atas dapat dilihat proses input data-data barang keluar, barang-barang TKJ yang telah rusak atau sudah habis masa pemakaian akan dikeluarkan dari gudang.

### 3.3.9 Tampilan Data Barang DPIB

The screenshot shows a table titled 'Data Barang DPIB'. At the top left is a blue button 'Tambah Barang DPIB'. Below the title, there is a 'records per page' dropdown set to '10' and a search box. The table contains the following data:

No	Kode Barang	Nama Barang	Tahun Pembelian	Jumlah	Harga	Keadaan	Tanggal Inputan	Action
1	1	PPD	2018	4	300000	baik	2021-08-19	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
2	2	Statif	2018	4	300000	baik	2021-08-19	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
3	3	Rambu Ukur	2018	4	450000	baik	2021-08-19	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

Below the table, it says 'Showing 1 to 3 of 3 entries'. At the bottom right, there are navigation buttons: 'Previous', '1', and 'Next'.

**Gambar 3. 39 Tampilan Data Barang DPIB**

Gambar 3.39 di atas menunjukkan tampilan data barang DPIB. pada gambar dapat dilihat juga ada beberapa proses seperti, Tambah Barang yaitu memasukkan barang-barang baru, Edit Barang yaitu jika terjadi kesalahan dalam penulisan data-data barang bisa di ubah dengan perintah edit, dan selanjutnya menu Hapus yaitu jika ada barang yang tidak lagi dipakai atau sudah tidak layak digunakan bisa di hapus dari penyimpanan.

### 3.3.10 Tampilan Input Data Barang DPIB



The image shows a web form titled "Tambah Data" for entering DPIB (DPIB) items. The form contains several input fields and a submit button. The fields are: "Kode Barang" (text input), "Nama Barang" (text input), "Tahun Pembelian" (text input), "Jumlah" (text input), "Harga" (text input), "Keadaan" (dropdown menu with "Pilihan" selected), and "Tanggal Inputan" (date picker with "mm/dd/yyyy" format). A blue "Submit" button is located at the bottom left of the form.

**Gambar 3. 40 Tampilan Input Data Barang DPIB**

Gambar 3.40 menunjukkan proses input data-data barang dpiB, mulai dari kode barang, nama barang, tahun pembelian, jumlah barang, harga barang, keadaan barang, serta tanggal input barang.

### 3.3.11 Tampilan Data Barang TAV

The screenshot shows a web application interface for managing TAV items. At the top left, there is a blue button labeled "Tambah Barang TAV". Below it, the title "Data Barang DPIB" is displayed. The interface includes a search bar on the right and a dropdown menu for "records per page" set to "10". The main content is a table with the following data:

No	Kode Barang	Nama Barang	Spesifikasi	Jumlah	Keterangan	Tanggal Inputan	Action
1	1	Solder	20/200 watt	2	baik	2021-08-19	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
2	2	Multi Meter Analog	Sanwa	2	baik	2021-08-19	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
3	3	Osiloskop Manual	Model: ET828	3	2 baik 1 rusak	2021-08-19	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

Below the table, it says "Showing 1 to 3 of 3 entries". At the bottom right, there are pagination controls: "Previous", "1" (selected), and "Next".

**Gambar 3. 41 Tampilan Data Barang TAV**

Gambar 3.41 di atas menunjukkan tampilan data barang TAV. pada gambar dapat dilihat juga ada beberapa proses seperti, Tambah Barang yaitu memasukkan barang-barang baru, Edit Barang yaitu jika terjadi kesalahan dalam penulisan data-data barang bisa di ubah dengan perintah edit, dan selanjutnya menu Hapus yaitu jika ada barang yang tidak lagi dipakai atau sudah tidak layak digunakan bisa di hapus dari penyimpanan.

### 3.3.12 Tampilan Input Data Barang TAV

Tambah Data

Kode Barang

Nama Barang

spesifikasi

Jumlah

Keterangan

Tanggal Inputan  
mm/dd/yyyy

**Gambar 3. 42 Tampilan Input Data Barang TAV**

Gambar 3.42 menunjukkan proses input data-data barang TAV, mulai dari kode barang, nama barang, spesifikasi, jumlah barang, keterangan barang, serta tanggal input barang.

### 3.3.13 Tampilan Data Barang TITL

Tambah Barang TITL

Data Barang TITL

10 records per page Search:

No	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Keterangan	Tanggal Inputan	Action
1	1	In Focus Portable Standart	2	baik	2021-08-19	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	2	Digital Insulation Continuity Tester	3	baik	2021-08-19	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
3	6	Round Buzzer	6	baik	2021-08-19	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Showing 1 to 3 of 3 entries Previous 1 Next

**Gambar 3. 43 Tampilan Data Barang TITL**

Gambar 3.43 di atas menunjukkan tampilan data barang TITL. pada gambar dapat dilihat juga ada beberapa proses seperti, Tambah Barang yaitu memasukkan barang-barang baru, Edit Barang yaitu jika terjadi kesalahan dalam penulisan data-data barang bisa di ubah dengan perintah edit, dan selanjutnya menu Hapus yaitu jika ada barang yang tidak lagi dipakai atau sudah tidak layak digunakan bisa di hapus dari penyimpanan.

### 3.3.14 Tampilan Input Data Barang TITL

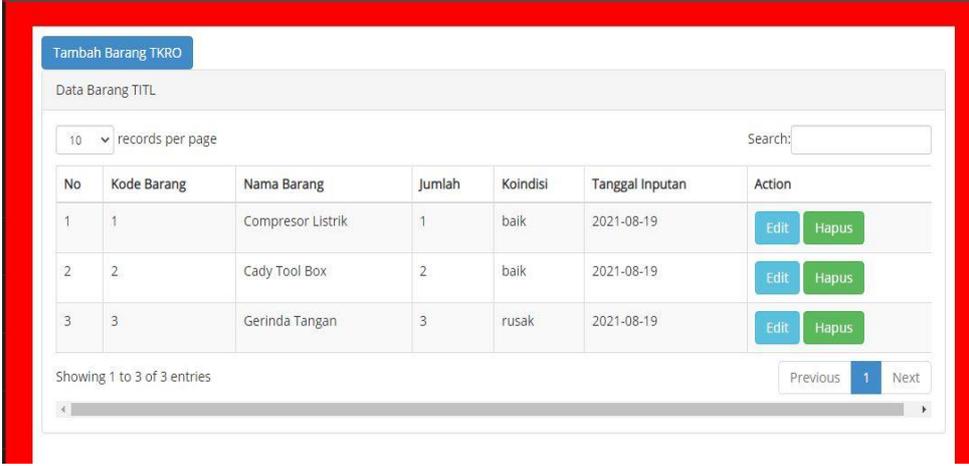


The image shows a web form titled "Tambah Data" (Add Data) for TITL items. The form contains several input fields: "Kode Barang" (Item Code), "Nama Barang" (Item Name), "Jumlah" (Quantity), "Keterangan" (Description), and "Tanggal Inputan" (Input Date) with a date picker icon. A blue "Submit" button is located at the bottom left of the form. Below the form, there is a copyright notice: "Copyright © SMK Negeri 4 Palembang."

**Gambar 3. 44 Tampilan Input Data Barang TITL**

Gambar 3.44 menunjukkan proses input data-data barang TITL, mulai dari kode barang, nama barang, spesifikasi, jumlah barang, keterangan barang, serta tanggal input barang.

### 3.3.15 Tampilan Data Barang TKRO



Tambah Barang TKRO

Data Barang TITL

10 records per page Search:

No	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Koindisi	Tanggal Inputan	Action
1	1	Compresor Listrik	1	baik	2021-08-19	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
2	2	Cady Tool Box	2	baik	2021-08-19	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
3	3	Gerinda Tangan	3	rusak	2021-08-19	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

Showing 1 to 3 of 3 entries Previous 1 Next

**Gambar 3. 45 Tampilan Data Barang TKRO**

Gambar 3.45 di atas menunjukkan tampilan data barang TKRO. pada gambar dapat dilihat juga ada beberapa proses seperti, Tambah Barang yaitu memasukkan barang-barang baru, Edit Barang yaitu jika terjadi kesalahan dalam penulisan data-data barang bisa di ubah dengan perintah edit, dan selanjutnya menu Hapus yaitu jika ada barang yang tidak lagi dipakai atau sudah tidak layak digunakan bisa di hapus dari penyimpanan.

### 3.3.16 Tampilan Input Data Barang TKRO

Tambah Data

Kode Barang

Nama Barang

Jumlah

Kondisi

Pilihan

Tanggal Inputan

mm/dd/yyyy

Submit

Copyright © SMK Negeri 4 Palembang.

**Gambar 3. 46 Tampilan Input Data Barang TKRO**

Gambar 3.46 menunjukkan proses input data-data barang TKRO, mulai dari kode barang, nama barang, spesifikasi, jumlah barang, keterangan barang, serta tanggal input barang.

### 3.3.17 Tampilan Laporan Barang

PDF

Data Barang

10 records per page

Search:

No	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Keterangan	Pembagian	Tanggal
1	8	kabel	5	bagus	ruangd6	2021-07-16
2	12	laptop	2	barang kw	ruangd3	2021-07-02

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

**Gambar 3. 47 Tampilan Laporan Barang**

Gambar 3.47 di atas menunjukkan tampilan laporan barang, yang mana barang-barang yang telah di input, baik itu laporan data barang, laporan barang masuk, dan laporan barang keluar akan otomatis masuk ke dalam form laporan barang.

### 3.3.18 Tampilan Login Kepala Sekolah



Inventory SMK N 4 Palembang  
( Silahkan Login Terlebih Dahulu )

Enter Details To Login

kepalasekolah

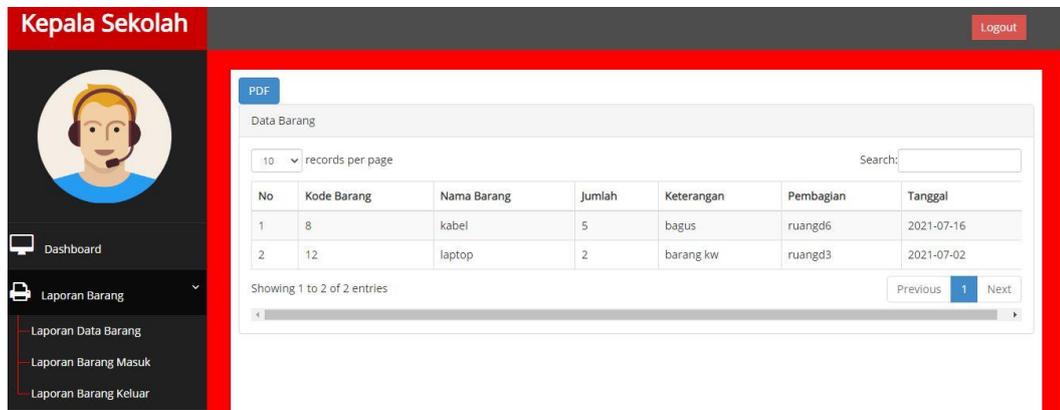
·|

LOGIN NOW

**Gambar 3. 48 Tampilan Login Kepala Sekolah**

Gambar 3.48 di atas menunjukkan halaman login, seperti halnya halaman login untuk admin gudang, namun di sini bedanya untuk login kepala sekolah, ketika login berhasil akan langsung di arahkan atau masuk ke tampilan laporan barang.

### 3.3.19 Tampilan Laporan Barang Kepala Sekolah



**Gambar 3. 49 Tampilan Laporan Barang**

Pada gambar 3.49 di atas menunjukkan halaman laporan, jadi saat kepala sekolah login ke aplikasi secara otomatis masuk ke tampilan laporan barang.

### 3.3.20 Tampilan Form PDF Laporan Barang

**PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4 PALEMBANG**

Jl. Sersan Sani 1019 Palembang Provinsi Sumatera Selatan  
Telp./ Fax (0711) 810364 Kode Pos 30127  
email : [smkn4plg@yahoo.com](mailto:smkn4plg@yahoo.com) website : [www.smkn4plg.sch.id](http://www.smkn4plg.sch.id)

#### **LAPORAN DATA BARANG**

No	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Keterangan	Pembagian	Tanggal
1	8	kabel	5	bagus	ruangd6	2021-07-16
2	12	laptop	2	barang kw	ruangd3	2021-07-02

**Gambar 3. 50 Tampilan Form PDF**

Gambar **3.50** di atas adalah tampilan Form PDF, jadi kembali lagi pada gambar Tampilan Laporan Barang terdapat item/button PDF, saat di klik secara otomatis laporan akan di buat menjadi form PDF

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Berdasarkan implementasi dan hasil dari analisa Aplikasi Inventory, maka kesimpulannya sebagai berikut :

1. Aplikasi Inventory barang yang telah dibuat memberikan kemudahan bagi Kepala Jurusan setiap jurusan, dalam melakukan pencatatan barang-barang LAB.
2. Aplikasi Inventory yang telah terkomputerisasi membuat pengolahan data-data barang setiap jurusan lebih baik.
3. Aplikasi ini nantinya akan membantu kepala jurusan dalam proses pengelolaan barang, yang dulu masih menggunakan manual/semikomputerisasi sekarang sudah lebih baik dengan adanya aplikasi ini.

#### **4.2 Saran**

Aplikasi yang dibuat tentunya masih terdapat beberapa kekurangan, oleh karena itu tidak menutup kemungkinan Aplikasi ini untuk dikembangkan menjadi aplikasi yang lebih kompleks. sehingga ruang lingkup aplikasi dapat diperluas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amrina, Q., Prasetyawati, D., & Karmila, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pop-Upterhadap Kemampuan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk*. PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 9(2), 130–136. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.7023>
- Fitri Ayu and Nia Permatasari. (2018). *Perancangan sistem informasi pengolahan data PKL pada divisi humas PT pegadaian*. Jurnal Infra Tech, 2(2), 12–26.  
<http://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/download/33/25>
- Josi, A. (2017). *Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang)*. Jti, 9(1), 50–57.
- Madcoms, T. (2016). *Pemrograman PHP dan MySQL untuk pemula*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Nahampun, R. (2020). *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Inventaris Sekolah Berbasis Web (Studi Kasus: Smk Bopkri 2 Yogyakarta)*. 1–10.  
<http://eprints.uty.ac.id/5798/>
- Setiadi, M. F. (2017). *Kupas Tuntas Konsep Model Data Entity Relationship Diagram atau ERD*. Retrieved from [mfikri.com/artikel/kupas-tuntas-konsep-model-data-entity-relationship-diagram-atau-erd.html](http://mfikri.com/artikel/kupas-tuntas-konsep-model-data-entity-relationship-diagram-atau-erd.html).
- Yuli Sulisty, W., Riadi, I., Yudhana, A., Dahlan, A., Studi Teknik Elektro, P., & Ahmad Dahlan Jalan Soepomo, U. (2018). *Analisis Deteksi Keaslian Citra Menggunakan Teknik Error Level Analysis Dengan Forensicallybeta*. Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF), 2018(November), 154–159.  
<http://www.jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/2632>