

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH
PRAKTIK KERJA LAPANGAN

APLIKASI PENGOLAHAN DATA INVENTORI
SMK PEMBANGUNAN YPT PALEMBANG
BERBASIS *WEB*



Diajukan Oleh :

DECHAN GUSTA DWIJAYA

021180047

**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 PENGOLAHAN DATA INVENTORI
SMK PEMBANGUNAN YPT PALEMBANG
BERBASIS *WEB*



Diajukan Oleh :

DECHAN GUSTA DWIJAYA

021180047

**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 : DECHAN GUSTA DWIJAYA
NOMOR POKOK : 021180047
PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
JUDUL : APLIKASI PENGOLAHAN DATA
INVENTORI SMK PEMBANGUNAN
YPT PALEMBANG BERBASIS WEB

Tanggal : 22 Juli 2021

Mengetahui,

Pembimbing

Ketua

Andika Widyanto, S.Kom., M.Kom.

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

NIDN : 0221129301

NIP : 09.PCT.13

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : DECHAN GUSTA DWIJAYA
NOMOR POKOK : 021180047
PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
JUDUL PKL : APLIKASI PENGOLAHAN DATA
INVENTORI SMK PEMBANGUNAN
YPT PALEMBANG BERBASIS WEB

Tanggal : 18 Agustus 2021
Penguji 1

Tanggal : 18 Agustus 2021
Penguji 2

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

M. Ridho Ardiansyah, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0208088801

Menyetujui,
Ketua

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

MOTTO

“Patience with small details makes perfect a large work, like the universe.”

(Jalaluddin Rumi)

“Pengalaman adalah guru terburuk, Ia mengadakan tes sebelum memberikan pengajaran.”

(Vernon Law)

Kupersembahkan Kepada :

- Ayah dan Ibu yang tercinta dan saudara-saudaraku.
- Seluruh Pendidik/Dosen/Guru yang saya hormati.
- Pembimbing laporan Bapak Andika Widyanto S.Kom., M.Kom.
- Untuk sahabat-sahabat seperjuanganku.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan praktik kerja lapangan ini dengan baik. Laporan ini diberi **judul “Aplikasi Pengolahan Data Inventori SMK Pembangunan YPT Palembang Berbasis Web”**.

Laporan Praktek kerja lapangan ini disusun dalam rangka memenuhi syarat guna penyusunan Laporan Tugas akhir. Dalam penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini penulis sadari sepenuhnya bahwa penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak Akademik, keluarga, maupun teman-teman seperjuangan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang tulus serta doa dan harapan semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapatkan berkat Tuhan Yang Maha Esa, Amin, ucapan terimakasih yang tulus ditujukan kepada semua pihak yang telah membimbing dengan sungguh-sungguh, ucapan terimakasih ditujukan kepada bapak Ketua Bapak Benidictus Efendi, S.T., MT., Msi, kepada ketua Program Studi Sistem Informasi, Bapak Andri Saputra, S.Kom., M.Kom., kepada Dosen Pembimbing PKL, Bapak Andika Widyanto, S.Kom., M.Kom., dosen dan staff Palcomtech serta kepada pembimbing lapangan di **SMK Pembangunan YPT Palembang**, Bapak Khoirusy Syafaat, S.Kom. yang telah membimbing saya selama masa PKL.

Demikian Kata Pengantar dari penulis, dengan harapan semoga laporan Praktek Kerja Lapangan ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca,

dengan kesadaran penulis bahwa laporan Praktek Kerja Lapangan ini masih banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima Kasih.

Palembang, 23 Juli 2021

Dechan Gusta Dwijaya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar belakang.....	1
1.2. Ruang Lingkup2	
1.3. Tujuan dan Manfaat	2
1.3.1. Tujuan	2
1.3.2. Manfaat	3
1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	4
1.4.1. Tempat PKL	4
1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL	4
1.5. Metode Pengumpulan data.....	4
1.5.1. Metode Wawancara	4
1.5.2. Metode Pengamatan (Observasi).....	5
1.5.3. Studi Pustaka	5
BAB II TIJAUAN PUSTAKA	
2.1. Landasan Teori	6
2.1.1. Aplikasi	6
2.1.2. <i>Website</i>	6
2.1.3. <i>Database</i>	7
2.1.4. Pengolahan Data	7

2.1.5. <i>Flowchart</i>	8
2.1.6. <i>Context Diagram (CD)</i>	10
2.1.7. <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	11
2.1.8. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> 13	
2.1.9. Sistem Inventori.....	14
2.2. Gambaran Umum Perusahaan.....	14
2.2.1. Sejarah SMK Pembangunan YPT	14
2.2.2. Profil Perusahaan	14
2.2.3. Visi dan Misi SMK Pembangunan YPT Palembang.....	15
2.2.4. Struktur Organisasi	15
2.3. Uraian Kegiatan	17
BAB III LAPORAN KEGIATAN	
3.1. Hasil Pengamatan.....	18
3.1.1. Prosedur yang Berjalan.....	18
3.2. Evaluasi dan Pembahasan	20
3.2.1. Evaluasi	20
3.2.2. Pembahasan	20
BAB IV PENUTUP	
4.1. Kesimpulan	52
4.2. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	xiii
HALAMAN LAMPIRAN	xiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi SMK Pembangunan YPT.....	16
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Pengolahan Data Inventori	19
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> yang diusulkan pada Admin.....	21
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> yang diusulkan pada Super Admin	23
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> yang diusulkan pada Kepala Sekolah	25
Gambar 3.5 <i>Context Diagram</i>	26
Gambar 3.6 <i>Data Flow Diagram lvl 0</i>	28
Gambar 3.7 <i>Entity Relationship Diagram</i>	30
Gambar 3.8 Desain Tampilan Login.....	34
Gambar 3.9 Desain Tampilan Menu Tambah Barang	35
Gambar 3.10 Desain Tampilan Barang Masuk.....	35
Gambar 3.11 Desain Tampilan Menu Barang Keluar.....	36
Gambar 3.12 Desain Tampilan Menu Kelola Admin	36
Gambar 3.13 Desain Tampilan Tambah Barang.....	37
Gambar 3.14 Desain Tampilan Tambah Barang Masuk	37
Gambar 3.15 Desain Tampilan Tambah Barang Keluar.....	38
Gambar 3.16 Desain Tampilan Edit Barang	38
Gambar 3.17 Desain Tampilan Edit Admin.....	39
Gambar 3.18 Desain Hapus Barang.....	39
Gambar 3.19 Tampilan Login Super Admin	40
Gambar 3.20 Tampilan Login Admin	40
Gambar 3.21 Tampilan Menu Tambah Barang Super Admin	41

Gambar 3.22 Tampilan Menu Barang Masuk Super Admin	41
Gambar 3.23 Tampilan Menu Barang Keluar Super Admin	42
Gambar 3.24 Tampilan Menu Keola Admin	42
Gambar 3.25 Tampilan Menu Info Barang Kepala Sekolah.....	43
Gambar 3.26 Tampilan Menu Info Barang Masuk Kepala Sekolah.....	43
Gambar 3.27 Tampilan Menu Info Barang Keluar Kepala Sekolah.....	44
Gambar 3.28 Tampilan Menu Tambah Barang Admin	44
Gambar 3.29 Tampilan Menu Barang Masuk Admin	45
Gambar 3.30 Tampilan Menu Barang Keluar Admin.....	45
Gambar 3.31 Tampilan Fitur Tambah Barang.....	46
Gambar 3.32 Tampilan Fitur Tambah Barang Masuk.....	46
Gambar 3.33 Tampilan Fitur Tambah Barang Keluar	47
Gambar 3.34 Tampilan Fitur Tambah Admin	47
Gambar 3.35 Tampilan Fitur Edit.....	48
Gambar 3.36 Tampilan Fitur Edit Admin.....	48
Gambar 3.37 Tampilan Fitur Hapus Barang.....	49
Gambar 3.38 Tampilan Fitur Hapus Admin	49
Gambar 3.39 Tampilan Cetak Laporan Barang	50
Gambar 3.30 Tampilan Cetak Laporan Barang Masuk	50
Gambar 3.41 Tampilan Cetak Laporan barang keluar.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	8
Tabel 2.2 Simbol-Simbol <i>Context Diagram</i>	10
Tabel 2.3 Simbol-Simbol <i>Data Flow Diagram</i>	12
Tabel 2.3 Simbol-Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i>	13
Tabel 3.1 Tabel login	31
Tabel 3.2 Tabel superadmin.....	31
Tabel 3.3 Tabel stock (barang)	32
Tabel 3.4 Tabel masuk_barang	33
Tabel 3.5 Tabel keluar_barang	33

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Persediaan (inventori) adalah stok dari suatu item atau sumber daya yang digunakan dalam suatu organisasi perusahaan (Assauri, 2016:225). Inventori merupakan pencatatan data barang milik suatu instansi atau organisasi pada suatu periode tertentu. Pada proses inventori, terdapat perubahan seperti banyaknya barang yang keluar masuk yang nantinya akan mempengaruhi jumlah. Dalam inventori juga terjadi proses penerimaan barang, pencatatan, peminjaman pengembalian, penghapusan, dan laporan inventori.

SMK Pembangunan YPT Palembang proses pengolahan data inventornya menggunakan buku dan *Microsoft Excel* sebagai pencatatan barang baik dari proses masuk maupun keluarnya barang tersebut. Kepala sekolah memberikan informasi berupa catatan barang ke admin gudang, admin gudang melakukan pengecekan barang untuk memastikan apakah sesuai dengan catatan, kemudian admin gudang menyimpan barang tersebut ke gudang dan memasukan data barang ke *Microsoft Excel*.

Permasalahan yang terjadi adalah dengan menggunakan cara yang lama mempunyai beberapa kendala seperti terjadinya kesalahan dalam pencatatan barang, kurangnya bukti dalam pengembalian dan peminjaman

atau masuk keluarnya barang, dan kurangnya efisiensi waktu dalam pencatatan. Hal ini dapat mengakibatkan lamanya pembuatan laporan barang yang mengharuskan admin gudang mencatat ulang laporan barang.

Maka diperlukannya sebuah sistem Aplikasi Pengolahan Data Inventori yang sangat cocok untuk diterapkan di SMK Pembangunan YPT Palembang.

Mengingat sekolah belum memiliki aplikasi online berbasis web, oleh karena itu penulis membahas tentang **“APLIKASI PENGOLAHAN DATA INVENTORI SMK PEMBANGUNAN YPT PALEMBANG BERBASIS WEB”**.

1.2 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam aplikasi pengolahan data inventori pada SMK Pembangunan YPT yaitu:

1. Pembuatan aplikasi menggunakan *PHP* sebagai bahasa pemrograman, dan *MySQL* sebagai basis data.
2. Aplikasi ini membahas proses pengolahan Inventori barang seperti penerimaan barang, pencatatan, peminjaman, pengembalian, penghapusan, dan laporan inventori SMK Pembangunan YPT Palembang.
3. Aplikasi ini hanya dapat diakses oleh admin gudang dan kepala sekolah.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Tujuan dalam penulisan laporan PKL ini yaitu untuk membangun aplikasi pengolahan data Inventori berbasis web yang dapat di implementasikan pada SMK Pembangunan YPT Palembang.

1.3.2 Manfaat

1.3.2.1 Manfaat Bagi Penulis

Manfaat Praktek Kerja Lapangan di SMK Pembangunan YPT Palembang ini bagi penulis yaitu:

1. Mengetahui kendala yang dihadapi di lingkungan kerja.
2. Mempeajari cara membuat aplikasi untuk pengolahan data inventori.
3. Mengenal lingkungan kerja pada suatu instansi.
4. Menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan.

1.3.2.2 Manfaat Bagi Perusahaan

Manfaat Praktek Kerja Lapangan di SMK Pembangunan YPT Palembang ini bagi perusahaan antara lain:

1. Memberikan masukan kepada sekolah untuk mempermudah dalam melakukan pengolahan data inventori.
2. Adanya Sistem ini dibuat dapat membantu sekolah dalam proses pengolahan dan perhitungan data barang.

1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik

Manfaat melakukan Praktek Kerja Lapangan di SMK

Pembangunan YPT Palembang ini bagi akademik antara lain :

1. Sebagai salah satu acuan akademik untuk melanjutkan penelitian di masa yang akan datang.
2. Sebagai media referensi bagi peneliti selanjutnya yang nantinya menggunakan konsep dan dasar penelitian yang sama.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1 Tempat PKL

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di SMK Pembangunan YPT dengan alamat Jalan DI. Panjaitan Lr. Pegagan No.36 Plaju Palembang.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di SMK Pembangunan YPT kurang lebih selama 1 bulan yang dimulai dari tanggal 8 Maret 2021 sampai 8 April 2021, dengan hari kerja senin sampai sabtu.

1.5 Metode Pengumpulan data

1.5.1 Metode Wawancara

Merupakan metode yang digunakan dengan cara wawancara dengan pemilik atau karyawan yang bersangkutan guna untuk

mendapatkan informasi sebagai bahan dalam penulisan laporan proyek kerja lapangan.

1.5.2 Metode Pengamatan (Observasi)

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab, melakukan pencatatan secara cermat dan sistematis, mengamati dan mencatat segala kegiatan yang ada pada ruangan TKJ SMK Pembangunan YPT Palembang, agar dapat menemukan fakta-fakta sistematis dan benar.

1.5.3 Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data-data dari berbagai sumber yang mendukung penelitian baik itu dari buku, jurnal ilmiah, maupun artikel lainnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1 Aplikasi

Suhartini (2017), aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru.

Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user.

2.1.2 Website

Website merupakan kumpulan dari halaman – halaman *web* yang berhubungan dengan file file lain yang saling terkait. Dalam sebuah *website* terdapat suatu halaman yang dikenal dengan sebutan *home page*. *Home page* adalah sebuah halaman yang pertama kali ketika seseorang mengunjungi sebuah website. dari home page, pengunjung dapat mengklik hyperlink untuk pindah ke halaman lain yang terdapat dalam website tersebut (Jhonsen 2004:2)

2.1.3 *Database*

Database atau biasa disebut basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan. Data tersebut biasanya terdapat dalam tabel tabel yang saling berhubungan satu sama lain, dengan menggunakan field/kolom pada tiap tabel yang ada.

Menurut Menurut Indrajani (2015:70). *Database* adalah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan didesain untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh suatu organisasi.

Menurut Jayanti & Sumiari. (2018:2). *Database* merupakan data yang terintegrasi, yang diorganisasi untuk memenuhi kebutuhan para pemakai di dalam suatu organisasi.

Berdasarkan diatas, dapat disimpulkan bahwa *Database* adalah sekumpulan file yang saling berhubungan yang menyimpan data dan tersimpan dalam sebuah media penyimpanan.

2.1.4 **Pengolahan Data**

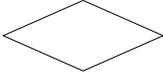
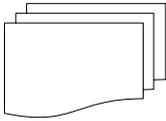
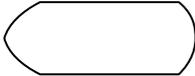
Menurut Jogiyanto Hartono (2006:9). Pengolahan data adalah adalah proses data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali.

2.1.5 Flowchart

Menurut Andi (2004:21). *Flowchart* adalah simbol telah ditetapkan lebih terdahulu fungsi dan artinya yang dimana simbol-simbol yang dipakai untuk menunjukkan berbagai kegiatan operasi dan jalur pengendalian. Arti khusus dari sebuah *flowchart* adalah simbol-simbol yang digunakan untuk menggambarkan urutan proses yang terjadi didalam suatu program komputer secara sistematis dan logis.

Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Pengertian	Keterangan
1.		Mulai / berakhir (<i>Terminal</i>)	Digunakan untuk memulai, mengakhiri, atau titik henti dalam sebuah proses atau program; juga digunakan untuk menunjukkan pihak eksternal.
2.		Dokumen	Sebuah dokumen atau laporan; dokumen dapat dibuat dengan tangan atau dicetak oleh komputer.
3.		Kegiatan Manual	Sebuah kegiatan pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.
4.		Input / Output;	Digunakan untuk menggambarkan berbagai media input dan output dalam sebuah bagan alir.
5.		Database	Tempat penyimpanan data dari computer yang disimpan di database.

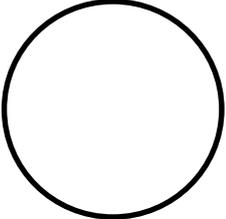
No	Simbol	Pengertian	Keterangan
6.		Penyimpanan disk	Menyatakan input berasal dari disk atau output disimpan dalam disk.
7.		Pemasukan Data Manual	Entri data secara manual.
8.		Pemrosesan Komputer	Sebuah fungsi pemrosesan yang dilaksanakan oleh komputer biasanya menghasilkan perubahan terhadap data atau informasi.
9.		Arus Dokumen atau Pemrosesan	Arus dokumen atau pemrosesan; arus normal adalah ke kanan atau ke bawah.
10.		Keputusan	Sebuah tahap pembuatan keputusan
11.		Penghubung Dalam Sebuah Halaman	Menghubungkan bagan alir yang berada pada halaman yang sama.
12.		Dokumen Rangkap	Digambarkan dengan menupuk simbol dokumen dan pencetakan nomor dokumen dibagian depan dokumen pada bagian kiri atas.
13.		Layar peraga	Layar peraga (monitor).

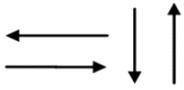
(Sumber : Andi 2004:21)

2.1.6 Context Diagram (CD)

Menurut Zefriyenni dan Santoso (2015:11). *Context Diagram* adalah gambaran umum tentang suatu sistem yang terdapat didalam suatu organisasi yang memperlihatkan batasan (boundary) sistem, adanya interaksi antara eksternal entity dengan suatu sistem dan informasi secara umum mengalir diantara entity dan sistem. Context Diagram merupakan alat bantu yang digunakan dalam menganalisa sistem yang akan dikembangkan.

Tabel 2.2 Simbol Context Diagram

No	Simbol	Pengertian	Keterangan
1		Kesatuan Luar	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.
2		Proses	Mesin atau komputer dari arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.

No	Simbol	Pengertian	Keterangan
3		Arus data	Arus data mengalir di antara proses, simpanan data dan kesatuan. Arus data ini menunjukkan arus data dari yang masuk ke dalam proses sistem

(Sumber : Zefriyenni dan Santoso 2015:11)

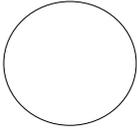
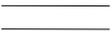
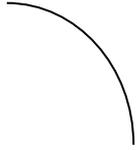
2.1.7 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram adalah alat pembuatan model yang memungkinkan professional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data secara manual maupun komputerisasi.

Sukamto dan Shalahuddin (2014:69) menjelaskan, *Data Flow Diagram* (DFD) awalnya dikembangkan oleh Chris Gane dan Trish Sarson pada tahun 1979 yang termasuk dalam *Structured Systems Analysis and Design Methodology* (SSADM) yang ditulis oleh Chris Gane dan Trish Sarson. Sistem yang dikembangkan ini berbasis pada dekomposisi fungsional dari sebuah system. Informasi

Sukamto dan Shalahuddin (2014: 71). Menjelaskan notasi-notasi pada (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) sebagai berikut:

Tabel 2.3 Simbol *Data Flow Diagram*

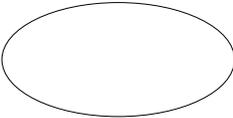
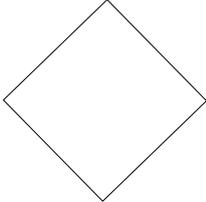
No	Simbol	Pengertian	Keterangan
1.		Proses	Pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program. Catatan: Nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja.
2.		File	Pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data ERD, Conceptual Data Model (CDM), Physical Data Model (PDM)).
3.		Entitas Luar	<i>Output</i> atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau system lain yang terkait dengan aliran data dari system yang dimodelkan. Catatan: Nama yang digunakan pada masukan (input) atau keluaran (output) biasanya berupa kata benda.
4.		Alir Data	Data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (input) atau keluaran (output). Catatan: Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya "data siswa".

(Sumber : Sukamto dan Shalahuddin 2014:71)

2.1.8 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Santoso dan Nurmalina (2017:87). *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis.

Tabel 2.4 Simbol Entity Relationship Diagram

No	Simbol	Pengertian	Keterangan
1.		Entitas atau <i>entity</i>	Entiti, suatu objek yang dapat menyatakan himpunan entitas adalah orang, kejadian, atau berada dimana data akan dikumpulkan.
2.		Atribut	Atribut merupakan informasi yang diambil tentang diambil tentang sebuah entitas.
3.		Relasi	Hubungan, sebagaimana halnya menyatakan himpunan relasi merupakan hubungan antar entitas.
4.		Asosiasi	Link, baris sebagai penghubung antara himpunan, relasi dan himpunan entitas dan atributnya.

(Sumber : Santoso dan Nurmalina 2017:87)

2.1.9 Sistem Inventori

Sistem inventori adalah sekumpulan kebijakan dan pengendalian, yang memonitor tingkat inventory, dan menentukan tingkat mana yang harus dijaga, bila stok harus di isi kembali dan berapa banyak yang harus dipesan (Assauri, 2016:225).

Sistem inventori dapat dikatakan suatu kegiatan dalam proses pengolahan data barang yang terdapat pada suatu gudang, memiliki pengaruh besar terhadap suatu instansi, karena sistem inventori dapat membantu menyelesaikan masalah pengolahan data barang dan memudahkan pelaporan data barang yang tersedia.

2.2. Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1 Sejarah SMK Pembangunan YPT

SMK Pembangunan YPT adalah salah satu sekolah swasta yang berdiri pada 01 Februari 1968 di Palembang dengan keinginan untuk terus berpartisipasi di dalam dunia pendidikan Indonesia, mempunyai komitmen kuat menjadi salah satu sekolah swasta terbaik di Indonesia pada umumnya dan Palembang pada khususnya.

2.2.2 Profil Perusahaan

SMK Pembangunan YPT Palembang adalah sekolah swasta yang erakreditasi amat baik “A” yang berlokasi di jalan D.I Panjaitan Lr. Pegagan No. 36 RT/RW 47/15 Kel. 16 Ulu Kec.

Seberang Ulu II Palembang Sumatera Selatan. Luas lokasi sekolah adalah 3.570 m² yang terdiri dari bangunan kantor kepala sekolah, kantor tata usaha, kantor guru, kantor ketua jurusan, ruang OSIS, ruang BK, ruang perpustakaan, ruang, bisnis *center*, ruang bengkel sepeda motor, ruang bengkel mobil, ruang bengkel instalasi tenaga listrik, ruang bengkel komputer jaringan, ruang lab komputer, dan ruang kelas.

2.2.3 Visi dan Misi SMK Pembangunan YPT Palembang

2.2.3.1 Visi Sekolah

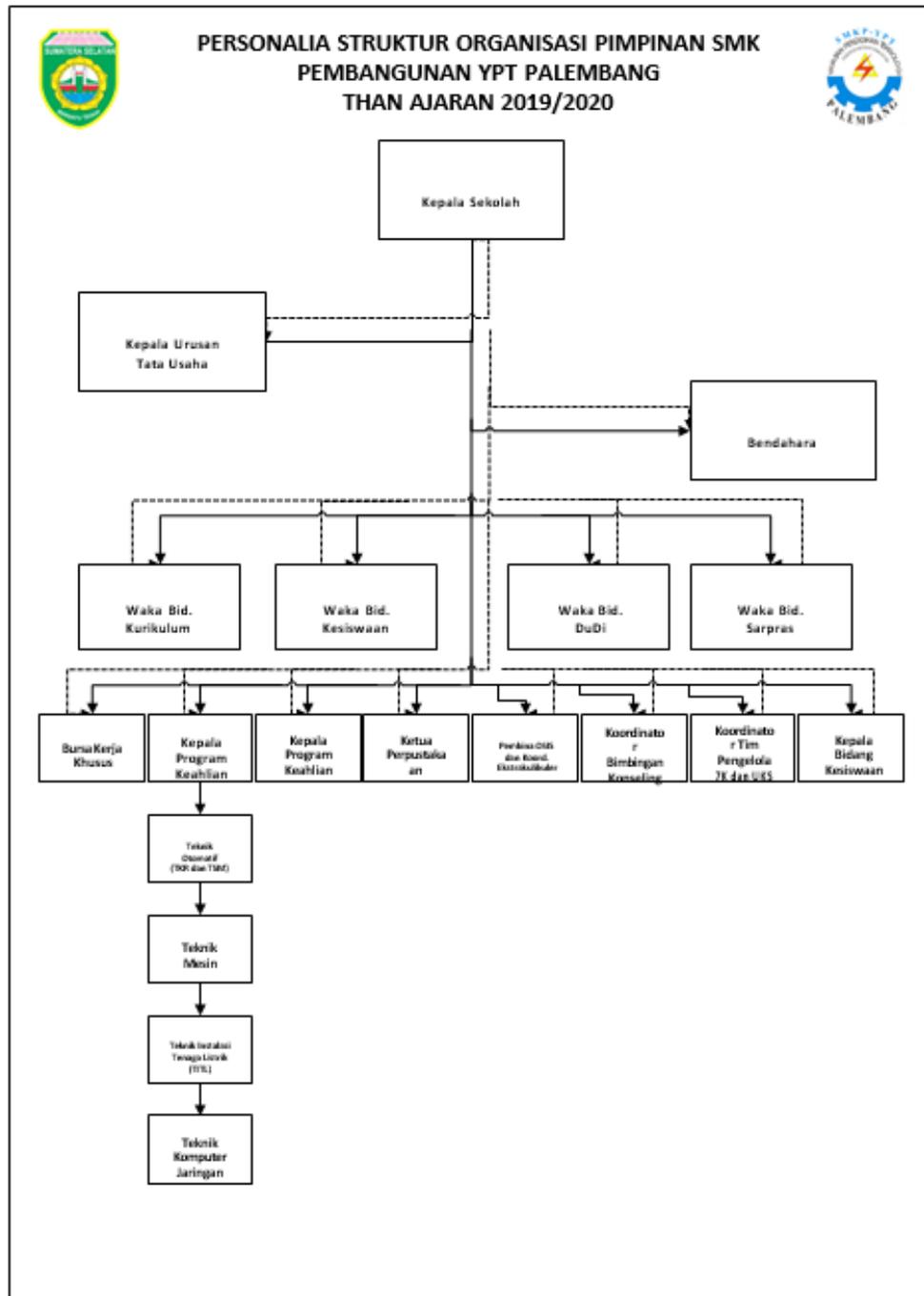
Menghasilkan lulusan terampil, professional, produktif, dan berjiwa wiraswasta serta mandiri.

2.2.3.2 Misi Sekolah

Menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah yang produktif, adaptif, dan kreatif serta berkualitas, sesuai kebutuhan dunia usaha dan dunia industri.

2.2.4 Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi pada SMK Pembangunan YPT dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut ini :



Sumber : SMK Pembangunan YPT Palembang 2020

Gambar 2.1 Struktur Organisasi SMK Pembangunan YPT

2.3. Uraian Kegiatan

Dalam menjalankan PKL di SMK Pembangunan YPT, penulis ditempatkan pada divisi ruang Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yang dibimbing langsung oleh Bapak Khoirusy Syafaat, S.Kom. Pada divisi ini tugasnya:

1. Mengamati dan mengumpulkan data yang berkaitan dengan sistem kerja pada SMK Pembangunan YPT Palembang.
2. Mencatat dan mendokumentasi dalam mengambil gambar kegiatan yang dilakukan SMK Pembangunan YPT Palembang.

BAB III

LAPORAN KEGIATAN

3.1 Hasil Pengamatan

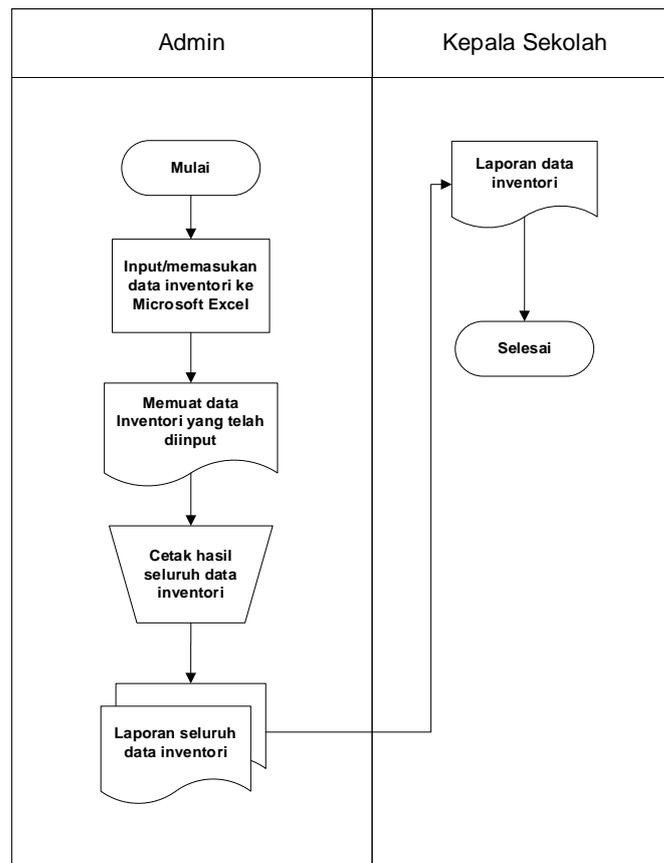
Pengamatan yang dilakukan di SMK Pembangunan YPT kecamatan Plaju, Palembang yang berhubungan dengan PKL ini, penulis mengamati proses berjalannya pengolahan sistem inventori yang dilakukan di sekolah tersebut. Adapun hasil pengamatan yang didapatkan dari PKL di sekolah ini adalah sebagai berikut :

1. Pelaksanaan dalam proses pengolahan data inventori yang sedang digunakan di ruang TKJ SMK Pembangunan YPT.
2. Waktu yang dibutuhkan untuk mengolah data inventori yang dibutuhkan.
3. Alat-alat yang digunakan.
4. Mengamati seberapa efisiensinya prosedur dalam mengolah data inventori yang sedang digunakan.

3.1.1 Prosedur yang Berjalan

3.1.1.1 *Flowchart* Prosedur Pengolahan Data Inventori

Flowchart prosedur pengolahan data inventori dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 *Flowchart* Pengolahan Data Inventori

Flowchart prosedur pengolahan data inventori yang sedang berjalan pada gambar 3.1 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mulai
2. Admin menginput seluruh data inventori yang ada seperti persediaan barang, barang masuk, dan barang keluar ke dalam *Microsoft Excel*.
3. *Microsoft Excel* mengolah dan memproses data yang telah di input.

4. Cetak hasil data inventori yang ada pada *Microsoft Excel*.
5. Dicitak akan menghasilkan laporan data inventori. cetak rangkap dua, agar dapat disimpan sebagai arsip dan juga diberikan ke kepala sekolah.
6. Kepala sekolah menerima laporan data inventori.
7. Selesai.

3.2 Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1 Evaluasi

Permasalahan dan kendala yang sering terjadi saat melakukan Pengolahan Sistem Inventori di SMK Pembangunan YPT yaitu :

1. Lamanya waktu dalam melakukan perhitungan jumlah masuk, keluar nya barang,
2. Proses dalam melakukan pengolahan sistem inventori barang dirasa kurang efektif dan efisien, akibatnya ketika mejalankan sistem tersebut seringkali melakukan kesalahan teknis dalam pengoperasian.

3.2.2 Pembahasan

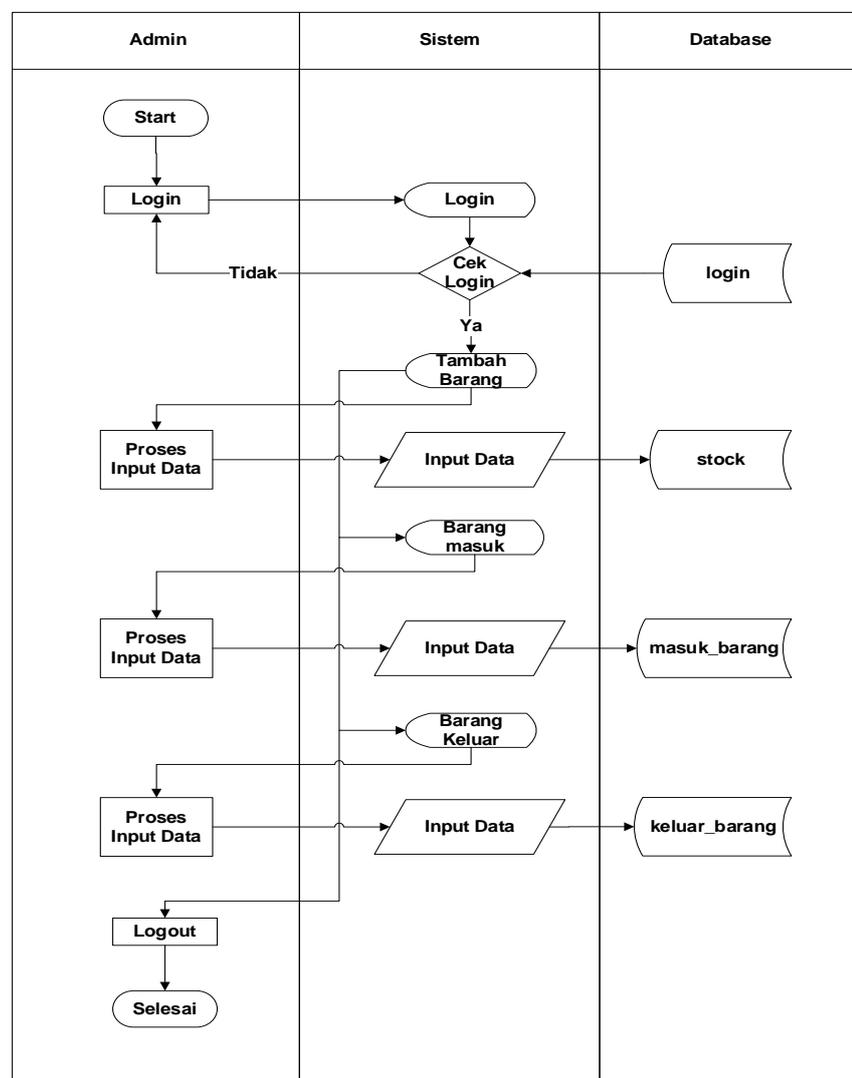
3.2.2.1 Solusi yang ditawarkan

Disini peneliti menawarkan solusi yaitu berupa aplikasi pengolahan data inventori, yang diharapkan mampu membantu

sekolah dalam melakukan pendataan barang, sehingga dapat mengurangi waktu, dan tingkat kesalahan dalam proses.

3.2.2.2 Flowchart yang diusulkan pada Admin

Adapun *flowchart* yang diusulkan pada admin dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut ini



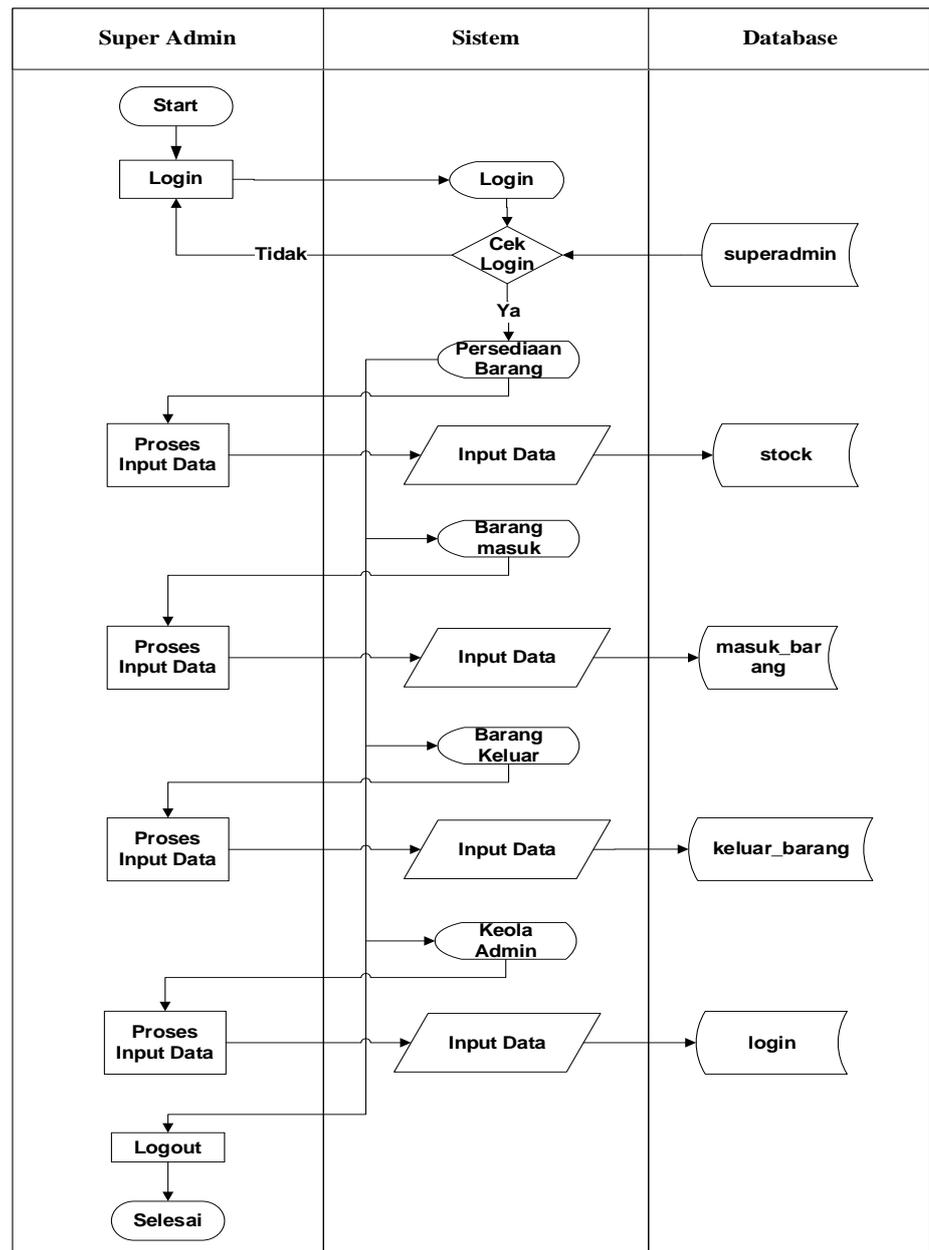
Gambar 3.2 Flowchart yang diusulkan pada Admin

Flowchart yang diusulkan pada admin dapat dilihat pada gambar 3.2 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Admin melakukan login terlebih dahulu, jika berhasil akan menuju menu, jika tidak maka akan kembali lagi ke halaman login.
2. Pada menu tambah barang, admin melakukan proses penginputan barang, baik edit maupun hapus. Selanjutnya data yang telah di input akan diproses oleh sistem dan akan dimasukan ke database stock.
3. Pada menu barang masuk, admin melakukan proses penginputan barang, baik edit maupun hapus. Selanjutnya data yang telah di input akan diproses oleh sistem dan akan dimasukan ke database masuk_barang.
4. Pada menu barang keluar, admin melakukan proses penginputan barang, baik edit maupun hapus. Selanjutnya data yang telah di input akan diproses oleh sistem dan akan dimasukan ke database keluar_barang.
5. Admin melakukan logout jika iya admin berhasil keluar jika tidak kembali kehalaman dashboard .
6. Selesai

3.2.2.3 Flowchart yang diusulkan pada Super Admin

Adapun *flowchart* yang diusulkan pada super admin dapat dilihat pada gambar 3.3 berikut ini:



Gambar 3.3 *Flowchart* yang diusulkan pada super admin

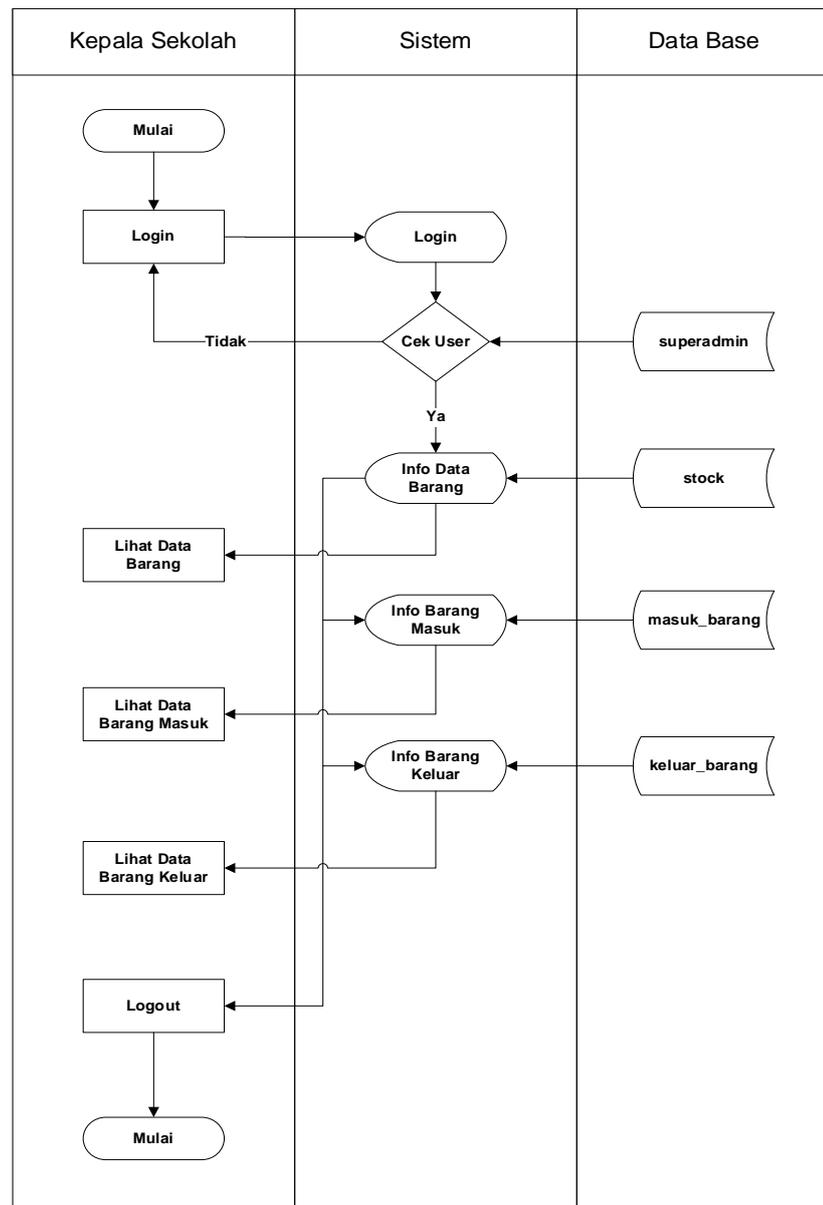
Flowchart yang diusulkan pada super admin dapat dilihat pada gambar 3.3 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Super admin melakukan login terlebih dahulu, jika berhasil akan menuju menu, jika tidak maka akan kembali lagi ke halaman login.
2. Pada menu tambah barang, super admin melakukan proses penginputan barang, baik edit maupun hapus. Selanjutnya data yang telah di input akan diproses oleh sistem dan akan dimasukkan ke database stock.
3. Pada menu barang masuk, super admin melakukan proses penginputan barang, baik edit maupun hapus. Selanjutnya data yang telah di input akan diproses oleh sistem dan akan dimasukkan ke database masuk_barang.
4. Pada menu barang keluar, super admin melakukan proses penginputan barang, baik edit maupun hapus. Selanjutnya data yang telah di input akan diproses oleh sistem dan akan dimasukkan ke database keluar_barang.
5. Pada menu keola admin, super admin melakukan proses penginputan data admin, baik edit maupun hapus. Selanjutnya data yang telah di input akan diproses oleh sistem dan akan dimasukkan ke database login.
6. Admin melakukan logout jika iya admin berhasil keluar jika tidak kembali kehalaman dashboard .

7. Selesai

3.2.2.4 Flowchart yang diusulkan pada Kepala Sekolah

Adapun *flowchart* yang diusulkan pada kepala sekolah dapat dilihat pada gambar 3.4 berikut ini:



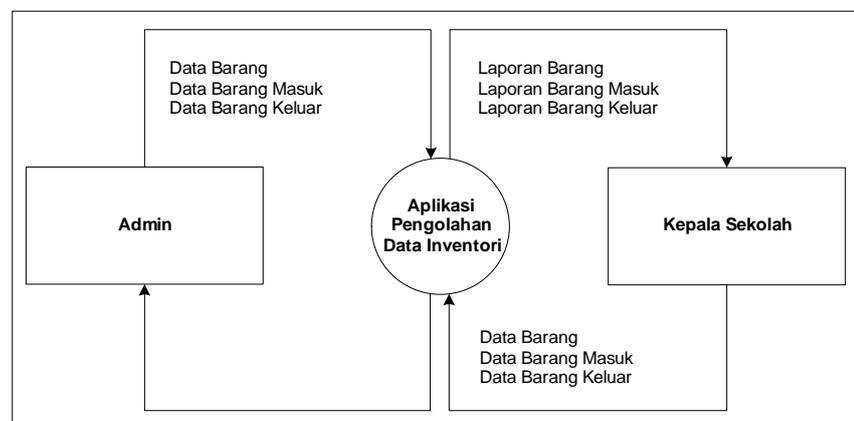
Gambar 3.4 *Flowchart* yang diusulkan pada kepala sekolah

Flowchart yang diusulkan pada kepala sekolah dapat dilihat pada gambar 3.4 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mulai
2. Kepala Sekolah melakukan *login*, jika ya masuk ke menu info data barang jika tidak kembali ke halaman *login* .
3. Kepala Sekolah hanya bisa melihat info data barang, data barang masuk dan data barang keluar yang di dapat dari *database* serta kepala sekolah dapat mencetak laporan tersebut.
4. Kepala Sekolah melakukan *logout* jika iya berhasil keluar jika tidak kembali kehalaman *dashboard* .
5. Selesai

3.2.2.5 Context Diagram

Adapun *Context Diagram* yang dapat dilihat pada gambar 3.5 di bawah ini:



Gambar 3.5 Context Diagram

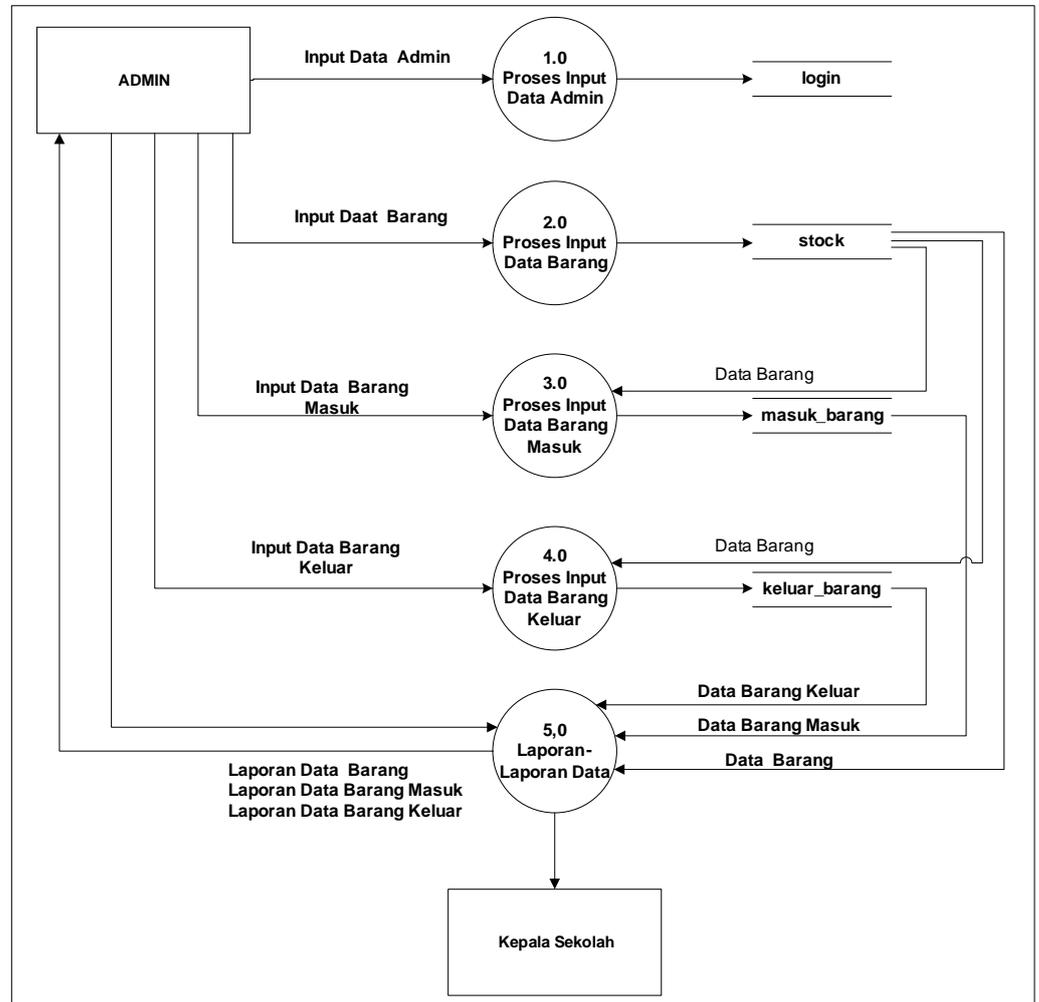
Berdasarkan gambar 3.5 Diagram Konteks diatas dapat dilihat sebagai berikut:

1. Admin menginput/memasukan data tambah barang, data barang masuk, dan data barang keluar ke sistem aplikasi.
2. Kepala sekolah akan memberikan informasi berupa data tambah barang, data barang masuk, dan data barang keluar ke sistem aplikasi.
3. Aplikasi akan memberikan informasi ke kepala sekolah berupa laporan tambah barang, laporan barang masuk, dan laporan barang keluar.

3.2.2.6 DFD (*Data Flow Diagram*)

Setelah mengetahui Alur sistem informasi yang ada, kemudian pada bagian ini akan dijelaskan bagaimana membangun aplikasi pengolahan inventori barang dengan menggunakan alat bantu berupa *Data flow Diagram* (DFD).

a. DFD Level 0



Gambar 3.6 Data Flow Diagram Level 0

Berdasarkan gambar 3.6 Diagram Konteks diatas dapat dilihat sebagai berikut:

1. Proses 1.0

Admin melakukan input data admin terlebih dahulu, lalu sistem melakukan rekam data ke login dan menghasilkan data admin.

2. Proses 2.0

Admin melakukan input data tambah barang, lalu sistem melakukan rekam data ke stock dan menghasilkan data tambah barang.

3. Proses 3.0

Admin melakukan input data barang masuk, lalu sistem melakukan rekam data ke masuk_barang dan menghasilkan data barang masuk.

4. Proses 4.0

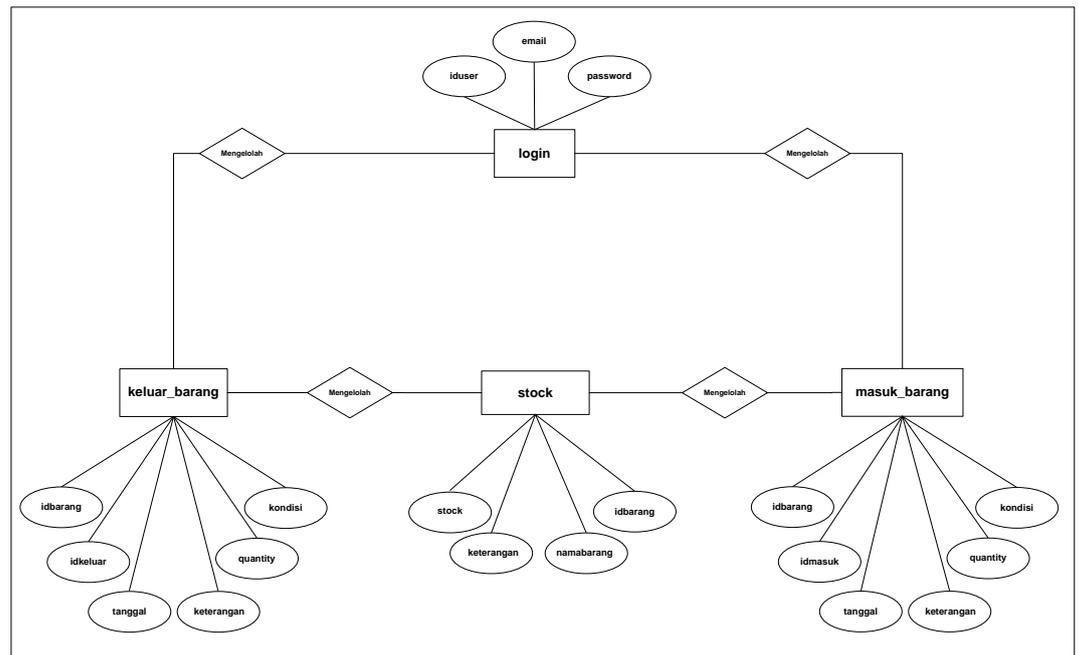
Admin melakukan input data barang keluar, lalu sistem melakukan rekam data ke keluar_barang dan menghasilkan data barang keluar.

5. Proses 5.0

Kepala sekolah akan menerima laporan-laporan data yang ada seperti laporan data tambah barang, laporan data barang masuk, dan laporan data barang keluar.

3.2.2.7 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram adalah notasi yang digunakan untuk melakukan pemodelan data, menggambarkan relasi antara entitas atau himpunan suatu informasi yang memiliki hubungan antar entitas dengan entitas lain. Adapun *Entity Relationship Diagram* diagram yang dapat dilihat pada gambar 3.7 di bawah ini:



Gambar 3.7 Entity Relationship Diagram

Pada gambar 3.7 menjelaskan hubungan antar entitas dan atribut-atributnya. Memiliki 4 entitas yg terdiri dari login, stock, barang masuk, dan barang keluar.

3.2.2.8 Rancangan Database

Seperti kita ketahui bahwa *PHP* menyediakan fasilitas yang sangat lengkap untuk membangun aplikasi *database*. Sebuah aplikasi *database* memerlukan file database beserta tabel-tabelnya sebagai tempat perekam data. Dalam sistem ini penulis menggunakan *MySQL* sebagai *database* karena berbagai kelebihan yang dimiliki oleh *MySQL*. Tabel-tabel yang penulis gunakan dalam Aplikasi Pengolahan Data Inventori SMK Pembangunan YPT adalah sebagai berikut :

a. Rancangan tabel login

Tabel login merupakan tabel yang memuat *field-field* yang dapat dilihat pada gambar 3.1.

Nama Tabel : login

Primary Key : iduser

Foreign Key : -

Tabel 3.1 Tabel login

No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1	iduser	Int	11	<i>Primary Key</i>
2	email	Varchar	50	Nama Pengguna
3	password	Varchar	50	Kode

b. Rancangan tabel super admin

Tabel super admin merupakan tabel yang memuat *field-field* yang dapat dilihat pada gambar 3.2.

Nama Tabel : superadmin

Primary Key : iduser

Foreign Key : -

Tabel 3.2 Tabel superadmin

No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1	iduser	Int	11	<i>Primary Key</i>
2	username	Varchar	30	Nama Pengguna

3	password	Varchar	30	Kode
4	role	Varchar	30	Peran

c. Rancangan tabel stock

Tabel stock/barang merupakan tabel yang memuat *field-field* yang dapat dilihat pada gambar 3.3.

Nama Tabel : stock

Primary Key : idbarang

Foreign Key :-

Tabel 3.3 Tabel stock

No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1	idbarang	Int	11	<i>Primary Key</i>
2	namabarang	Varchar	25	Nama Barang
3	keterangan	Varchar	25	Jenis Barang
4	stock	Int	11	Jumlah Barang

d. Rancangan tabel barang masuk

Tabel barang masuk merupakan tabel yang memuat *field-field* yang dapat dilihat pada gambar 3.4.

Nama Tabel : masuk_barang

Primary Key : idmasuk

Foreign Key :-

Tabel 3.4 Tabel masuk_barang

No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1	idmasuk	Int	6	<i>Primary Key</i>
2	idbarang	Int	11	Id barang
3	tanggal	timestamp	-	Waktu dan Tanggal
4	kondisi	Varchar	25	Status Barang
5	keterangan	Varchar	25	Jenis Barang
6	quantity	Int	11	Jumlah Barang Masuk

e. Rancangan tabel barang keluar

Tabel barang keluar merupakan tabel yang memuat *field-field* yang dapat dilihat pada gambar 3.5.

Nama Tabel : keluar_barang

Primary Key : idkeluar

Foreign Key :-

Tabel 3.5 Tabel keluar_barang

No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1	idkeluar	Int	6	<i>Primary Key</i>
2	idbarang	Int	11	Id barang

3	tanggal	timestamp	-	Waktu dan Tanggal
4	kondisi	Varchar	25	Status Barang
5	keterangan	Varchar	25	Jenis Barang
6	quantity	Int	11	Jumlah Barang Masuk

3.2.2.9 Desain Tampilan

3.2.2.9.1 Desain Tampilan Login

Desain tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 3.8 dibawah ini:

LOGIN USER

USERNAME

PASSWORD

Gambar 3.8 Desain tampilan *login*

3.2.2.9.2 Desain Tampilan Menu

a. Desain Tampilan Menu Tambah Barang

Desain tampilan menu barang dapat dilihat pada gambar 3.9 dibawah ini :

Tabel Tambah Barang

Tambah Barang Export Data

No	Nama Barang	Keterangan	Jumlah	Action		
99	XXXX	XXXX	99	<table border="1"> <tr> <td>Edit</td> <td>Delete</td> </tr> </table>	Edit	Delete
Edit	Delete					

Gambar 3.9 Desain tampilan menu tambah barang

b. Desain Tampilan Menu Barang Masuk

Desain tampilan menu barang masuk dapat dilihat pada gambar 3.10 dibawah ini:

Tabel Barang Masuk

Tambah Barang Masuk Export Data

Tanggal	Nama barang	Jumlah	Keterangan	Action		
dd-mm-yy	XXXX	99	xx	<table border="1"> <tr> <td>Edit</td> <td>Delete</td> </tr> </table>	Edit	Delete
Edit	Delete					

Gambar 3.10 Desain tampilan menu barang masuk

c. Desain Tampilan Menu Barang Keluar

Desain tampilan menu barang keluar dapat dilihat pada gambar 3.11 dibawah ini:

Tabel Barang Keluar

Tambah Barang Keluar Export Data

Tanggal	Nama barang	Jumlah	Keterangan	Action		
dd-mm-yy	XXXX	99	XXXX	<table border="1"> <tr> <td>Edit</td> <td>Delete</td> </tr> </table>	Edit	Delete
Edit	Delete					

Gambar 3.11 Desain tampilan menu barang keluar

d. Desain Tampilan Menu Kelola Admin

Desain tampilan menu kelola admin dapat dilihat pada gambar 3.12 dibawah ini:

Tabel Data Admin

Tambah Admin

No	Email	Action		
99	XXXX	<table border="1"> <tr> <td>Edit</td> <td>Delete</td> </tr> </table>	Edit	Delete
Edit	Delete			

Gambar 3.12 Desain tampilan menu keola admin

3.2.2.9.3 Desain Tampilan Fitur

a. Desain Tampilan Tambah Barang

Desain tambah barang dapat dilihat pada gambar

3.13 dibawah ini:



The screenshot shows a form titled "TAMBAH BARANG". It contains three input fields: "Nama Barang", "Keterangan", and "Jumlah". Below the fields is a "SUBMIT" button.

Gambar 3.13 Desain tampilan tambah barang

b. Desain Tampilan Tambah Barang Masuk

Desain tampilan tambah barang masuk dapat

dilihat pada gambar 3.14 dibawah ini:

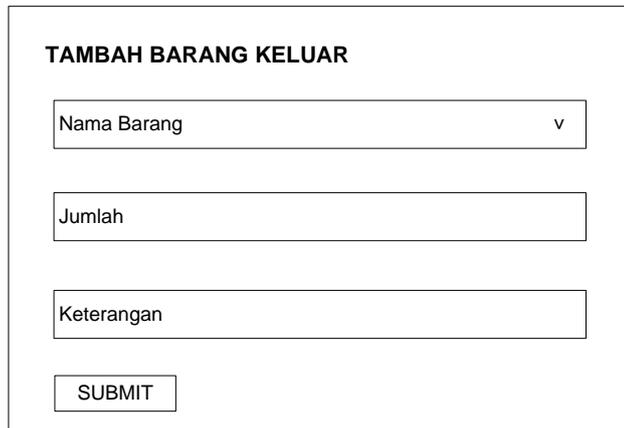


The screenshot shows a form titled "TAMBAH BARANG MASUK". It contains three input fields: "Nama Barang" (with a small 'v' icon on the right), "Jumlah", and "Keterangan". Below the fields is a "SUBMIT" button.

Gambar 3.14 Desain tampilan tambah barang masuk

c. Desain Tampilan Tambah Barang Keluar

Desain tampilan tambah barang keluar dapat dilihat pada gambar 3.15 dibawah ini:



TAMBAH BARANG KELUAR

Nama Barang v

Jumlah

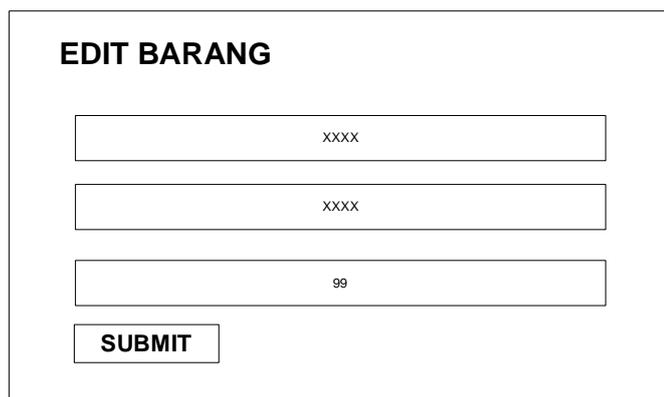
Keterangan

SUBMIT

Gambar 3.15 Desain tampilan tambah barang keluar

d. Desain Tampilan Edit Barang

Desain tampilan edit barang dapat dilihat pada gambar 3.16 dibawah ini:



EDIT BARANG

xxxx

xxxx

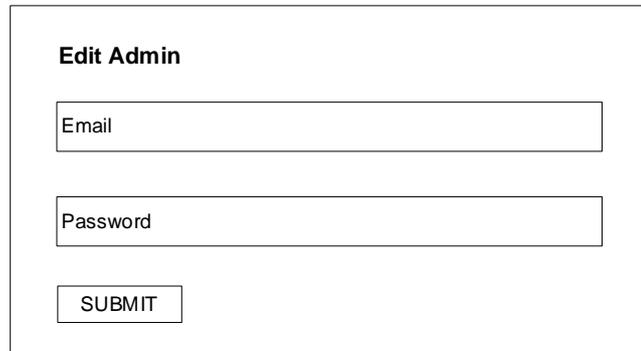
99

SUBMIT

Gambar 3.16 Desain tampilan edit barang

e. Desain Edit Admin

Desain tampilan edit admin dapat dilihat pada gambar 3.17 dibawah ini :



Edit Admin

Email

Password

SUBMIT

Gambar 3.17 Desain tampilan edit admin

f. Desain Hapus Barang

Desain hapus barang dapat dilihat pada gambar 3.18 dibawah ini :



HAPUS BARANG

xxxx

Ya Tidak

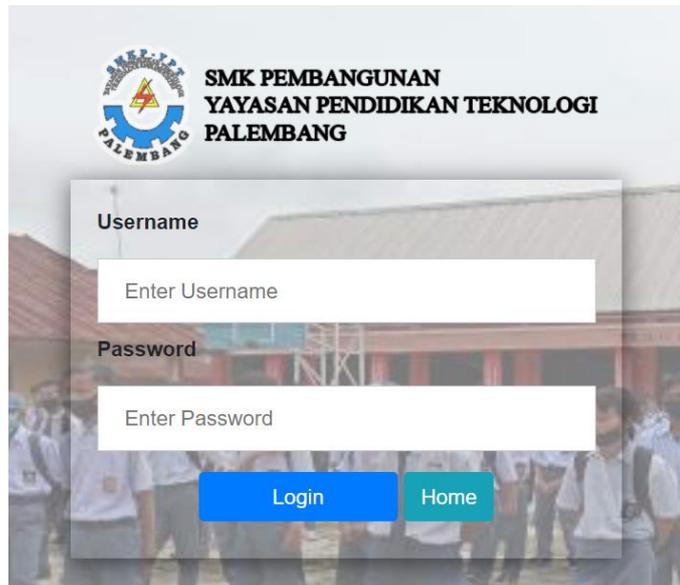
Gambar 3.18 Desain hapus barang

3.2.2.10 Tampilan

3.2.2.11.0 Tampilan *Login*

a. Tampilan *Login Super Admin*

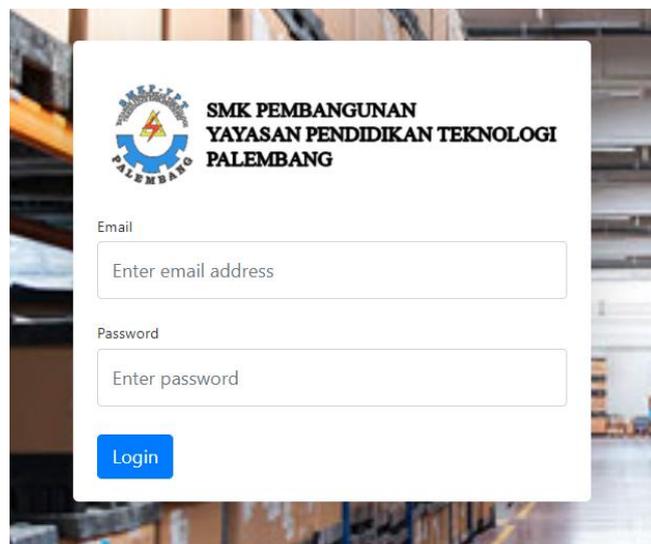
Tampilan *login* super admin dapat dilihat pada gambar 3.19 dibawah ini :



Gambar 3.19 Tampilan *Login*

b. Tampilan *Login* Admin

Tampilan *login* admin dapat dilihat pada gambar 3.20 dibawah ini :



Gambar 3.20 Tampilan *Login*

3.2.2.12.0 Tampilan Super Admin

a. Tampilan Menu Tambah Barang

Tampilan menu tambah barang dapat dilihat pada gambar 3.21 dibawah ini :

Tampilan menu tambah barang dapat dilihat pada gambar 3.21 dibawah ini :

No	Nama Barang	Keterangan	Stock	Action
1	Web Camera Full HD 1080p	Kamera	12	Edit Delete
2	VGA	Hardware	11	Edit Delete
3	Procesor	Hardware	15	Edit Delete
4	Wifi	Router	10	Edit Delete
5	Router Cisco	Router	30	Edit Delete

Gambar 3.21 Tampilan menu tambah barang

b. Tampilan Menu Barang Masuk

Tampilan menu barang masuk dapat dilihat pada gambar 3.22 dibawah ini :

Tampilan menu barang masuk dapat dilihat pada gambar 3.22 dibawah ini :

Tanggal	Nama Barang	Jumlah	Keterangan	Kondisi	Action
2021-08-02 19:29:09	Procesor	12	Hardware	Rusak	Edit Delete
2021-08-02 19:29:17	Router Cisco	12	Router	Baik	Edit Delete
2021-08-04 10:28:13	VGA	7	Hardware	Baik	Edit Delete
2021-08-04 10:28:46	Kabel SATA	8	Port USB	Baik	Edit Delete
2021-08-04 10:29:09	WebCam BC&T	6	Kamera	Baik	Edit Delete

Gambar 3.22 Tampilan menu masuk barang

c. Tampilan Menu Barang Keluar

Tampilan menu keluar barang dapat dilihat pada gambar 3.23 dibawah ini :

Barang Keluar

TABEL BARANG KELUAR

Tambah Barang Keluar Export Data Cetak Laporan

Show 10 entries Search:

Tanggal	Nama Barang	Jumlah	Keterangan	Kondisi	Action
2021-08-02 20:30:50	Router Cisco	3	Router	Cukup	Edit Delete
2021-08-02 20:36:06	Procesor	3	Hardware	Baik	Edit Delete
2021-08-04 10:30:20	Kabel SATA	3	Port USB	Baik	Edit Delete
2021-08-04 10:30:37	Web Camera Full HD 1080p	2	Kamera	Cukup	Edit Delete
2021-08-04 10:30:51	Mikrotik RB951	1	Router	Baik	Edit Delete

USER: Admin1

Gambar 3.23 Tampilan menu keluar barang

d. Tampilan Menu Keola Admin

Tampilan menu keola admin dapat dilihat pada gambar 3.24 dibawah ini :

Admin

TABEL KELOLA ADMIN

TAMBAH ADMIN

Show 10 entries Search:

No	Email	Action
1	gustadwijaya21@gmail.com	Edit Delete
2	dehangusta212@gmail.com	Edit Delete
3	aaa@gmail.com	Edit Delete
4	aaqwg@gmail.com	Edit Delete
5	bambang@gmail.com	Edit Delete

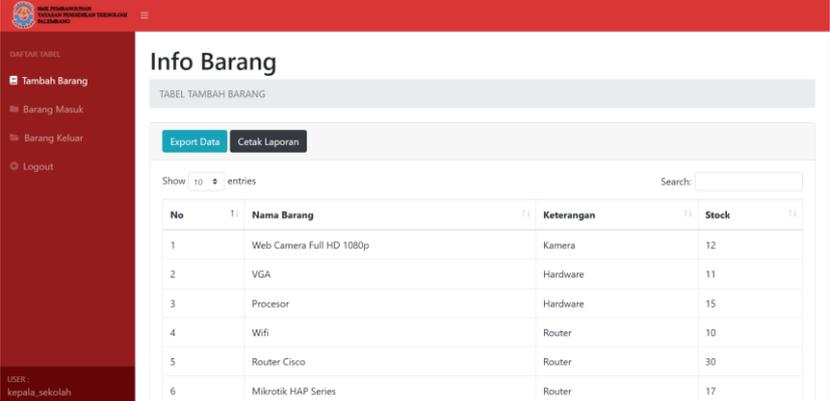
USER: Admin1

Gambar 3.24 Tampilan menu keola admin

3.2.2.13.0 Tampilan Kepala Sekolah

a. Tampilan Menu Info Barang

Tampilan menu info barang dapat dilihat pada gambar 3.25 dibawah ini :

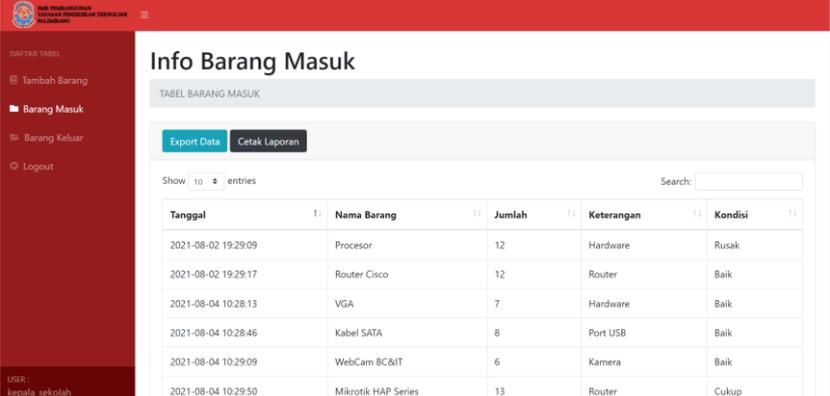


No	Nama Barang	Keterangan	Stock
1	Web Camera Full HD 1080p	Kamera	12
2	VGA	Hardware	11
3	Procesor	Hardware	15
4	Wifi	Router	10
5	Router Cisco	Router	30
6	Mikrotik HAP Series	Router	17

Gambar 3.25 Tampilan menu info barang

b. Tampilan Menu Info Barang Masuk

Tampilan menu Info barang masuk dapat dilihat pada gambar 3.26 dibawah ini :

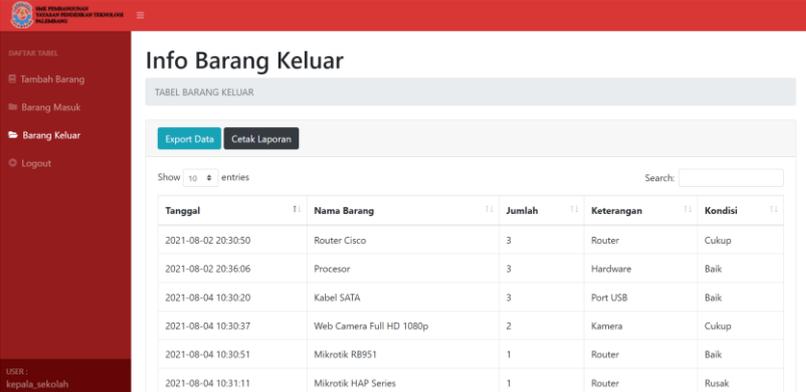


Tanggal	Nama Barang	Jumlah	Keterangan	Kondisi
2021-08-02 19:29:09	Procesor	12	Hardware	Rusak
2021-08-02 19:29:17	Router Cisco	12	Router	Baik
2021-08-04 10:28:13	VGA	7	Hardware	Baik
2021-08-04 10:28:46	Kabel SATA	8	Port USB	Baik
2021-08-04 10:29:09	WebCam BC&IT	6	Kamera	Baik
2021-08-04 10:29:50	Mikrotik HAP Series	13	Router	Cukup

Gambar 3.26 Tampilan menu info barang masuk

c. Tampilan Menu Info Barang Keluar

Tampilan menu Info barang keluar dapat dilihat pada gambar 3.27 dibawah ini :



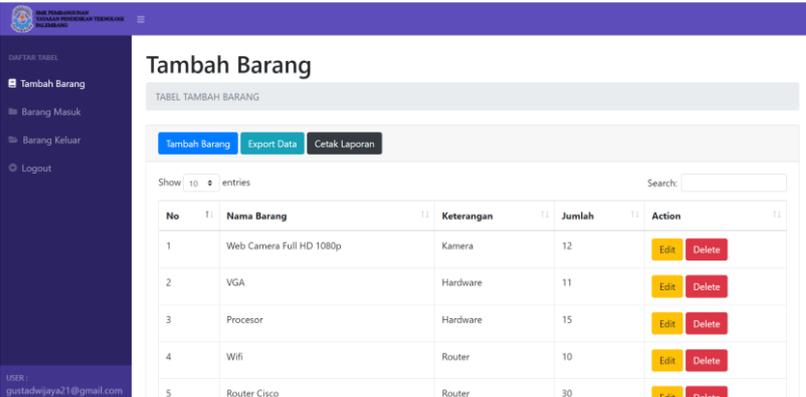
Tanggal	Nama Barang	Jumlah	Keterangan	Kondisi
2021-08-02 20:30:50	Router Cisco	3	Router	Cukup
2021-08-02 20:36:06	Procesor	3	Hardware	Baik
2021-08-04 10:30:20	Kabel SATA	3	Port USB	Baik
2021-08-04 10:30:37	Web Camera Full HD 1080p	2	Kamera	Cukup
2021-08-04 10:30:51	Mikrotik RB951	1	Router	Baik
2021-08-04 10:31:11	Mikrotik HAP Series	1	Router	Rusak

Gambar 3.27 Tampilan menu info barang keluar

3.2.2.14.0 Tampilan Admin

a. Tampilan Menu Tambah Barang

Tampilan menu tambah barang dapat dilihat pada gambar 3.28 dibawah ini :

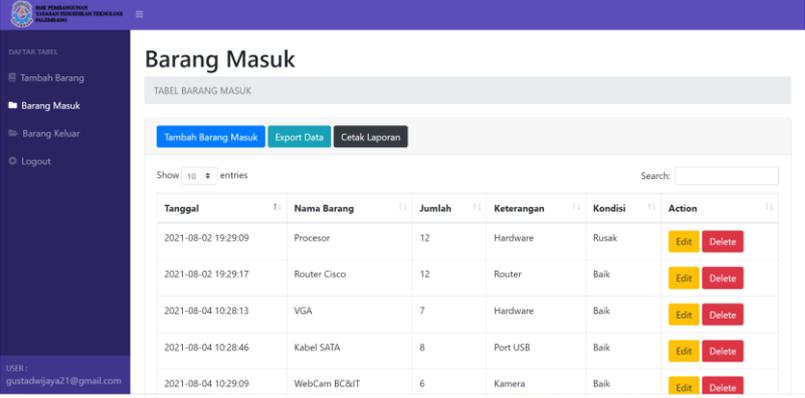


No	Nama Barang	Keterangan	Jumlah	Action
1	Web Camera Full HD 1080p	Kamera	12	Edit Delete
2	VGA	Hardware	11	Edit Delete
3	Procesor	Hardware	15	Edit Delete
4	Wifi	Router	10	Edit Delete
5	Router Cisco	Router	30	Edit Delete

Gambar 3.28 Tampilan menu tambah barang

b. Tampilan Menu Barang Masuk

Tampilan menu barang masuk dapat dilihat pada gambar 3.29 dibawah ini :

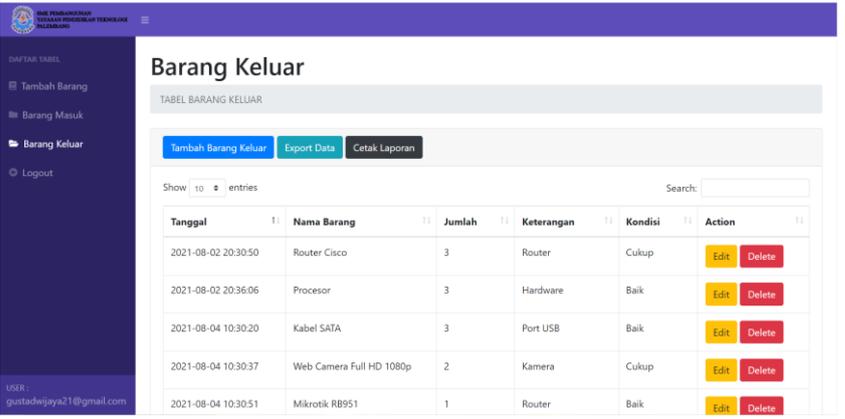


Tanggal	Nama Barang	Jumlah	Keterangan	Kondisi	Action
2021-08-02 19:29:09	Processor	12	Hardware	Rusak	Edit Delete
2021-08-02 19:29:17	Router Cisco	12	Router	Baik	Edit Delete
2021-08-04 10:28:13	VGA	7	Hardware	Baik	Edit Delete
2021-08-04 10:28:46	Kabel SATA	8	Port USB	Baik	Edit Delete
2021-08-04 10:29:09	WebCam BC&IT	6	Kamera	Baik	Edit Delete

Gambar 3.29 Tampilan menu barang masuk

c. Tampilan Menu Barang Keluar

Tampilan menu barang keluar dapat dilihat pada gambar 3.30 dibawah ini :



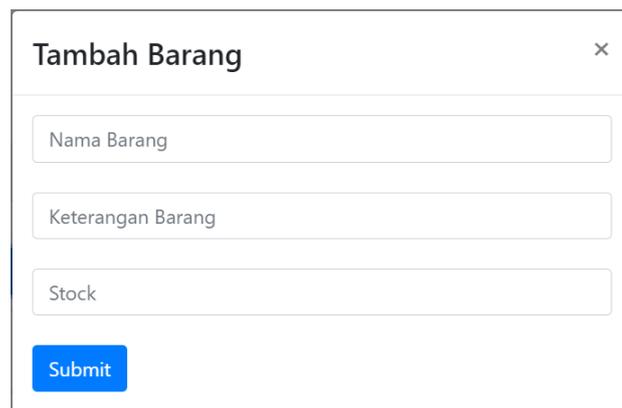
Tanggal	Nama Barang	Jumlah	Keterangan	Kondisi	Action
2021-08-02 20:30:50	Router Cisco	3	Router	Cukup	Edit Delete
2021-08-02 20:36:06	Processor	3	Hardware	Baik	Edit Delete
2021-08-04 10:30:20	Kabel SATA	3	Port USB	Baik	Edit Delete
2021-08-04 10:30:37	Web Camera Full HD 1080p	2	Kamera	Cukup	Edit Delete
2021-08-04 10:30:51	Mikrotik RB951	1	Router	Baik	Edit Delete

Gambar 3.30 Tampilan menu barang keluar

3.2.2.15.0 Tampilan Fitur

a. Tampilan Tambah Barang

Tampilan tambah barang dapat dilihat pada gambar 3.31 dibawah ini :



The screenshot shows a modal window titled "Tambah Barang" with a close button (X) in the top right corner. The form contains three input fields: "Nama Barang", "Keterangan Barang", and "Stock". Below the input fields is a blue "Submit" button.

Gambar 3.31 Tampilan tambah barang

b. Tampilan Tambah Barang Masuk

Tampilan tambah barang masuk dapat dilihat pada gambar 3.32 dibawah ini :

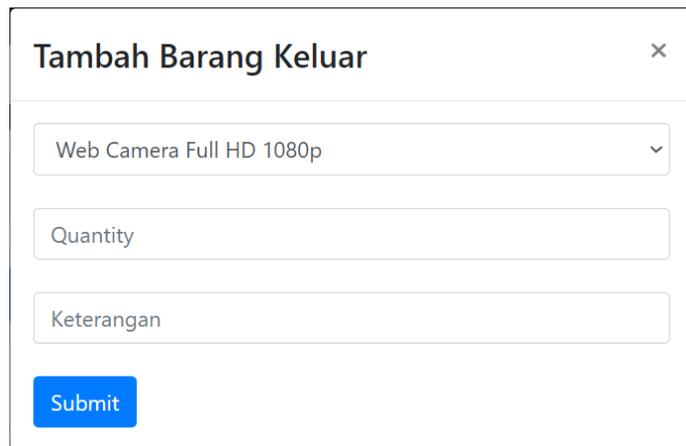


The screenshot shows a modal window titled "Tambah Barang Masuk" with a close button (X) in the top right corner. The form contains three input fields: a dropdown menu with the selected item "Web Camera Full HD 1080p", "Quantity", and "Keterangan". Below the input fields is a blue "Submit" button.

Gambar 3.32 Tampilan tambah barang masuk

c. Tampilan Tambah Barang Keluar

Tampilan tambah barang keluar dapat dilihat pada gambar 3.33 dibawah ini :

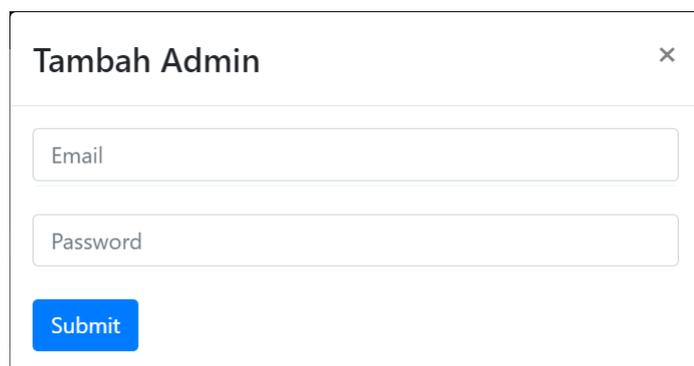


The screenshot shows a web form titled "Tambah Barang Keluar". It features a dropdown menu with the selected item "Web Camera Full HD 1080p", a text input field labeled "Quantity", another text input field labeled "Keterangan", and a blue "Submit" button at the bottom.

Gambar 3.33 Tampilan tambah barang keluar

d. Tampilan Tambah Admin

Tampilan Tambah admin dapat dilihat pada gambar 3.34 dibawah ini :

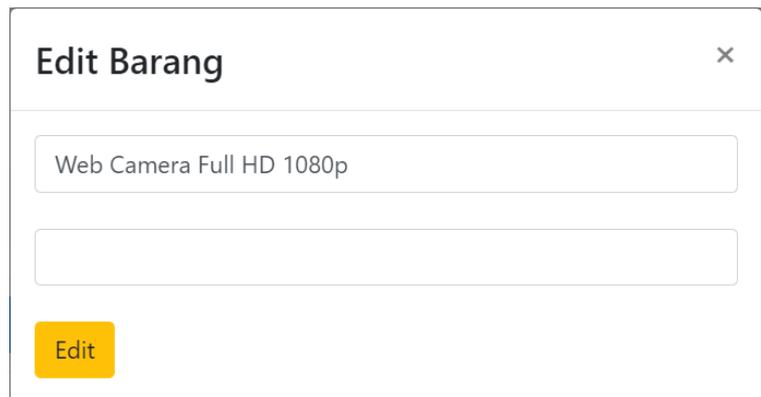


The screenshot shows a web form titled "Tambah Admin". It features two text input fields, one labeled "Email" and one labeled "Password", and a blue "Submit" button at the bottom.

Gambar 3.34 Tampilan tambah admin

e. Tampilan Edit Barang

Tampilan edit barang dilihat pada gambar 3.35 dibawah ini :



Web Camera Full HD 1080p

Edit

Gambar 3.35 Tampilan edit barang

f. Tampilan Edit Admin

Tampilan edit admin dilihat pada gambar 3.36 dibawah ini :



aaa@gmail.com

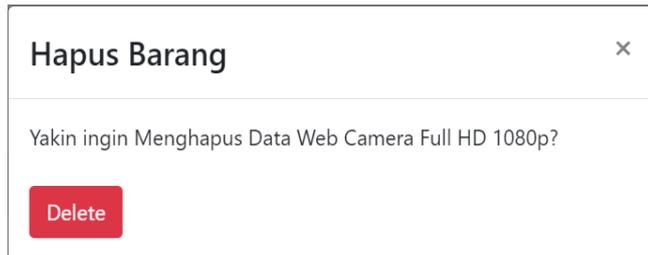
...

Edit

Gambar 3.36 Tampilan edit admin

g. Tampilan Hapus Barang

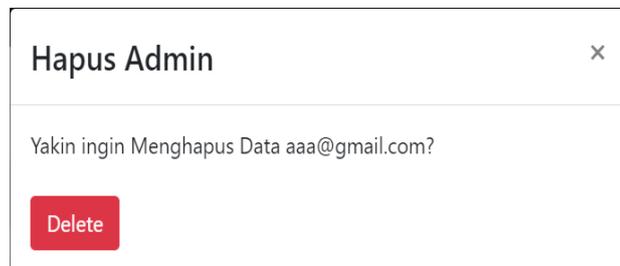
Tampilan hapus barang dilihat pada gambar 3.37 dibawah ini :



Gambar 3.37 Tampilan edit barang keluar

h. Tampilan Hapus Admin

Tampilan hapus admin dilihat pada gambar 3.38 dibawah ini :



Gambar 3.38 Tampilan edit hapus admin

3.2.2.16.0 Tampilan Cetak Laporan

a. Tampilan Cetak Laporan Tambah Barang

Tampilan cetak laporan tambah barang dilihat pada gambar 3.39 dibawah ini :

PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PEMBANGUNAN YPT PALEMBANG
 Lorong Pegagan No.36, 16 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111
 Telp./ Fax (0711) 516348 Kode Pos 30126
 email : smkp_ypt@yahoo.com website : www.smkpypt.sch.id

LAPORAN DATA BARANG

No	Nama Barang	Keterangan	Jumlah
1	Web Camera Full HD 1080p	Kamera	12
2	VGA	Hardware	11
3	Procesor	Hardware	15
4	Wifi	Router	10
5	Router Cisco	Router	30
6	Mikrotik HAP Series	Router	17
7	LAN Tester	Alat Tes	9
8	Switch D-Link	Alat Jaringan	2
9	WebCam BC&IT	Kamera	8
10	Keyboard Votro	Hardware	2
11	WebCam VARRO EVOLUTION	Kamera	20
12	Tp-link CPE 220	Router	5
13	Mikrotik RB951	Router	3
14	Kabel SATA	Port USB	13
15	Tp-link TL-WR940N	Router	7
16	Keyboard VARRO VK-333	Hardware	7

Gambar 3.39 Tampilan laporan tambah barang

b. Tampilan Cetak Laporan Barang Masuk

Tampilan cetak laporan barang masuk dilihat pada gambar 3.40 dibawah ini :

PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PEMBANGUNAN YPT PALEMBANG
 Lorong Pegagan No.36, 16 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111
 Telp./ Fax (0711) 516348 Kode Pos 30126
 email : smkp_ypt@yahoo.com website : www.smkpypt.sch.id

LAPORAN DATA BARANG MASUK

Tanggal	Nama Barang	Jumlah	Keterangan	Kondisi
2021-08-02 19:29:09	Procesor	12	Hardware	Rusak
2021-08-02 19:29:17	Router Cisco	12	Router	Baik
2021-08-04 10:28:13	VGA	7	Hardware	Baik
2021-08-04 10:28:46	Kabel SATA	8	Port USB	Baik
2021-08-04 10:29:09	WebCam BC&IT	6	Kamera	Baik
2021-08-04 10:29:50	Mikrotik HAP Series	13	Router	Cukup

Gambar 3.40 Tampilan laporan barang masuk

c. Tampilan Cetak Laporan Barang Keluar

Tampilan hapus admin dilihat pada gambar 3.41 dibawah ini :

PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PEMBANGUNAN YPT PALEMBANG Lorong Pegagan No.36, 16 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111 Telp./ Fax (0711) 516348 Kode Pos 30126 email : smkp_ypt@yahoo.com website : www.smkpypt.sch.id				
LAPORAN DATA BARANG KELUAR				
Tanggal	Nama Barang	Jumlah	Keterangan	Kondisi
2021-08-02 20:30:50	Router Cisco	3	Router	Cukup
2021-08-02 20:36:06	Procesor	3	Hardware	Baik
2021-08-04 10:30:20	Kabel SATA	3	Port USB	Baik
2021-08-04 10:30:37	Web Camera Full HD 1080p	2	Kamera	Cukup
2021-08-04 10:30:51	Mikrotik RB951	1	Router	Baik
2021-08-04 10:31:11	Mikrotik HAP Series	1	Router	Rusak

Gambar 3.41 Tampilan laporan barang masuk

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa telah dibangun aplikasi pengolahan inventori barang pada SMK Pembagunan YPT Palembang. Aplikasi dapat digunakan oleh admin untuk mengolah data inventori dengan cara berbasis web.

4.2. Saran

Adapun saran yang ingin disampaikan oleh penulis untuk peneliti lain pada pengolahan inventori barang yang selanjutnya untuk membuat kembali informasi lainnya dari sudut pandang berbeda dari penelitian ini. Dengan begitu nilai guna ataupun manfaat dari sebuah sistem informasi dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang untuk membantu proses pengolahan data inventori.

DAFTAR PUSTAKA

- Arman, A. (2017). *Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Nagari Tanjung Lolo, Kecamatan Tanjung Gadang, Kabupaten Sijunjung Berbasis Web*. Edik Informatika, 2(2), 163–170.
- Barrimi, M., Aalouane, R., Aarab, C., Hafidi, H., Baybay, H., Soughi, M., Tachfouti, N., Nejjari, C., Mernissi, F. Z., Rammouz, I., & McKenzie, R. B. (2013). *APLIKASI PENGOLAHAN DATA TAMU, DOKUMEN DAN MOBIL OPERASIONAL PADA PT. APLIKANUSA LINTASARTA PALEMBANG BERBASIS WEB (Doctoral dissertation, POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA)*. Encephale, 53(1), 59–65.
- GHAZALI, A. R. (2016). *Aplikasi Evaluasi Kinerja Karyawan pada Pengadilan Agama Kayuagung*. 7–24.
- Hardiansyah, A. D., Nugrahaeni, D. C., Dewi, P., & Kom, M. (2020). *Perancangan Basis Data Sistem Informasi Perwira Tugas Belajar (Sipatubel) Pada Kementerian Pertahanan*. Senamika, 1(2), 222–233.
- Harjoseputro, Y., Albertus Ari Kristanto, & Joseph Eric Samodra. (2020). *Golang and NSG Implementation in REST API Based Third-Party Sandbox System*. Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi), 4(4), 745–750.
- Novendri, M. S., Saputra, A., & Firman, C. E. (2019). *Aplikasi Inventaris Barang Pada MTS Nurul Islam Dumai Menggunakan PHP Dan MySQL*. Lentera Dumai, 10(2), 46–57.
- Sari, puspita. (2017). *Politeknik Negeri Sriwijaya 4. Pembangkitan Energi Listrik*, 7(1), 4–31.
- Siregar, H. F., & Melani, M. (2019). *Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia*. Jurnal Teknologi Informasi, 2(2), 113.