



UNIVERSITAS
Dinamika

**RANCANG BANGUN WEBSITE INVENTORY DAN PENJUALAN
MENGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA UD CITRA TANI
PONOROGO**

KERJA PRAKTIK



**Program Studi
S1 Sistem Informasi**

Oleh :

Fariz Yoga Julian

18.41010.0092

UNIVERSITAS
Dinamika

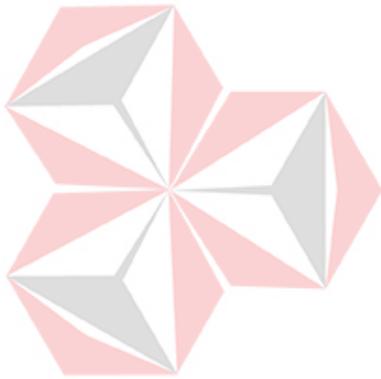
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

**RANCANG BANGUN WEBSITE INVENTORY DAN PENJUALAN
MENGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA UD CITRA TANI
PONOROGO**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menempuh ujian
Tahap Akhir Program Strata Satu (S1)



Disusun oleh :

Nama : Fariz Yoga Julian

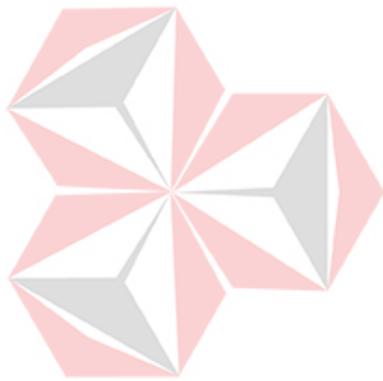
NIM : 18.41010.0092

Program : Strata Satu (S1)

Jurusan : Sistem Informasi

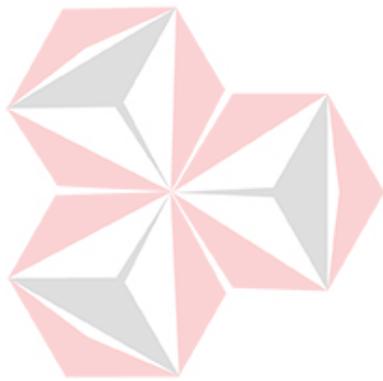
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2022



UNIVERSITAS
Dinamika

“Manusia boleh berencana tapi tetap allah yang menentukan”



UNIVERSITAS
Dinamika

Kupersembahkan karya ini kepada Kedua Orang Tua yang selalu mendoakanku, Teman dan Sahabat yang selalu menyemangatiku, dan Kamu yang selalu ada untukku

LEMBAR PENGESAHAN

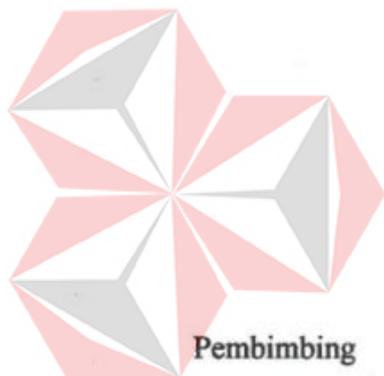
RANCANG BANGUN WEBSITE INVENTORY DAN PENJUALAN
MENGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA UD CITRA TANI
PONOROGO

Laporan Kerja Praktik oleh

Fariz Yoga Julian

NIM : 18.41010.0092

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Pembimbing

Ayuningtyas
cn=Ayuningtyas,
o=Universitas Dinamika,
ou=Sistem Informasi,
email=tyas@dinamika.ac.id,
c=ID
2022.01.14 12:32:48 +07'00'

Ayuningtyas, S.Kom., M.MT., MOS

NIDN. 0722047801

UNIVERSITAS

Dinamika

Surabaya, 11 Januari 2022

Disetujui :

Penyelia



Digitally signed
by Jukanto
Date: 2022.01.14
19:46:50 +07'00'

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by Anjik Sukmaaji
DN: cn=Anjik Sukmaaji, o=Universitas
Dinamika, ou=Prodi S1 Sistem Informasi,
email=anjik@dinamika.ac.id, c=US
Date: 2022.01.14 22:52:31 +07'00'
Adobe Acrobat Reader version:
2021.011.20039

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.

NIDN. 0731057301

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Fariz Yoga Julian
NIM : 18410100092
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : RANCANG BANGUN WEBSITE INVENTORY DAN PENJUALAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA UD CITRA TANI PONOROGO

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Surabaya, 11 Januari 2022

Yang menyatakan



Fariz Yoga Julian
NIM : 18410100092

ABSTRAK

UD Citra Tani Ponorogo adalah usaha dagang yang bergerak di bidang pertanian khususnya menjual obat dan alat pertanian. UD Citra Tani berlokasi di Jl. S.Sukowati No 112 Ds. Ngunut, Kec. Babadan, Kab Ponorogo. UD Citra Tani Ponorogo masih menggunakan sistem manual untuk menjalankan proses bisnisnya. Masalah yang ditemui di UD Citra Tani ialah karyawan tidak bisa langsung melayani *customer* dikarenakan karyawan harus mencari terlebih dahulu barang yang diminta *customer*. Hal ini mengakibatkan tidak efisiennya waktu pada proses bisnis UD Citra Tani. Dan juga bagi pihak UD Citra Tani akan merepotkan apabila 5 sampai 15 *customer* datang bersamaan karena harus mengecek barang secara manual.

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh UD Citra Tani maka diperlukan sebuah aplikasi yang berguna untuk menampilkan barang, menampilkan pengadaan, dan penjualan. Dalam menyusun aplikasi *inventory* dan penjualan pada UD Citra Tani menggunakan tahapan *System Development Life Cycle (SDLC)*. Yang tahapannya meliputi *communication, planning, modelling, construction, dan deployment*.

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, aplikasi ini dapat membantu *owner* maupun karyawan dalam melakukan proses bisnis. Seperti pencatatan pengadaan, pencatatan daftar barang, dan pencatatan penjualan. Sehingga proses bisnis pada UD Citra Tani berjalan efektif dan efisien.

Kata kunci : *Inventory, Penjualan, Website, Framework Laravel, MySQL, Software Development Life Cycle.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik ini. Selama kurang lebih 1 bulan di UD Citra Tani Ponorogo. Untuk menyusun laporan berdasarkan hasil studi dan kerja praktik. Kerja Praktik ini membahas tentang Rancang Bangun *Website Inventory* dan Penjualan Menggunakan Framework Laravel pada UD Citra Tani Ponorogo.

Dalam melaksanakan kerja praktik maupun penulisan laporan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral kepada penulis. Sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, terutama kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, serta semangat sehingga dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Kerja Praktik ini.
2. Ibu Ayuningtyas, S.Kom., M.MT., MOS. Selaku dosen pembimbing dalam kegiatan Kerja Praktik yang telah memberikan dukungan berupa motivasi, saran, dan wawasan kepada penulis selama pelaksanaan Kerja Praktik dan pembuatan Laporan Kerja Praktik.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.

4. Bapak Zenal Aripin selaku pemilik UD Citra Tani yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan kerja praktik di tempat beliau sekaligus memberikan wawasan kepada penulis.
5. Teman-teman yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.
6. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan setimpal kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan kerja praktik dan pembuatan laporan kerja praktik ini. Penulis menyadari bahwa laporan kerja praktik ini masih jauh dari sempurna. Sehingga kritik maupun saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat diharapkan agar aplikasi ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi. Semoga laporan kerja praktik ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak.

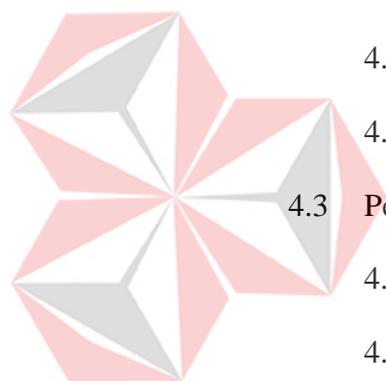
Ponorogo, 6 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI	4
2.1 Profil UD Citra Tani Ponorogo.....	4
2.2 Logo UD Citra Tani Ponorogo	5
2.3 Struktur Organisasi	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1 <i>Inventory</i>	8
3.2 Penjualan.....	8
3.3 <i>Website</i>	9
3.4 Laravel	9
3.5 <i>MySQL</i>	10

3.6	<i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	10
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN		13
4.1	Pengumpulan Data	13
4.1.1	Wawancara	13
4.1.2	Observasi	13
4.2	Analisis Sistem	13
4.2.1	Identifikasi Proses Bisnis	13
4.2.2	Identifikasi Pengguna	14
4.2.3	Identifikasi Data	14
4.2.4	Identifikasi Kebutuhan Fungsional	14
4.2.5	Identifikasi Kebutuhan Non Fungsional.....	19
4.2.6	Diagram <i>Input Process Output (IPO)</i>	20
4.3	Perancangan Sistem	21
4.3.1	<i>System Flow</i>	21
4.3.2	<i>Context Diagram</i>	27
4.3.3	<i>Diagram Hierarchy Input Process Output (HIPO)</i>	28
4.3.4	<i>Data Flow Diagram Level 0</i>	29
4.3.5	<i>Data Flow Diagram Master barang level 1</i>	29
4.3.6	<i>Data Flow Diagram Penjualan Level 1</i>	30
4.3.7	<i>Data Flow Diagram Pengadaan Level 1</i>	31
4.3.8	<i>Copceptual Data Model (CDM)</i>	31
4.3.9	<i>Physical Data Model (PDM)</i>	32
4.3.10	<i>Struktur Tabel</i>	32
4.4	Implementasi Sistem.....	35



UNIVERSITAS
Dinamika

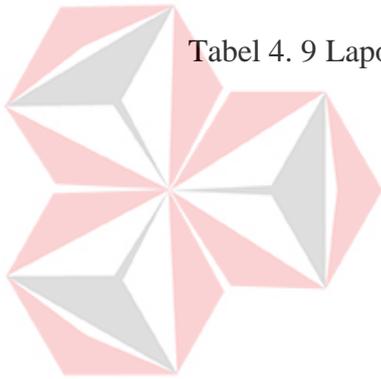
4.4.1 Implementasi Login.....	35
4.4.2 Implementasi Data Produk	35
4.4.3 Implementasi Tambah Data Produk	36
4.4.4 Implementasi Edit Data Produk	37
4.4.5 Implementasi Penjualan	38
4.4.6 Implementasi Pembayaran Penjualan.....	38
4.4.7 Implementasi Data Pengadaan	39
4.4.8 Implementasi Tambah Data Pengadaan	40
4.4.9 Implementasi Edit Data Pengadaan.....	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	41
5.1 Kesimpulan	41
5.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	42



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Fungsi mengelola data barang.....	15
Tabel 4. 2 Fungsi mengelola data pengadaan	16
Tabel 4. 3 Fungsi mengelola data penjualan	18
Tabel 4. 4 Kebutuhan perangkat lunak	19
Tabel 4. 5 Kebutuhan perangkat keras	20
Tabel 4. 6 User	33
Tabel 4. 7 Barang	33
Tabel 4. 8 Pengadaan	34
Tabel 4. 9 Laporan penjualan.....	34

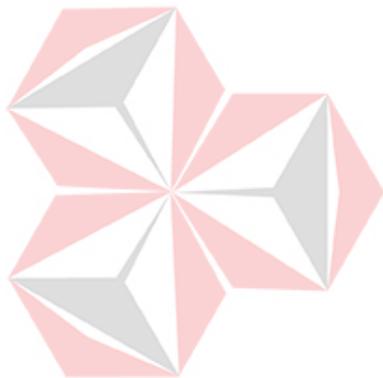


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Lokasi UD Citra Tani.....	4
Gambar 2. 2 Logo UD Citra Tani	5
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi	6
Gambar 3. 1 SDLC Metode Waterfall	11
Gambar 4. 1 Diagram Input Process Output	21
Gambar 4. 2 System Flow Tambah data	22
Gambar 4. 3 System Flow Edit Data	23
Gambar 4. 4 System Flow Delete Data.....	24
Gambar 4. 5 System Flow Tambah Data Pengadaan.....	25
Gambar 4. 6 System Flow Edit Data Pengadaan	26
Gambar 4. 7 System Flow Delete Data Pengadaan	27
Gambar 4. 8 Context Diagram	28
Gambar 4. 9 Diagram Hierarchy Input Process Output.....	28
Gambar 4. 10 Data Flow Diagram Level 0.....	29
Gambar 4. 11 Data Flow Diagram Master barang level 1	30
Gambar 4. 12 Data Flow Diagram Penjualan Level 1	30
Gambar 4. 13 Data Flow Diagram Pengadaan Level 1	31
Gambar 4. 14 Copceptual Data Model (CDM).....	32
Gambar 4. 15 Physical Data Model (PDM).....	32
Gambar 4. 16 Implementasi Login	35
Gambar 4. 17 Implementasi Data Produk.....	36
Gambar 4. 18 Implementasi Tambah Data Produk.....	37

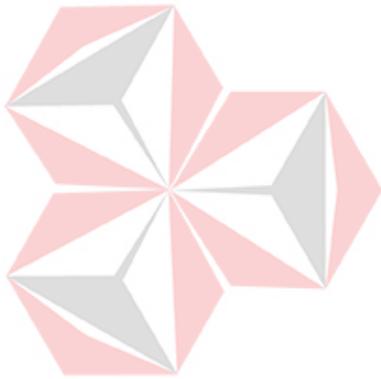
Gambar 4. 19 Implementasi Edit Data Produk	37
Gambar 4. 20 Implementasi Penjualan	38
Gambar 4. 21 Implementasi Pembayaran Penjualan	39
Gambar 4. 22 Implementasi Data Pengadaan	39
Gambar 4. 23 Implementasi Tambah Data Pengadaan	40
Gambar 4. 24 Implementasi Edit Data Pengadaan	40



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Balasan	43
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja.....	44
Lampiran 3. Garis Besar Kerja Mingguan	45
Lampiran 4. Form KP 6 Log Harian	46
Lampiran 5. Form KP 7 Kehadiran Kerja Praktik	47
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Kerja Praktik	48
Lampiran 7. Biodata Penulis	49



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

UD Citra Tani adalah sebuah usaha yang bergerak pada bidang pertanian. UD Citra Tani menjual beberapa produk pertanian yang diantaranya pupuk pertanian, bibit tanaman, obat pertanian, alat pertanian, dan lain-lain. UD Citra Tani terletak di Jl S.Sukowati No 112, Ponorogo dan saat ini memiliki 7 karyawan. Dari tujuh karyawan tersebut terdapat tugasnya masing-masing. 4 karyawan ditugaskan untuk menjaga toko dan 3 karyawan ditugaskan di gudang.

Proses bisnis pengadaan pada UD Citra Tani dimulai dari karyawan mengecek barang terlebih dahulu di gudang lalu setelah di cek barang yang akan dibeli, masih ada atau tidak barang tersebut. Apabila barang masih ada maka tidak perlu pengadaan. Dan sebaliknya, apabila stok barang kosong maka pemilik akan mengorder ke *supplier*. Setelah itu pemilik akan menyimpan nota pengadaan barang tadi ke suatu dokumen.

Selain itu terdapat proses bisnis penjualan obat dan alat pertanian. Ketika konsumen ingin membeli barang tertentu, maka karyawan akan mengecek stoknya terlebih dahulu. Apabila stoknya kosong maka akan menginfokan kepada konsumen bahwa stok barang habis. Apabila stok barang ada maka karyawan akan membuatkan nota penjualan yang diserahkan ke pemilik. Setelah pemilik menerima nota penjualan maka pemilik juga menerima uang dari konsumen sesuai yang ada di nota penjualan, setelah itu nota penjualan tersebut akan diberikan kepada konsumen dan disimpan oleh pemilik sebagai dokumen penjualan.

Permasalahan saat ini yang terjadi di UD Citra Tani yaitu proses penjualan yang membutuhkan waktu lama karena karyawan harus mengecek stok barang terlebih dahulu di gudang dan konsumen tentunya juga harus menunggu karyawan mengecek stok pupuk. Masalah berikutnya yang ditemui di UD Citra Tani ialah karyawan tidak bisa langsung melayani konsumen dikarenakan karyawan harus mencari terlebih dahulu barang yang diminta konsumen. Hal ini mengakibatkan tidak efisiennya waktu pada proses bisnis UD Citra Tani. Dan juga bagi pihak UD Citra Tani akan merepotkan apabila 5 sampai 15 *customer* datang bersamaan karena harus mengecek barang secara manual.

Solusi pada permasalahan diatas ialah dengan membuat aplikasi *inventory* dan penjualan barang untuk mencatat barang masuk gudang maupun barang keluar gudang. Selain itu juga aplikasi tersebut dirancang untuk mengetahui posisi suatu barang sesuai dengan jenis barang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan yang terjadi saat ini dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang dan membangun aplikasi berbasis website untuk membantu proses bisnis pada UD Citra Tani Ponorogo.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka batasan masalah dalam membuat aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dirancang meliputi pencatatan *inventory* barang secara *real-time*, penjualan, dan pengadaan.
2. Aplikasi ini tidak terintegrasi dengan *e-commerce*

3. Aplikasi ini tidak melakukan perhitungan untuk pencatatan akuntansi
4. Aplikasi ini hanya digunakan oleh pemilik serta karyawan UD Citra Tani

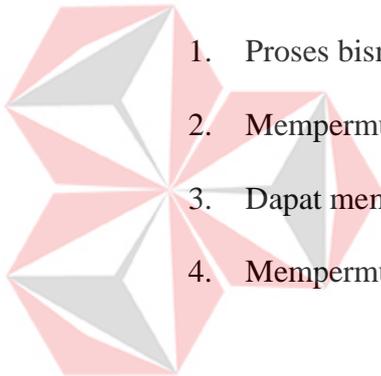
1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang dibahas, maka tujuan dari penelitian ini ialah merancang dan membangun aplikasi berbasis website pada UD Citra Tani.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dengan adanya aplikasi ini bagi UD Citra Tani adalah sebagai berikut:

1. Proses bisnis yang ada di UD Citra Tani bisa saling terintegrasi.
2. Mempermudah dalam mengontrol keluar masuknya barang
3. Dapat membuat pengadaan saat stok barang mencapai jumlah minimal
4. Mempermudah pengguna dalam penjualan barang



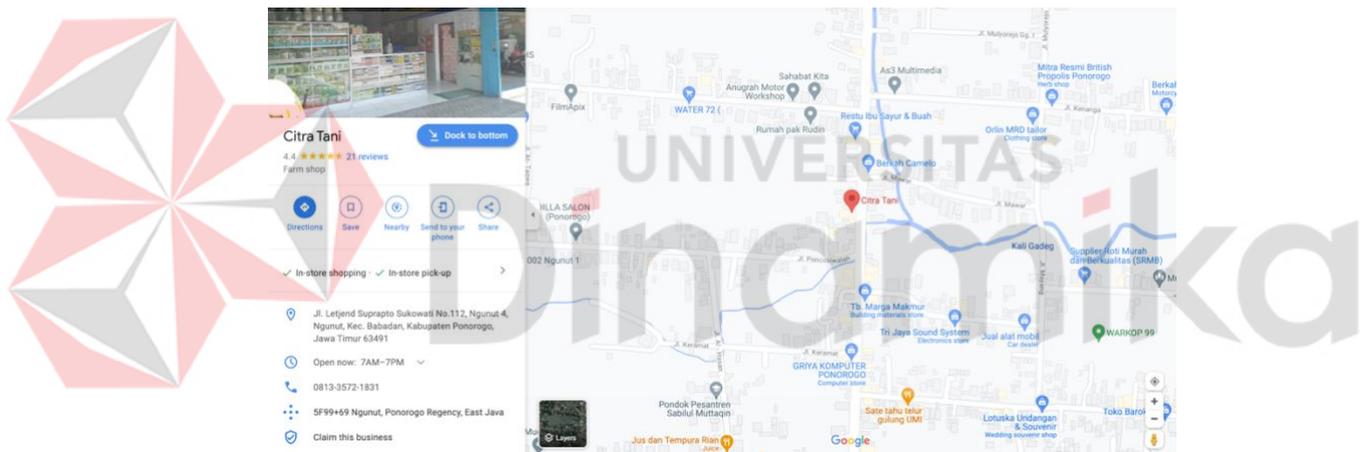
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Profil UD Citra Tani Ponorogo

UD Citra Tani Ponorogo adalah usaha dagang yang bergerak di bidang pertanian khususnya menjual obat dan alat pertanian. UD Citra Tani bnerlokasi di Jl. S.Sukowati No 112 Ds. Ngunut, Kec. Babadan, Kab Ponorogo. Lokasi UD Citra Tani tergolong strategis karena disekitarnya terdapat banyak sawah-sawah yang setiap hari dilalui oleh petani.



Sumber : (Google, 2021)
Gambar 2. 1 Lokasi UD Citra Tani

UD Citra Tani berdiri pada tanggal 1 November 1994 yang dimiliki oleh bapak Zenal Aripin. Awal mula berdiri UD Citra Tani merupakan kios kecil yang hanya melayani penjualan obat pertanian kepada petani sekitar. Tetapi dari tahun ke tahun UD Citra Tani berkembang sampai sekarang, yang tidak hanya melayani obat pertanian namun juga melayani pupuk subsidi maupun non-subsidi, alat pertanian, benih tanaman, *service* alat pertanian, dan edukasi kepada petani. Selain

itu jangkauan pasarnya juga meluas, selain dari dalam kota juga terdapat dari luar kota. Dan juga tidak hanya menjual produk eceran, UD Citra Tani juga menjual produk grosiran untuk *customer* jual lagi. Sumber: (Aripin, 2021)

2.2 Logo UD Citra Tani Ponorogo

Berikut ini adalah logo dari UD Citra Tani Ponorogo:



Sumber: (Aripin, 2021)
Gambar 2. 2 Logo UD Citra Tani

Pada gambar 2.2 merupakan gambar logo dari UD Citra Tani berupa gambar petani yang memakai caping dan mengacungkan jempol serta terdapat tulisan UD. Citra Tani yang merupakan nama dari toko tersebut. Terdapat juga 4 warna dalam logo tersebut yaitu biru, kuning, hijau, dan merah.

2.3 Struktur Organisasi

Berikut ini adalah struktur organisasi yang ada di UD Citra Tani Ponorogo:



(Aripin, 2021)

Gambar 2. 3 Struktur Organisasi

a) Pemilik Toko (*Owner*)

Owner disini yang memegang kendali penuh atas UD Citra Tani itu sendiri, *owner* juga bertanggung jawab atas berjalannya proses bisnis pada UD Citra Tani. Semua proses bisnis pada UD Citra Tani harus mendapatkan persetujuan oleh *owner* terlebih dahulu.

b) Bagian Keuangan

Bagian keuangan disini satu tingkat dibawah *owner*. Pada bagian keuangan bertugas sebagai mengatur keuangan yang ada pada UD Citra Tani, seperti dana pengadaan produk dan laporan penjualan.

c) Bagian Gudang

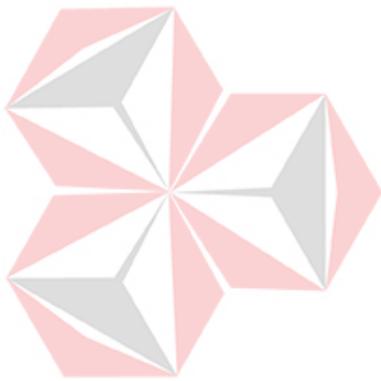
Bagian gudang bertugas sebagai karyawan yang mengecek ketersediaan barang, dan juga keluar masuknya barang.

d) Bagian Kasir

Bagian kasir bertugas sebagai karyawan yang melayani *customer* dalam hal penjualan dan pembayaran.

e) Bagian Pengadaan

Bagian pengadaan bertugas sebagai karyawan yang bertanggung jawab atas pengadaan pada UD Citra Tani. Seperti membeli barang, dan juga menjalin hubungan kepada *supplier*.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 *Inventory*

Inventory merupakan hal yang penting bagi sebuah perusahaan untuk mengontrol barang tetap selalu ada. *Inventory* juga berguna bagi perusahaan untuk mengetahui kapan akan mengadakan pengadaan barang. “Pengertian persediaan barang secara umum istilah persediaan barang dipakai untuk menunjukkan barang-barang yang dimiliki untuk dijual kembali atau digunakan untuk memproduksi barang-barang yang akan dijual” (Badriwan, 2000).

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa persediaan merupakan hal yang sangat penting karena persediaan tersebut berhubungan dengan aktifitas lainnya. Persediaan ini dapat di maksimalkan dengan membuat manajemen persediaan yang optimal juga.

3.2 *Penjualan*

Penjualan merupakan kegiatan ekonomi yang terjadi setiap hari yang melibatkan penjual dan pembeli. Tidak hanya perusahaan besar yang melakukan penjualan, penjualan juga dilakukan oleh manusia secara umum. Beberapa ahli menyatakan bahwa penjualan merupakan ilmu dan seni dalam bertransaksi.

“Penjualan merupakan kegiatan pelengkap atau suplemen dari pembelian, untuk memungkinkan terjadinya transaksi” (Abdullah, Thamrin, & Tantri, 2017). Jadi kegiatan pembelian dan penjualan merupakan satu kesatuan untuk dapat terlaksananya transfer hak dan transaksi yang tidak terpisahkan. Selain itu juga “Penjualan adalah pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau

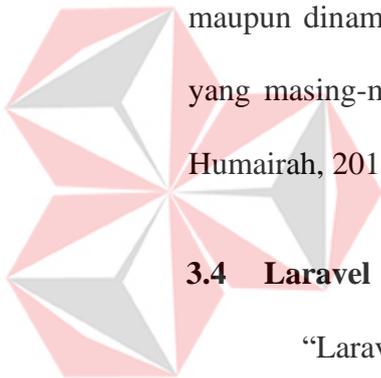
jasa dari satu pihak kepihak lain disertai dengan penyerahan imbalan dari pihak penerima barang atau jasa sebagai timbal balik atas penyerahan tersebut” (Tjiptono, 2008).

3.3 Website

Website atau biasa disebut web merupakan suatu kumpulan halaman web yang dimana saling terhubung satu sama lain dan berisi informasi agar dapat diakses oleh banyak orang melalui internet. “*Website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman” (Bekti & Humairah, 2015).

3.4 Laravel

“Laravel adalah suatu *framework* PHP yang dikembangkan oleh Taylor Otwell dan dibangun dengan konsep *Model-View-Controller (MVC)*” (Aminudin, 2016). Laravel mempunyai sebuah *command line tool* yang bernama “*Artisan*” yang dapat dipergunakan untuk *packaging bundle* dan *instalasi bundle* lewat *command prompt*. Laravel memiliki banyak kelebihan yang diantaranya adalah: *Template layout* yang ringan, dukungan *framework MVC*, mempunyai banyak *library object oriented*, modul dalam laravel bersifat individu dan independen, dan tersedianya *tool artisan*.



UNIVERSITAS
Dinamika

3.5 *MySQL*

“*MySQL* atau dibaca “My Sekuel” adalah salah satu *Relational Database Management System (RDBMS)* yang berupa aplikasi sistem yang bertujuan untuk menjalankan fungsi dalam mengolah data” Sibero (Sibero, 2013). “*MySQL* adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah banyak oleh para pemogram aplikasi web. Contoh DBMS lainnya adalah : *PostgreSQL (freeware)*, *SQL Server*, *MS Access* dari *Microsoft*, *DB2* dari *IBM*, *Oracle* dan *Oracle Corp*, *Dbase*, *FoxPro*, dan sebagainya” (Hidayatullah & Jauhari, 2015).

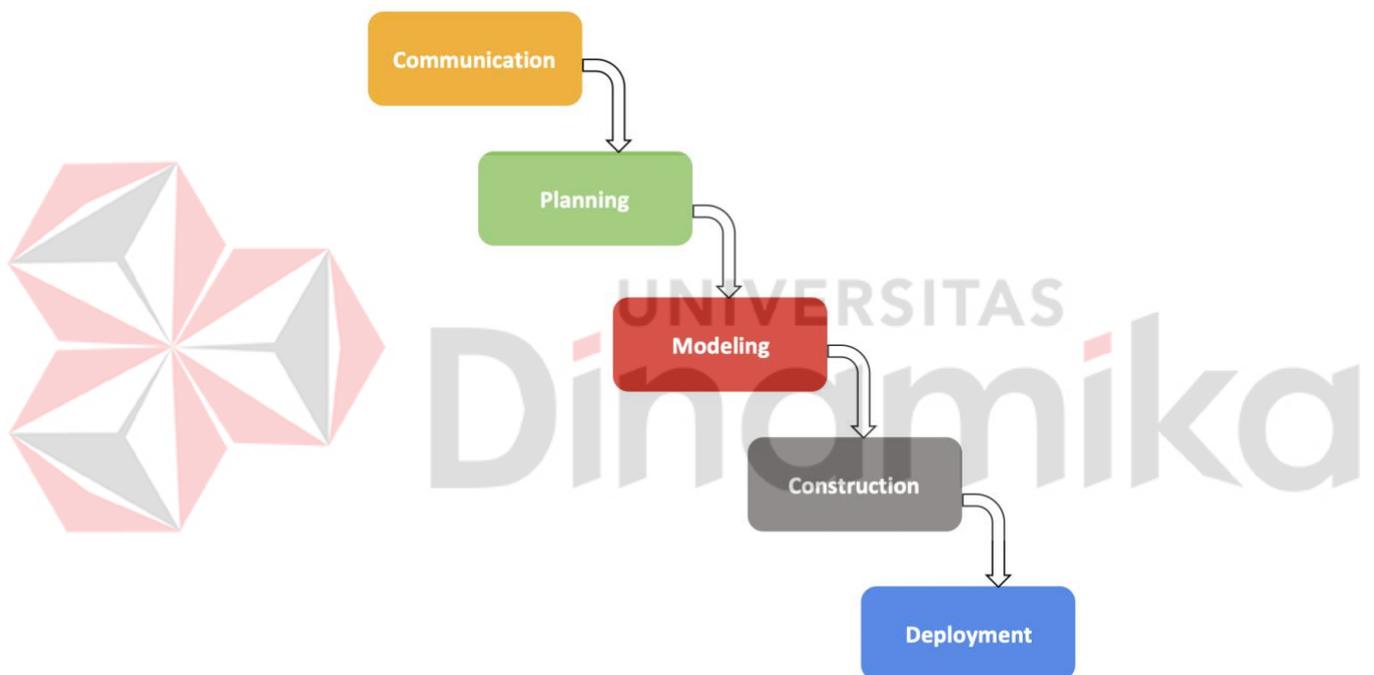
Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah sebuah aplikasi DBMS yang fungsinya mengolah sebuah data untuk membangun sebuah aplikasi web. Pemilihan database *MySQL* ini karena mudah dalam pemakaiannya dan juga pemrosesan data yang ringan.

3.6 *System Development Life Cycle (SDLC)*

SDLC adalah kependekan dari *System Development Life Cycle* atau dalam bahasa indonesia yang berarti siklus hidup pengembangan sistem. *SDLC* merupakan kerangka kerja yang disusun secara terstruktur dan dapat menguraikan langkah-langkah yang diperlukan dalam membangun sebuah sistem informasi. *SDLC* juga berfungsi untuk membangun suatu sistem informasi agar dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

“*System Development Life Cycle (SDLC)* ini biasanya disebut juga dengan model *waterfall*. Nama lain dari Model *Waterfall* adalah Model Air Terjun kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (*sekuensial*) pada pengembangan perangkat lunak (Pressman, 2005).

Terdapat banyak bentuk model SDLC, seperti *waterfall* model, *agile* model, *scrum* model, *iterative* model, *spiral* model, dan lain-lain. Dari sekian banyak model SDLC terdapat salah satu model yang terkenal dan sering dipakai yaitu model *waterfall*. Model *waterfall* merupakan model yang sistematis yang dimana dalam penyelesaiannya harus berurutan dan tidak dapat lanjut ke tahap berikutnya sebelum menyelesaikan tahap-tahap sebelumnya. Berikut ini tahap-tahap yang terdapat pada model *waterfall* menurut referensi dari Pressman:



Sumber: (Pressman, 2005)
Gambar 3. 1 SDLC Metode Waterfall

a. *Communication*

Tahap awal pada model *waterfall* adalah komunikasi dengan *customer*. Komunikasi disini berupa permasalahan yang terjadi pada *customer*, dan penyelesaiannya. Tahap ini merupakan langkah penting karena berkaitan dengan kebutuhan yang diperlukan *customer*. Hasil dari komunikasi ini berupa rancangan

proyek, mengumpulkan data-data yang diperlukan seperti kebutuhan bisnis, kebutuhan pengguna dan kebutuhan perangkat lunak.

b. Planning

Tahap berikutnya adalah tahap *planning* atau perencanaan. Pada tahap ini meliputi tugas-tugas yang akan dilakukan, resiko yang akan terjadi, jadwal pengerjaan, hasil yang akan dibuat, dan sebagainya.

c. Modeling

Tahap yang ketiga adalah tahap *modeling*, tahap ini dapat dikerjakan apabila tahap *communication* dan *planning* telah terpenuhi. Tahap ini merupakan proses menerjemahkan tahap perencanaan ke dalam sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat kedalam bentuk coding.

d. Construction

Tahap selanjutnya adalah tahap *construction* yang dimana proses membuat coding yang nantinya dapat dikenali oleh computer. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan tahap *testing* yang dimana melakukan pengujian terhadap sistem yang dibuat. Tujuannya untuk menemukan masalah/bug yang terjadi di dalam sistem dan memperbaikinya.

e. Deployment

Tahap terakhir adalah tahap *deployment*, tahap ini merupakan tahap final dalam pembuatan suatu sistem. Tahapan ini merupakan implementasi dari sistem yang dibuat kepada *customer*. Selanjutnya sistem yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Pengumpulan Data

4.1.1 Wawancara

Pada tahap ini dilakukan wawancara kepada pemilik toko UD Citra Tani yaitu Bapak Zenal Aripin. Wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk menyelesaikan pengembangan “Rancang Bangun *Website Inventory* dan Penjualan pada UD Citra Tani”.

4.1.2 Observasi

Pada tahap ini dilakukan sebuah pengamatan langsung pada UD Citra Tani. Proses observasi dilakukan dengan melihat dan mengamati bagaimana proses bisnis pada UD Citra Tani berlangsung.

4.2 Analisis Sistem

4.2.1 Identifikasi Proses Bisnis

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan maka didapatkan hasil proses bisnis pada UD Citra Tani Ponorogo. Pada proses bisnis pengadaan diawali dengan karyawan bagian gudang mengecek dan mencatat barang apa saja yang kosong yang ada di gudang. Selanjutnya catatan tersebut diberikan kepada pemilik toko. Setelah itu pemilik toko akan mengorder list barang yang kosong tersebut melalui telepon atau melalui pesan *whatsapp*.

Selain pengadaan terdapat juga proses bisnis penjualan. Proses bisnis ini diawali dengan konsumen membeli sebuah barang yang dilayani oleh karyawan.

Setelah itu karyawan mengambilkan barang yang diminta oleh konsumen sekaligus mengemas barang tersebut dan diberikan ke kasir. Setelah itu kasir menghitung dan membuatkan dua nota penjualan yang diberikan ke konsumen dan satu disimpan ke dalam berkas. Selanjutnya konsumen tersebut menerima nota dan membayar sesuai yang telah tercantum di nota.

4.2.2 Identifikasi Pengguna

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan maka didapatkan hasil proses bisnis pada UD Citra Tani Ponorogo, terdapat beberapa pengguna dari sistem informasi yang akan dibuat yaitu Pemilik toko dan karyawan.

4.2.3 Identifikasi Data

Setelah dilakukan identifikasi proses bisnis dan identifikasi pengguna, maka selanjutnya dapat dilakukan identifikasi data pada aplikasi sebagai berikut:

- a) Data master barang
- b) Data transaksi penjualan
- c) Data transaksi pengadaan

4.2.4 Identifikasi Kebutuhan Fungsional

- a. Fungsi mengelola data barang

Nama Fungsi : Pengelolaan data barang

Deskripsi : Proses mengelola data barang

Pengguna : Admin

Kondisi Awal : Data barang

Tabel 4. 1 Fungsi mengelola data barang

Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	Menambah data barang	
	Admin memilih menu data produk	Sistem menampilkan daftar produk yang telah ada dalam database dalam bentuk tabel
	Admin memilih tombol tambah	Sistem menampilkan form yang akan diisi oleh pengguna
	Admin memasukkan data sesuai yang ada di form	Sistem menampilkan data sesuai yang diketikkan oleh pengguna
	Admin menyimpan data dengan mengklik tombol tambahkan	Sistem menyimpan data kedalam database
	Mengubah data barang	
	Admin memilih data yang akan diubah dengan menekan tombol edit data	Sistem mengambil data sesuai yang dipilih oleh pengguna, setelah itu menampilkan form ubah data
	Admin mengubah data yang diinginkan sesuai form yang tersedia	Sistem menampilkan data yang diketik oleh pengguna
	Admin menyimpan data dengan mengklik tombol	Sistem menyimpan perubahan dan melakukan update data

Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	ubah	pada database
Menghapus data barang		
	Admin memilih data yang akan dihapus dengan menekan tombol hapus data	Sistem menghapus data sesuai yang dipilih oleh pengguna
Konsisi Akhir	Dapat melakukan proses tambah, edit, hapus data barang	

b. Fungsi mengelola data pengadaan



Nama Fungsi : Pengelolaan data pengadaan barang

Deskripsi : Proses mengelola data pengadaan barang

Pengguna : Admin

Kondisi Awal : Data pengadaan

Tabel 4. 2 Fungsi mengelola data pengadaan

Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
Menambah data pengadaan barang		
	Admin memilih menu pengadaan	Sistem menampilkan daftar pengadaan yang telah ada dalam database dalam bentuk tabel
	Admin memilih tombol tambah	Sistem menampilkan form yang akan diisi oleh pengguna

Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	Admin memasukkan data sesuai yang ada di form	Sistem menampilkan data sesuai yang diketikkan oleh pengguna
	Admin menyimpan data dengan mengklik tombol tambahkan	Sistem menyimpan data ke dalam database
Mengubah data pengadaan barang		
	Admin memilih data yang akan diubah dengan menekan tombol edit data	Sistem mengambil data sesuai yang dipilih oleh pengguna, setelah itu menampilkan form ubah data
	Admin mengubah data yang diinginkan sesuai form yang tersedia	Sistem menampilkan data yang diketik oleh pengguna
	Admin menyimpan data dengan mengklik tombol ubah	Sistem menyimpan perubahan dan melakukan update data pada database
Menghapus data pengadaan barang		
	Admin memilih data yang akan dihapus dengan menekan tombol hapus data	Sistem menghapus data sesuai yang dipilih oleh pengguna
Konsisi Akhir	Dapat melakukan proses tambah, edit, hapus data pengadaan barang	

c. Fungsi mengelola data penjualan

Nama Fungsi : Pengelolaan data penjualan

Deskripsi : Proses transaksi penjualan barang

Pengguna : Admin

Kondisi Awal : Data pesanan customer

Tabel 4. 3 Fungsi mengelola data penjualan

Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	Menambah data penjualan	
	Admin memilih menu penjualan	Sistem menampilkan tampilan penjualan
	Admin memasukkan nama produk dan jumlah pembelian	Sistem menampilkan data yang di inputkan pengguna
	Admin menekan tombol tambah	Sistem menampilkan nama barang, jumlah pesanan, serta harga total
	Admin menekan tombol submit	Sistem menampilkan total pembayaran
	Admin memasukkan jumlah pembayaran	Sistem akan menampilkan jumlah kembalian apabila jumlah pembayaran melebihi dengan total pembayaran
	Admin menekan tombol konfirmasi	Sistem akan menyimpan data penjualan ke dalam database

Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
Konsisi Akhir	Dapat melakukan proses transaksi penjualan dan menyimpan data penjualan	

4.2.5 Identifikasi Kebutuhan Non Fungsional

Identifikasi kebutuhan non fungsional bertujuan untuk mengetahui spesifikasi yang diperlukan seperti perangkat lunak dan perangkat keras dalam membangun sistem informasi.

a. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Kebutuhan perangkat lunak atau *software* adalah suatu program yang digunakan untuk membangun dan mengembangkan sebuah sistem. Adapun perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Kebutuhan perangkat lunak

Kebutuhan Perangkat Lunak	
Sistem Operasi	Windows 10
Text Editor	Visual Studio Code
Web server	XAMPP
Database server	MySQL
Web Browser	Mozilla Firefox, Google Chrome, Microsoft Edge

b. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

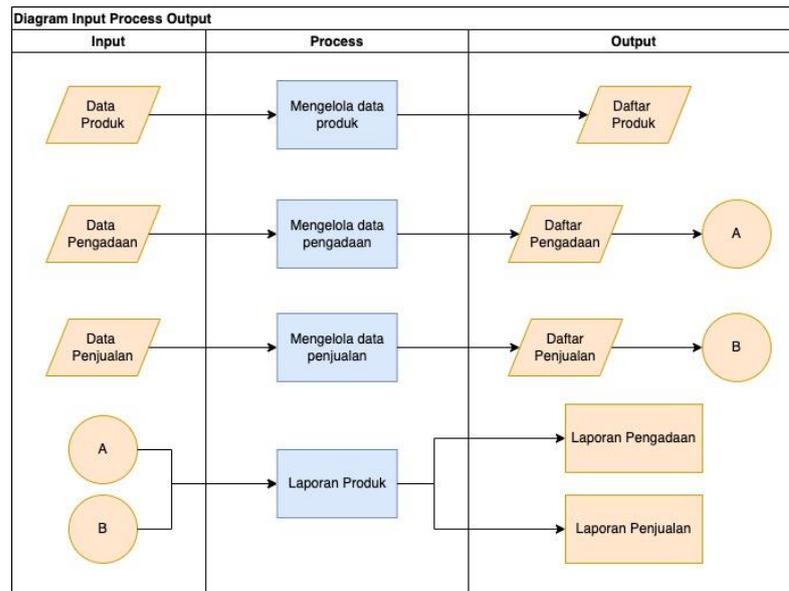
Berdasarkan analisis kebutuhan perangkat lunak yang telah dibuat, maka dilanjutkan dengan analisis kebutuhan perangkat keras. Kebutuhan perangkat keras yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Kebutuhan perangkat keras

Kebutuhan Perangkat Keras	
Processor	Intel Core i5
RAM	4 GB
SSD	256 GB
Hardisk	1 TB
Monitor	Resolusi 1280 x 720 atau lebih tinggi
Kebutuhan Lainnya	Mouse, Keyboard, printer

4.2.6 Diagram *Input Process Output (IPO)*

Diagram IPO adalah sebuah rancangan kebutuhan sistem mengenai input yang diperlukan untuk menghasilkan *output* yang dibutuhkan oleh sistem. Diagram *Input Process Output* pada UD Citra Tani sebagai berikut:



Gambar 4. 1 *Diagram Input Process Output*

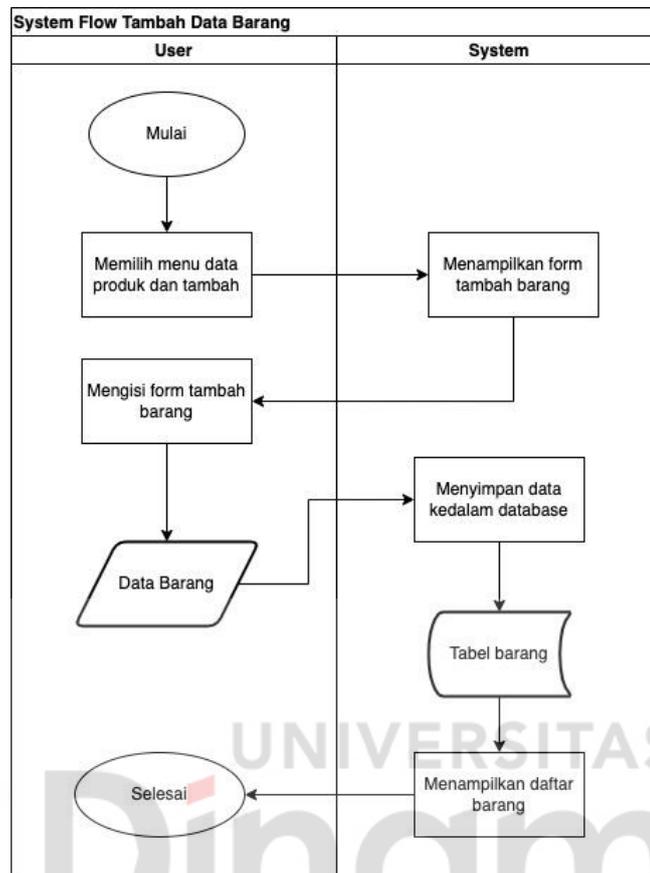
Pada diagram IPO UD Citra Tani diatas terdapat *input* an data produk, setelah itu diproses dan menghasilkan daftar produk. Selanjutnya terdapat input data pengadaan yang diproses akan menghasilkan daftar pengadaan. Sama halnya dengan data penjualan yang diproses akan menghasilkan daftar penjualan. Pada daftar pengadaan dan daftar penjualan yang diproses nanti akan menghasilkan laporan pengadaan dan laporan penjualan.

4.3 Perancangan Sistem

4.3.1 *System Flow*

System Flow adalah suatu diagram yang menggambarkan urutan proses bisnis. Setiap langkah-langkah pada proses bisnis tersebut digambarkan dalam bentuk diagram yang dihubungkan oleh garis atau anak panah. Berikut ini *system flow* dari aplikasi *website inventory* dan penjualan pada UD Citra Tani Ponorogo:

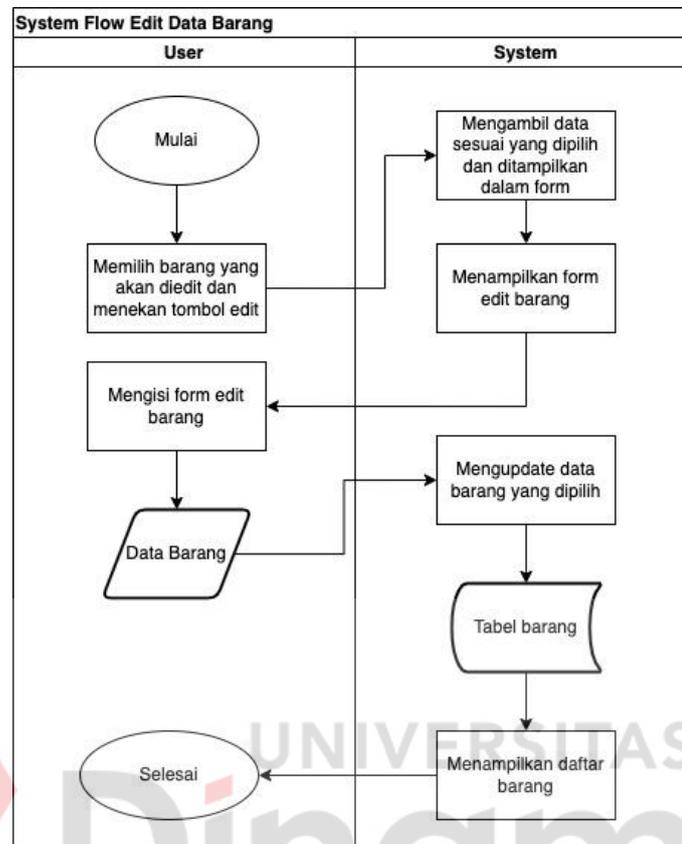
a. *System Flow* Tambah Data Barang



Gambar 4. 2 *System Flow* Tambah data

Pada *System Flow* tambah data barang dimulai dari *user* melakukan *login* dengan menginputkan *username* dan *password* pada halaman *login*, setelah berhasil dikonfirmasi login oleh *system* maka *user* selanjutnya memilih menu data produk dan menekan tombol tambah. Maka akan muncul form tambah barang, *user* dapat menginputkan barang apa saja yang ingin di inputkan. Setelah mengisi form maka data akan disimpan di dalam database dan sistem akan menampilkan daftar barang.

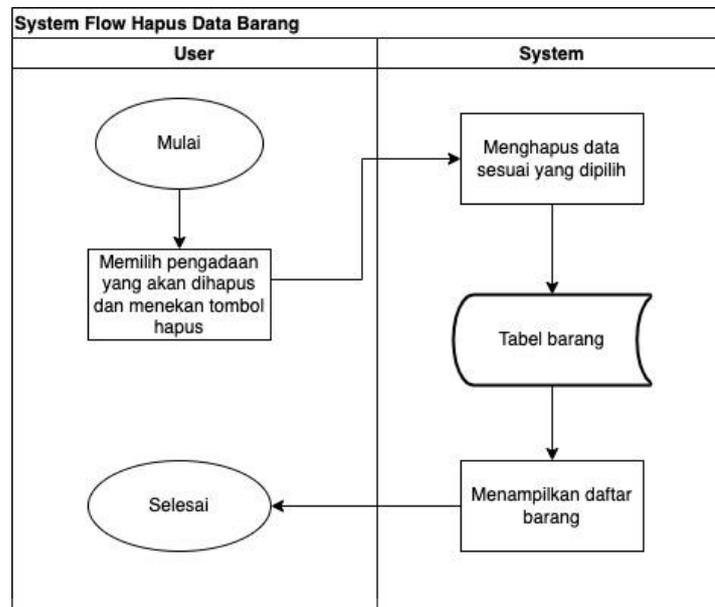
b. *System Flow Edit Data Barang*



Gambar 4. 3 *System Flow Edit Data*

Pada *System Flow* edit data barang dimulai dari *user* memilih barang yang akan di edit lalu *system* akan mengambil data sesuai yang dipilih dan menampilkan form edit barang. Selanjutnya *user* mengisi form edit barang sesuai data yang ingin diubah, setelah itu data akan diupdate oleh *system* dan juga *system* akan menampilkan daftar barang.

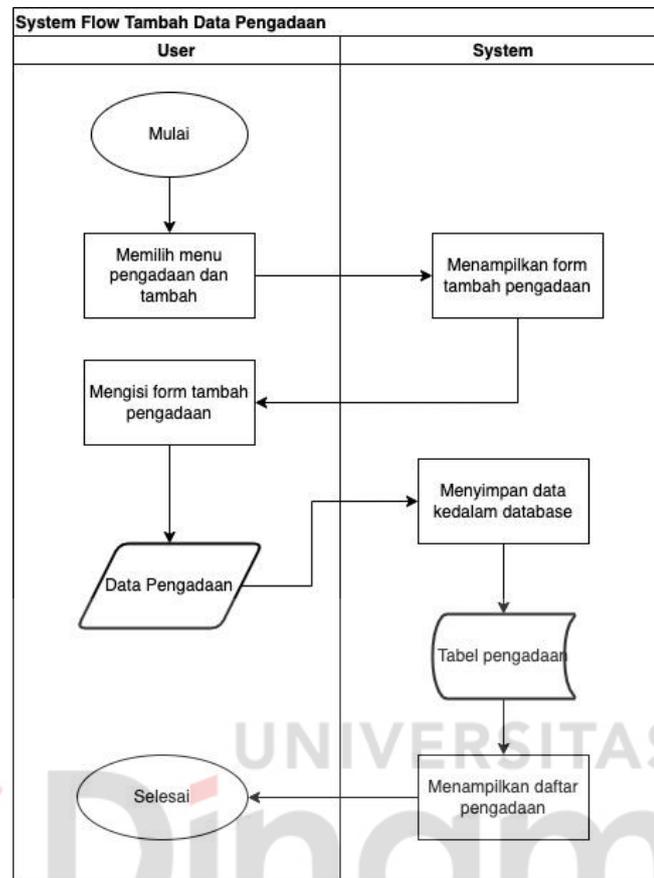
c. *System Flow Delete Data Barang*



Gambar 4. 4 *System Flow Delete Data*

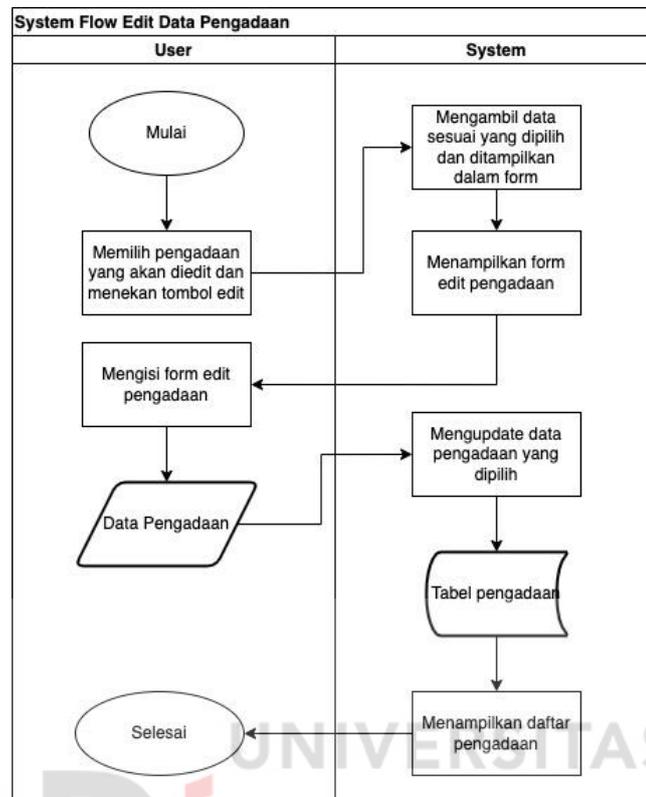
Pada *System Flow delete* data barang dimulai dari *user* memilih data mana yang akan dihapus, setelah itu *system* akan menghapus data barang yang ada di database. Dan selanjutnya *system* menampilkan daftar barang yang telah di update.

d. *System Flow* Tambah Data Pengadaan



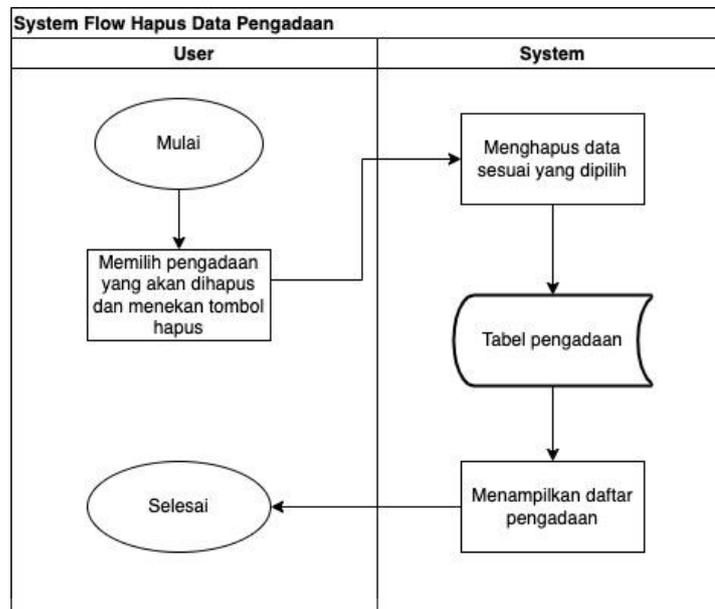
Gambar 4. 5 *System Flow* Tambah Data Pengadaan

Pada *System Flow* tambah pengadaan dimulai dari *user* melakukan login dengan menginputkan *username* dan *password* pada halaman login, setelah berhasil dikonfirmasi oleh *system* maka *user* selanjutnya memilih menu pengadaan dan menekan tombol tambah. Maka akan muncul form tambah pengadaan, *user* dapat *menginputkan* pengadaan apa saja yang ingin *di inputkan*. Setelah mengisi form maka data akan disimpan di dalam database dan sistem akan menampilkan daftar pengadaan.

e. *System Flow* Edit Data PengadaanGambar 4. 6 *System Flow* Edit Data Pengadaan

Pada *System Flow* edit data pengadaan dimulai dari *user* memilih data pengadaan yang akan di edit lalu *system* akan mengambil data sesuai yang dipilih dan menampilkan form edit pengadaan. Selanjutnya *user* mengisi form edit pengadaan sesuai data yang ingin diubah, setelah itu data akan diupdate oleh *system* dan juga *system* akan menampilkan daftar pengadaan.

f. *System Flow Delete Data Pengadaan*



Gambar 4. 7 *System Flow Delete Data Pengadaan*

Pada *System Flow delete* data pengadaan dimulai dari *user* memilih data mana yang akan dihapus, setelah itu *system* akan menghapus data pengadaan yang ada di database. Dan selanjutnya *system* menampilkan daftar pengadaan yang telah di *update*.

4.3.2 *Context Diagram*

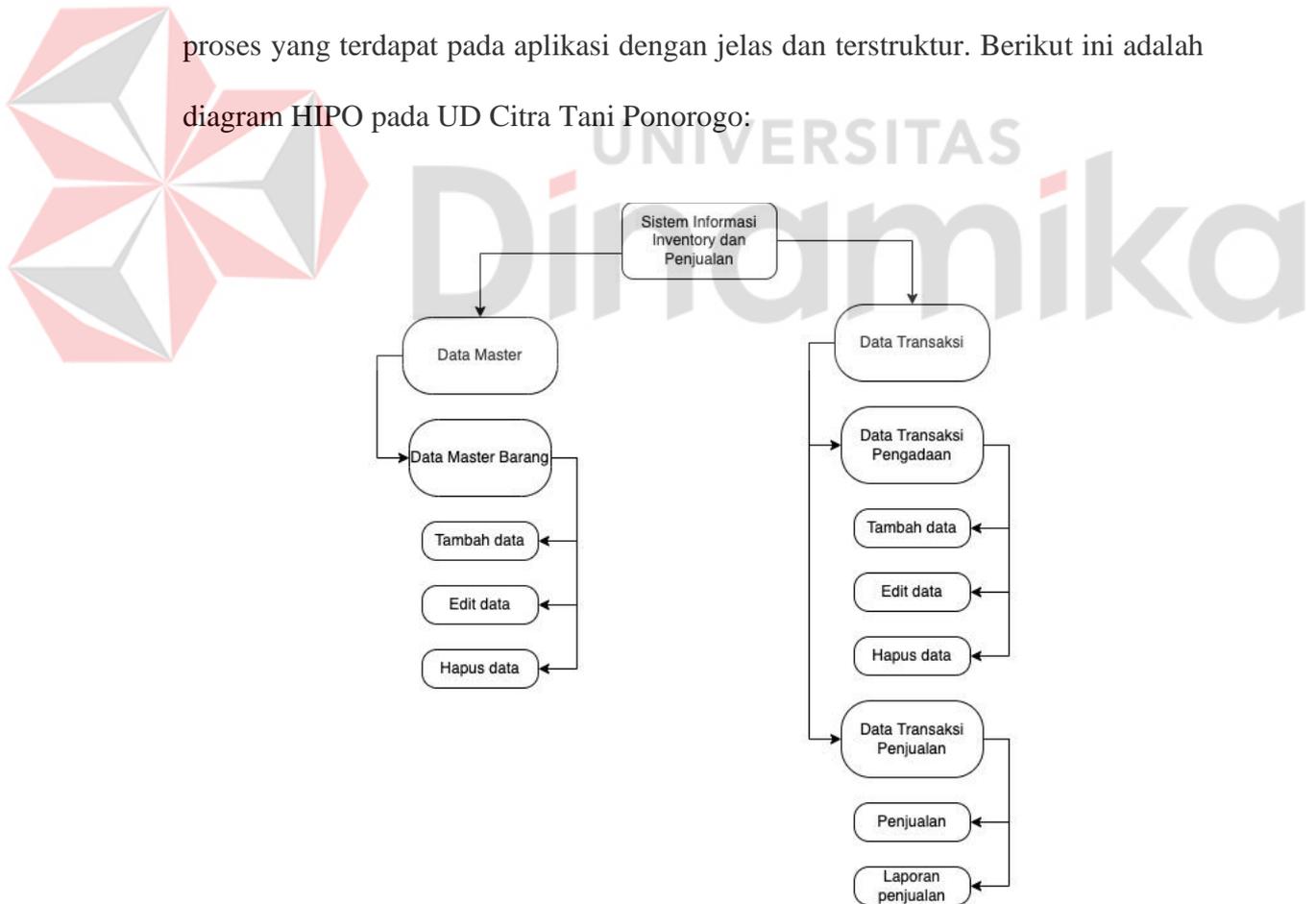
Context Diagram adalah diagram yang menggambarkan proses sistem secara umum. Berikut ini *Context Diagram* pada UD Citra Tani Ponorogo:



Gambar 4. 8 Context Diagram

4.3.3 Diagram Hierarchy Input Process Output (HIPO)

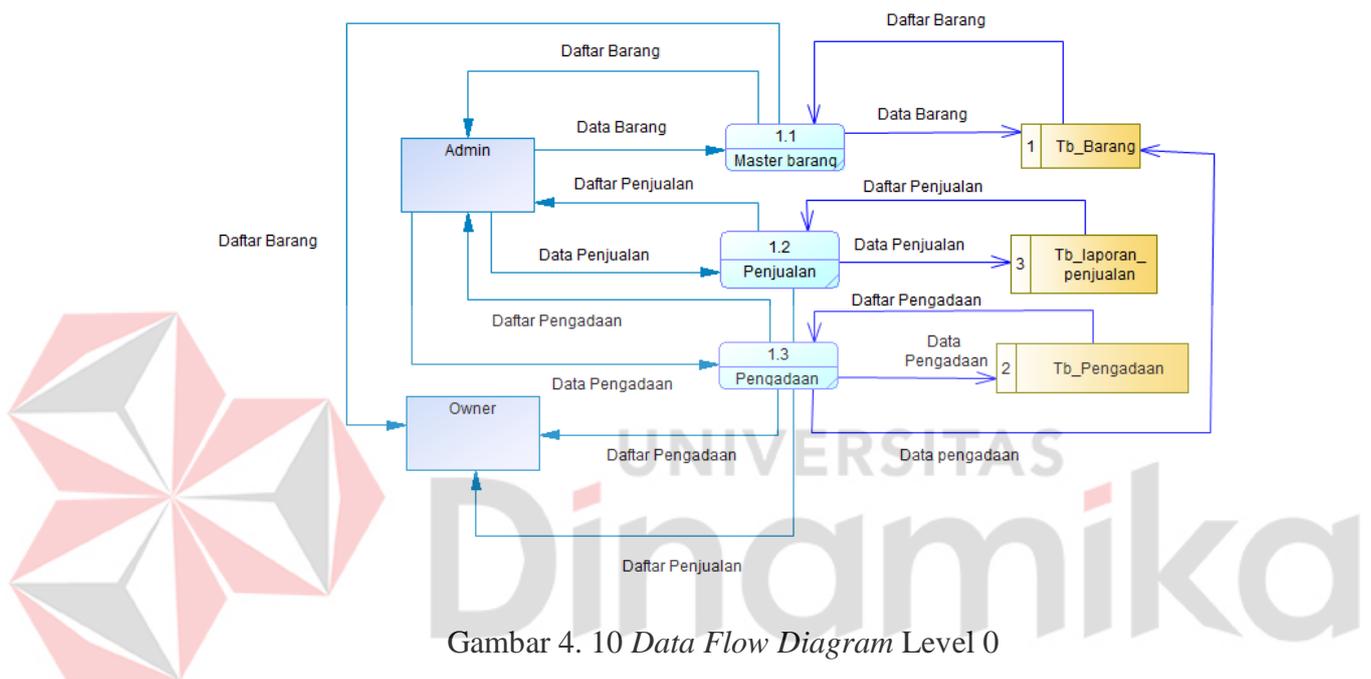
Diagram HIPO adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan proses yang terdapat pada aplikasi dengan jelas dan terstruktur. Berikut ini adalah diagram HIPO pada UD Citra Tani Ponorogo:



Gambar 4. 9 Diagram Hierarchy Input Process Output

4.3.4 Data Flow Diagram Level 0

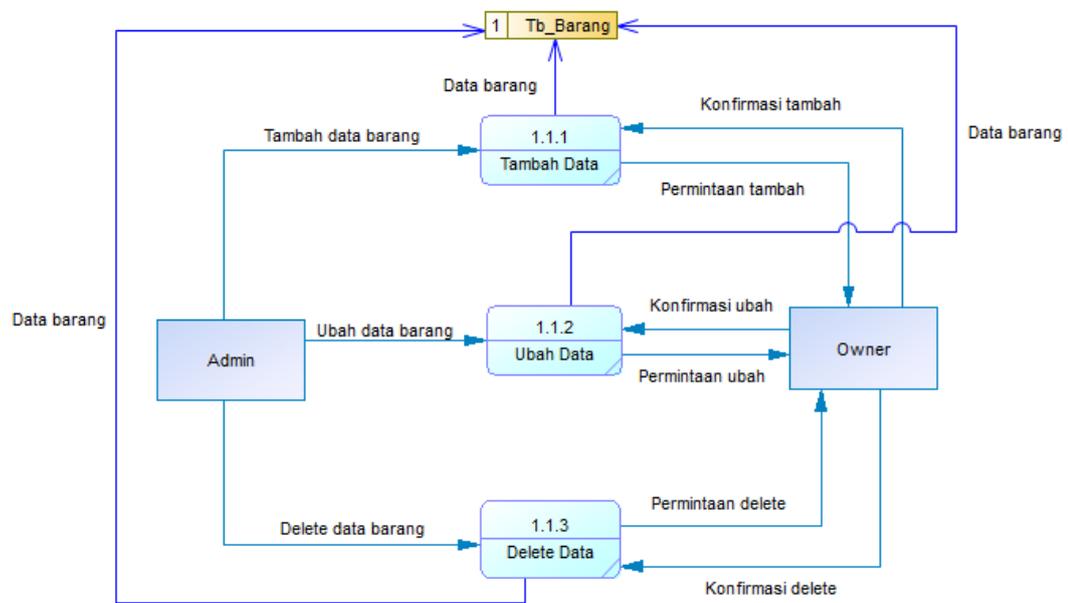
Data Flow Diagram level 0 adalah *Decompose* dari *Context Diagram* yang menjelaskan detail dari proses bisnis UD Citra Tani. Pada Data Flow Diagram level 0 ini terdapat tiga proses yaitu master barang, penjualan dan pengadaan, yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. 10 Data Flow Diagram Level 0

4.3.5 Data Flow Diagram Master barang level 1

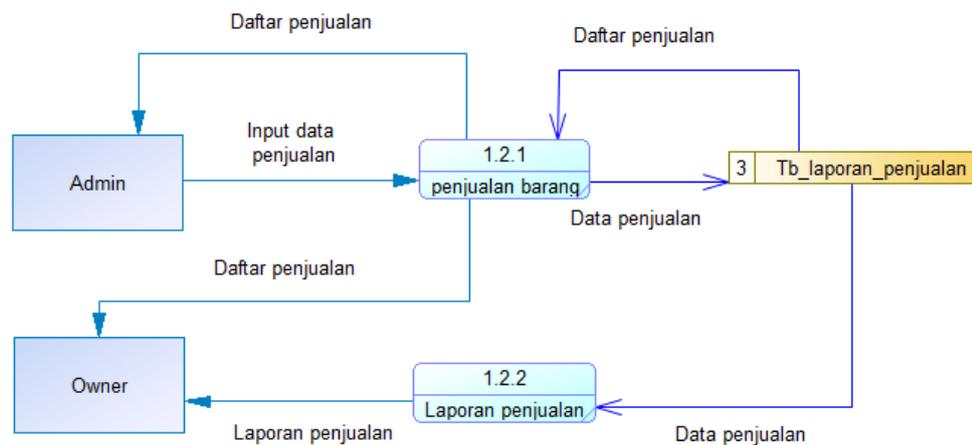
Data Flow Diagram Master barang level 1 disini menjelaskan proses master barang yang dimulai dari input, update, dan delete. Terdapat juga dua entitas yaitu admin dan owner. Admin dapat menambah, mengubah, maupun menghapus barang tetapi dengan konfirmasi owner terlebih dahulu. Setelah itu data akan disimpan ke dalam tabel barang.



Gambar 4. 11 *Data Flow Diagram* Master barang level 1

4.3.6 *Data Flow Diagram* Penjualan Level 1

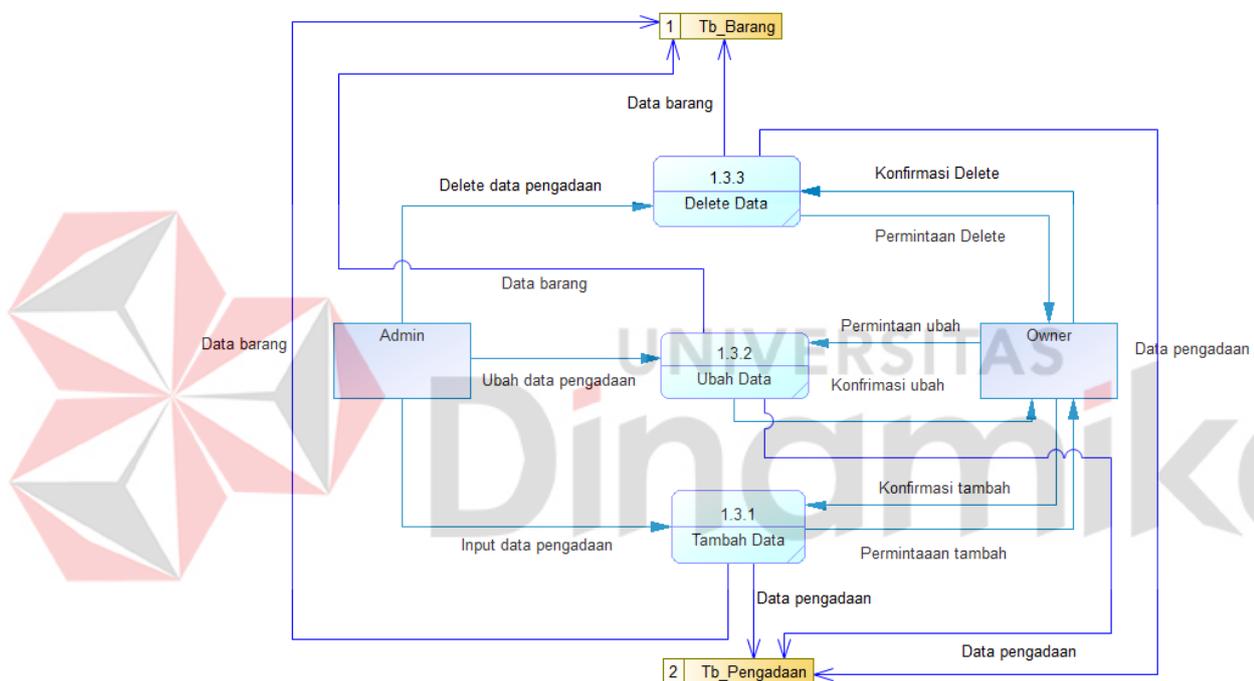
Data Flow Diagram Penjualan level 1 ini menjelaskan tentang proses penjualan, terdapat dua proses yaitu penjualan dan laporan penjualan, dan juga terdapat dua entitas owner dan admin. Admin dapat menginputkan penjualan barang yang nantinya tersimpan ke da dalam tabel laporan penjualan. Sedangkan owner dapat melihat daftar penjualan dan menerima laporan penjualan.



Gambar 4. 12 *Data Flow Diagram* Penjualan Level 1

4.3.7 Data Flow Diagram Pengadaan Level 1

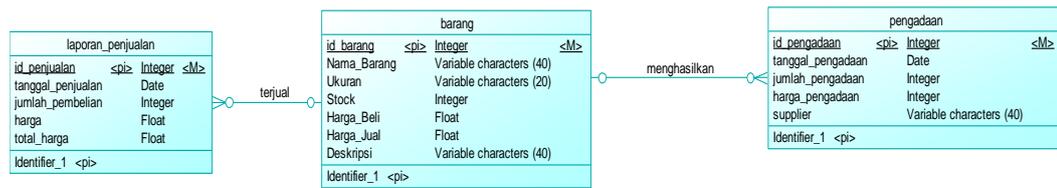
Data Flow Diagram Pengadaan level 1 disini menjelaskan tentang proses pengadaan, terdapat tiga proses yaitu tambah data, ubah data, dan delete data. Terdapat juga dua entitas yaitu admin dan owner. Admin dapat menambah, mengubah, maupun menghapus data dengan konfirmasi owner yang nantinya akan ditambahkan ke dalam tabel pengadaan dan akan di update pada tabel barang.



Gambar 4. 13 Data Flow Diagram Pengadaan Level 1

4.3.8 Copceptual Data Model (CDM)

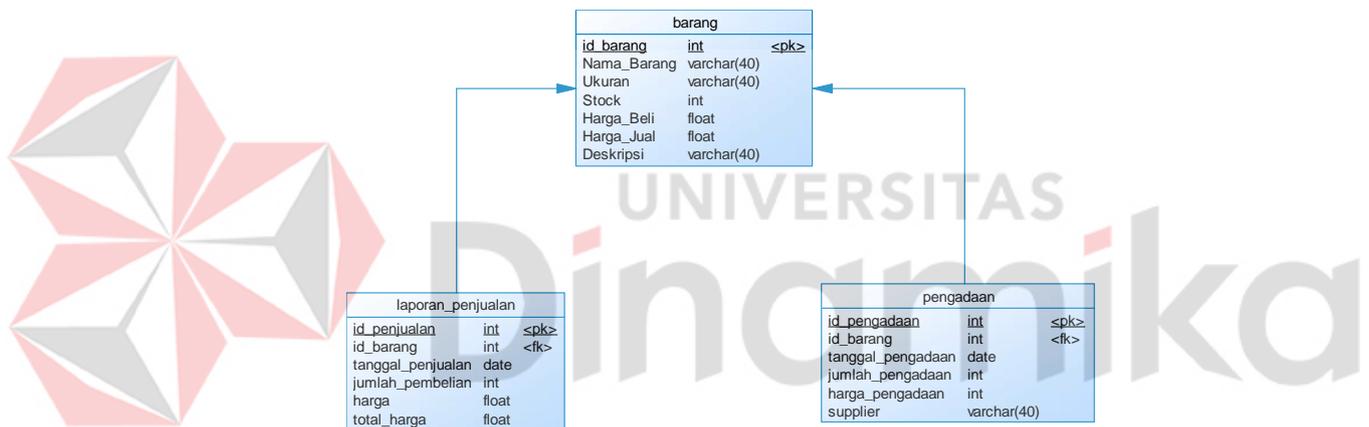
Conceptual Data Model (CDM) merupakan rancangan awal yang nantinya akan di *generate* menjadi *Physical Data Model (PDM)* yang berguna untuk membuat database. Berikut ini *CDM* pada aplikasi UD Citra Tani, terdapat 3 tabel yaitu tabel barang, laporan_penjualan, dan pengadaan.



Gambar 4. 14 Copceptual Data Model (CDM)

4.3.9 Physical Data Model (PDM)

Physical Data Model (PDM) merupakan hasil *generate* dari *CDM*. Pada *PDM* disini dijelaskan secara detail tabel yang telah tersedia beserta *primary key* dan *foreign key* setiap tabelnya.



Gambar 4. 15 Physical Data Model (PDM)

4.3.10 Struktur Tabel

Struktur tabel yang akan digunakan dalam pengembangan *website inventory* dan penjualan pada UD Citra Tani adalah sebagai berikut:

a. Tabel User

Nama Tabel : user

Primary Key : id_user

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data user / pengguna sistem

Tabel 4. 6 User

Nama Kolom	Tipe	Ukuran
id_user	integer	3
username	varchar	20
password	varchar	20
level	varchar	20

b. Tabel Barang

Nama Tabel : Barang

Primary Key : id_barang

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data barang

Tabel 4. 7 Barang

Nama Kolom	Tipe	Ukuran
id_barang	integer	5
Nama_Barang	varchar	40
Ukuran	varchar	20
Stock	integer	11
Harga_Beli	float	
Harga_Jual	float	
Deskripsi	varchar	40

c. Tabel Pengadaan

Nama Tabel : Pengadaan

Primary Key : id_pengadaan

Foreign Key : id_barang

Fungsi : Menyimpan data pengadaan

Tabel 4. 8 Pengadaan

Nama Kolom	Tipe	Ukuran
id_pengadaan	integer	5
id_barang	integer	5
tanggal_pengadaan	date	
jumlah_pengadaan	integer	11
harga_pengadaan	integer	11

d. Tabel Laporan Penjualan

Nama Tabel : Laporan_penjualan

Primary Key : id_penjualan

Foreign Key : id_barang

Fungsi : Menyimpan data penjualan

Tabel 4. 9 Laporan penjualan

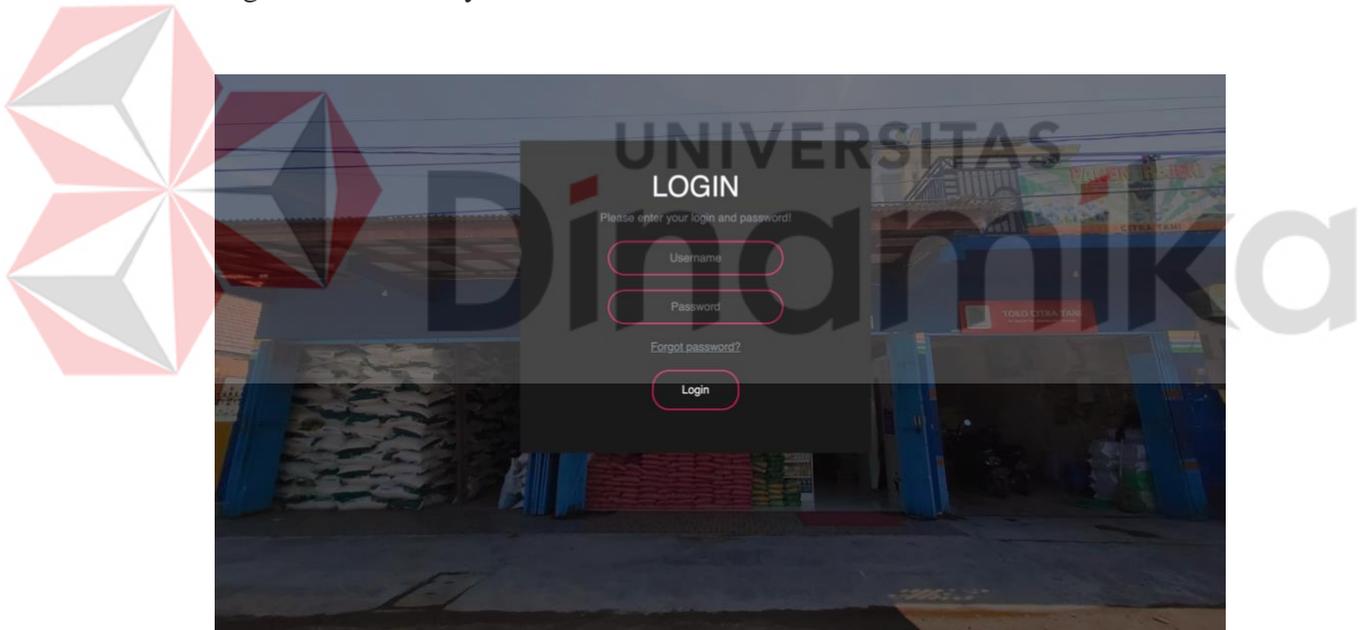
Nama Kolom	Tipe	Ukuran
id_penjualan	integer	5
Id_barang	integer	5
Tanggal_penjualan	date	

Nama Kolom	Tipe	Ukuran
Jumlah_pembelian	integer	11
Harga_jual	integer	11
Total_harga	integer	11

4.4 Implementasi Sistem

4.4.1 Implementasi Login

Pada halaman ini merupakan halaman login. Pemilik atau karyawan perlu memasukkan *username* dan *password* yang telah terdaftar di database untuk bisa mengakses fitur lainnya.

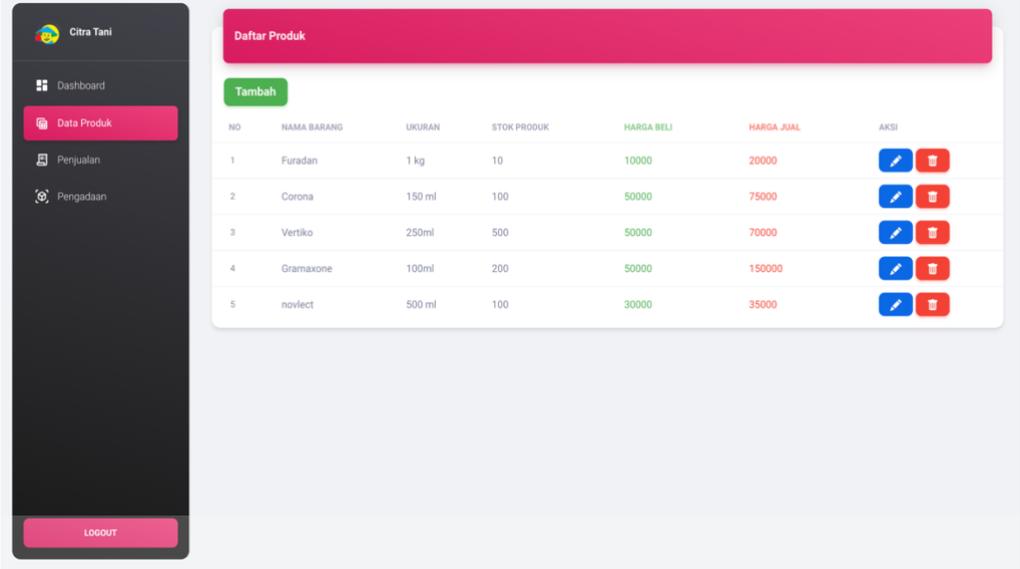


Gambar 4. 16 Implementasi Login

4.4.2 Implementasi Data Produk

Pada halaman data produk akan menampilkan daftar produk yang ada di UD Citra Tani. Terdapat nama barang, ukuran, stok produk, harga beli, harga jual, dan aksi. Menu aksi disini terdapat button edit dan delete, button edit yang

digunakan untuk mengubah data apabila ada kesalahan, dan button delete yang digunakan untuk menghapus data.



NO	NAMA BARANG	UKURAN	STOK PRODUK	HARGA BELI	HARGA JUAL	AKSI
1	Furadan	1 kg	10	10000	20000	[Edit] [Delete]
2	Corona	150 ml	100	50000	75000	[Edit] [Delete]
3	Vertiko	250ml	500	50000	70000	[Edit] [Delete]
4	Gramaxone	100ml	200	50000	150000	[Edit] [Delete]
5	novlect	500 ml	100	30000	35000	[Edit] [Delete]

Gambar 4. 17 Implementasi Data Produk

4.4.3 Implementasi Tambah Data Produk

Pada halaman tambah data produk, disini pengguna dapat menambahkan barang yang belum ada pada database. Terdapat form untuk mengisi detail dari barang tersebut, seperti: nama barang, ukuran, *stock* barang, harga beli barang, dan harga jual barang. Dan apabila sudah terisi maka pengguna dapat menekan tombol “TAMBAHKAN” untuk menyimpan data yang telah diisi.

Tambah Barang
Tambahkan barang baru sesuai yang dibutuhkan

Nama Barang
Clipper

Ukuran
250 ml

Stok Barang
400

Harga Beli Barang
15000

Harga Jual Barang
20000

TAMBAHKAN

Gambar 4. 18 Implementasi Tambah Data Produk

4.4.4 Implementasi Edit Data Produk

Pada halaman ini pengguna dapat mengedit data produk apabila terjadi kesalahan. Dengan mengklik data yang ingin diubah lalu akan muncul form seperti diatas yang otomatis telah terisi, pengguna tinggal mengubah sesuai yang diinginkan.

Edit Barang
Edit barang jika terjadi kesalahan dalam penginputan

Clipper

250 ml

400

15000

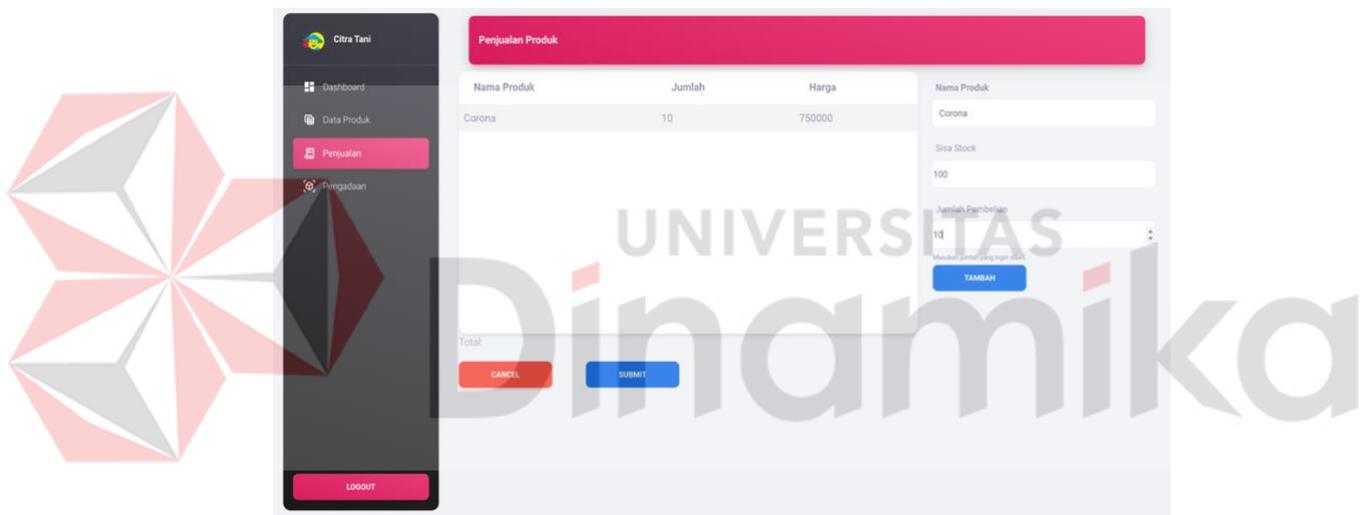
35000

UBAH

Gambar 4. 19 Implementasi Edit Data Produk

4.4.5 Implementasi Penjualan

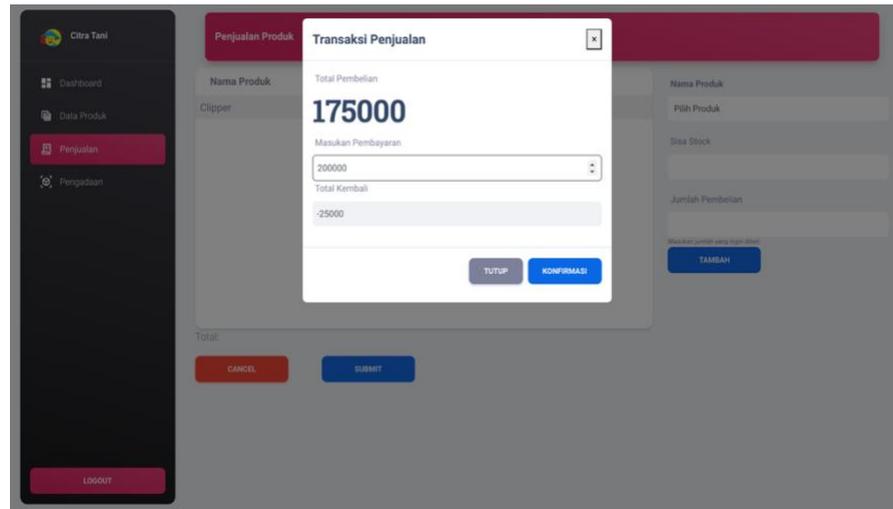
Pada halaman penjualan berfungsi untuk perhitungan dalam penjualan barang. Terdapat tabel utama yang menampilkan produk apa saja yang ingin dibeli oleh *customer*, selain itu juga terdapat menu untuk memilih barang yang akan dibeli dengan rincian nama produk, sisa *stock*, dan jumlah pembelian. Sisa *stock* disini akan muncul otomatis ketika memilih nama produk, sisa *stock* disini bertujuan untuk memberitahu pengguna berapa *stock* barang yang masih sehingga *customer* tidak memesan lebih dari sisa *stock*.



Gambar 4. 20 Implementasi Penjualan

4.4.6 Implementasi Pembayaran Penjualan

Pada halaman ini terdapat total biaya yang harus dibayarkan *customer* kepada penjual. Pengguna disini tinggal menginputkan jumlah yang dibayar *customer* yang nantinya total kembalian akan otomatis muncul. Setelah itu pengguna menekan tombol konfirmasi maka data akan disimpan ke dalam database.



Gambar 4. 21 Implementasi Pembayaran Penjualan

4.4.7 Implementasi Data Pengadaan

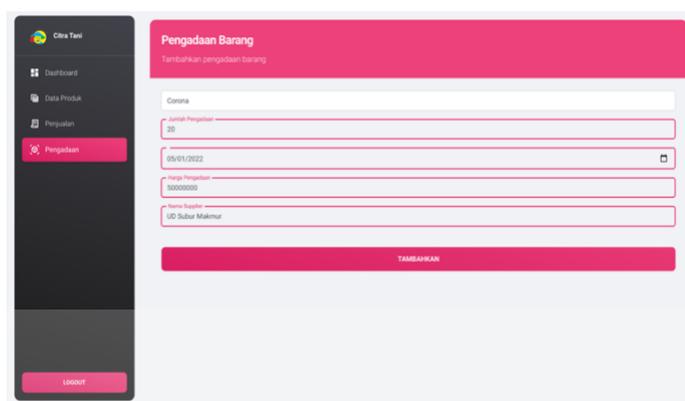
Pada halaman data pengadaan akan menampilkan daftar pengadaan produk yang ada di UD Citra Tani. Terdapat nama barang, tanggal pengadaan, jumlah pengadaan, harga pengadaan, aksi. Menu aksi disini terdapat button edit dan delete, button edit yang digunakan untuk mengubah data apabila ada kesalahan, dan button delete yang digunakan untuk menghapus data.

NO	NAMA BARANG	TANGGAL PENGADAAN	JUMLAH PENGADAAN	HARGA PENGADAAN	AKSI
1	Corona	2021-11-08	10	1000000	[Edit] [Delete]
2	Furadan	2021-11-03	100	10000000	[Edit] [Delete]
3	Furadan	2021-11-05	200	20000000	[Edit] [Delete]
4	Furadan	2021-11-08	1	2	[Edit] [Delete]
5	Corona	2021-11-05	200	10000	[Edit] [Delete]
6	Vertika	2021-11-03	1	90	[Edit] [Delete]
7	Corona	2021-11-04	100	10000000	[Edit] [Delete]
8	Corona	2021-11-06	100	10000000	[Edit] [Delete]
9	Gramaxone	2022-01-03	100	1000000	[Edit] [Delete]
10	Vertika	2022-01-02	10	1500000	[Edit] [Delete]
11	novlect	2022-01-13	20	50000000	[Edit] [Delete]
12	novlect	2022-01-05	1	50000000	[Edit] [Delete]

Gambar 4. 22 Implementasi Data Pengadaan

4.4.8 Implementasi Tambah Data Pengadaan

Pada halaman tambah pengadaan, disini pengguna dapat menambahkan pengadaan barang. Terdapat form untuk mengisi detail dari pengadaan barang tersebut. Dan apabila sudah terisi maka pengguna dapat menekan tombol “TAMBAHKAN” untuk menyimpan data yang telah diisi.

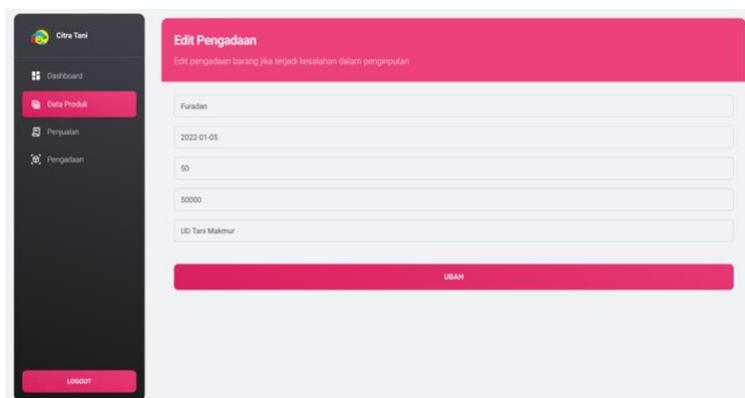


The screenshot shows a mobile application interface for adding procurement data. The left sidebar contains navigation options: Dashboard, Data Produk, Pengajuan, and Pengadaan (highlighted). The main content area is titled 'Pengadaan Barang' and includes a subtitle 'Tambahkan pengadaan barang'. The form contains the following fields: 'Nama' (empty), 'Jumlah Pengadaan' (20), 'Tanggal Pengadaan' (05/01/2022), 'Harga Pengadaan' (5000000), and 'Nama Supplier' (UD Sebur Makmur). A red 'TAMBAHKAN' button is positioned at the bottom of the form.

Gambar 4. 23 Implementasi Tambah Data Pengadaan

4.4.9 Implementasi Edit Data Pengadaan

Pada halaman ini pengguna dapat mengedit data pengadaan apabila terjadi kesalahan. Dengan mengklik data yang ingin diubah lalu akan muncul form seperti dibawah. Pengguna tinggal mengubah sesuai yang diinginkan.



The screenshot shows a mobile application interface for editing procurement data. The left sidebar contains navigation options: Dashboard, Data Produk, Pengajuan, and Pengadaan (highlighted). The main content area is titled 'Edit Pengadaan' and includes a subtitle 'Edit pengadaan barang jika terjadi kesalahan dalam pengajuan'. The form contains the following fields: 'Fundasi' (empty), '2022-01-05', '50', '50000', and 'UD Taxi Makmur'. A red 'UBAH' button is positioned at the bottom of the form.

Gambar 4. 24 Implementasi Edit Data Pengadaan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan dan uraian dari bab-bab sebelumnya mengenai *inventory* dan penjualan pada UD Citra Tani Ponorogo dapat diambil beberapa kesimpulan pada aplikasi *website inventory* dan penjualan adalah sebagai berikut:

1. Implementasi dari sistem ini membantu pemilik toko untuk menjalankan proses bisnis *inventory* dan penjualan agar lebih efektif dan efisien.
2. Aplikasi ini dapat melakukan pencatatan data barang, pengadaan barang, dan penjualan

5.2 Saran

Dalam menyelesaikan kerja praktik muncul beberapa gagasan sebagai saran untuk pengembangan aplikasi ini, diantaranya adalah:

1. Menambahkan fitur laporan keuangan, sehingga pemilik dapat mengetahui dan mengontrol pemasukan dan pengeluaran selama selang waktu tertentu.
2. Memberbaiki tampilan UI sehingga terlihat lebih rapi.

DAFTAR PUSTAKA

- Widharma, I. S. (2017). Perancangan Simulasi Sistem Pendaftaran Kursus Berbasis Web dengan Metode SDLC. *Jurnal Manajemen Teknologi dan Informatika*, Vol. 7, No. 2, 38-41.
- Wulandari, D., Nurcahyawati, V., & Soebijono, T. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pengadaan Bahan Baku Pada UMKM Sablon Garment Surabaya. *JSIKA Vol. 5, No. 12*, 1.
- Google. (2021, 12 30). *Alamat UD Citra Tani Ponorogo*. Diambil kembali dari Google Maps: <https://goo.gl/maps/HctSGM6WsbjHm96d8>
- Aripin, Z. (2021, Agustus 18). Profile dan Proses bisnis pada UD Citra Tani. (F. Y. Julian, Pewawancara)
- Badriwan, Z. (2000). Sistem Informasi Akuntansi. *BPFE*.
- Abdullah, Thamrin, & Tantri, F. (2017). Manajemen Pemasaran.
- Tjiptono. (2008). Service Management Mewujudkan Layanan Prima.
- Bekti, & Humairah, B. (2015). Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery. 35.
- Sibero. (2013). *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta: MediaKom.
- Hidayatullah, & Jauhari. (2015). *Pemrograman WEB*. Bandung.
- Pressman, R. (2005). *Rekayasa Perangkat Lunak - buku satu Pendekatan Praktis (Edisi 7)*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Aminudin. (2016). *Cara Efektif Belajar Framework Laravel*. Yogyakarta: Lokomedia.