



**RANCANG BANGUN APLIKASI INVENTORY STOK BARANG
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN SQL PADA ONE IT
SOLUTION SURABAYA**

KERJA PRAKTIK



UNIVERSITAS
Dinamika

BIMBI ARDIANZAH

18.41010.0064

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

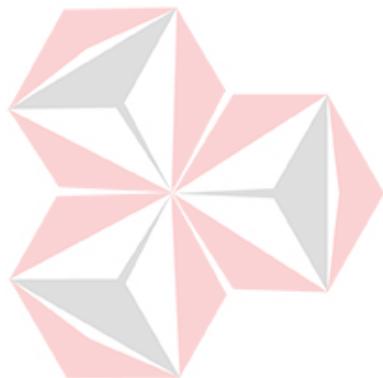
UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

**RANCANG BANGUN APLIKASI INVENTORY STOK BARANG
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN SQL PADA ONE IT
SOLUTION SURABAYA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Strata Satu Sistem Informasi



Disusun oleh :
Universitas Dinamika
Nama : **Bimbi Ardianzah**
NIM : **18410100064**
Program : **S1 (Strata Satu)**
Jurusan : **Sistem Informasi**

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022



***“Menyerahlah Saat Kamu Di Haruskan Menyerah Akan Ada Saat nya Kamu
Bisa Kembali Berdiri”***



Ku persembahkan kepada Keluargaku yang kusayangi

Bapak/ Ibu dan Dosen yang Telah Mengajarku,

Beserta semua, teman dan sahabat yang selalu Mendukun

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN APLIKASI INVENTORY STOK BARANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN SQL PADA ONE IT SOLUTION SURABAYA

Laporan Kerja Praktik oleh

Bimbi Ardianzah

NIM : 18410100064

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 14 Juni 2022

UNIVERSITAS

Disetujui :

Penyelia



Pembimbing

Digitally signed by Anjik Sukmaaji
DNI: cn-Anjik Sukmaaji
o-Universitas Dinamika, ou-Prodi
S1 Sistem Informasi
email-anjik@dinamika.ac.id, e-05
Date: 2022.07.26 16:13:33 +0700
Adobe Acrobat Reader version:
2022.01.20169

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

NIDN. 0731057301



Devid Putro Valentine
NIP. 19810926200501202

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by Anjik Sukmaaji
DNI: cn-Anjik Sukmaaji
o-Universitas Dinamika, ou-Prodi
S1 Sistem Informasi
email-anjik@dinamika.ac.id, e-05
Date: 2022.07.26 16:13:33 +0700
Adobe Acrobat Reader version:
2022.01.20169

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Bimbi Ardianzah
NIM : 18410100064
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI INVENTORY STOK BARANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN SQL PADA ONE IT SOLUTION SURABAYA**

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 di atas 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 di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat 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, 14 Juni 2022

Yang menyatakan



Bimbi Ardianzah

NIM. 18.41010.0064

ABSTRAK

One It Solution Surabaya adalah usaha dagang yang bergerak di bidang penjualan khususnya menjual perlengkapan alat komputer. One It Solution berlokasi di JL.Penjaringan No 25 Surabaya 60297, Jawa timur. One It Solution Surabaya masih menggunakan sistem manual untuk menjalankan proses bisnisnya. Masalah yang ditemui di One It Solution ialah karyawan tidak bisa langsung mencatat stok barang secara otomatis harus menggunakan buku dan *Microsoft Excel* sehingga sering terjadi kesalahan pada pendataan barang masuk dan barang keluar. Hal ini mengakibatkan tidak efisiennya waktu pada proses bisnis One It Solution.

Dan juga bagi pihak One It Solution akan merepotkan apabila 5 sampai 15 *customer* datang bersamaan karena harus mengecek barang secara manual.

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh One It Solution maka diperlukan sebuah aplikasi yang berguna untuk menampilkan barang, menampilkan pengadaan, dan penjualan. Dalam menyusun aplikasi *inventory* stok barang pada One It Solution.

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, aplikasi ini dapat membantu owner maupun karyawan dalam melakukan proses bisnis. Seperti pencatatan pengadaan, pencatatan daftar barang masuk dan barang keluar, dan pencatatan penjualan. Sehingga proses bisnis pada One It Solution berjalan efektif dan efisien.

Kata kunci : *Inventory, Penjualan, Website, MySQL, PHP*

KATA PENGANTAR

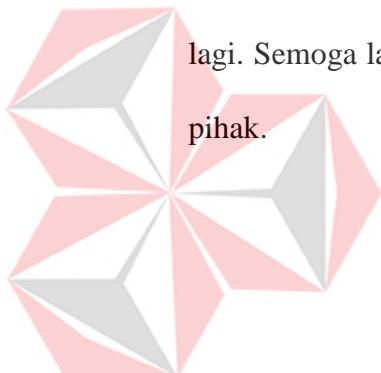
Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik 212 dan menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik 212 ini. Selama kurang lebih 1 bulan di One It Solution Surabaya Untuk menyusun laporan berdasarkan hasil studi dan kerja praktik. Kerja Praktik ini membahas tentang “Rancang Bangun Aplikasi Inventory Stock Barang Berbasis *Web* menggunakan PHP dan SQL pada One It Solution Surabaya.”

Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materi kepada penulis. Sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, terutama kepada:

1. Allah SWT, karena dengan Rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik 212.
2. Orang tua dan Keluarga penulis yang telah memberikan dorongan dan bantuan baik moral maupun materik sehingga penulis dapat menempuh dan menyelesaikan Kerja Praktik serta Laporan ini.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaji, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika dan selaku Dosen Pembimbing saya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan kerja Praktik.

4. David Putro Valentine selaku kepala cabang One It Solution yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan kerja praktik di tempat beliau sekaligus memberikan wawasan pada penulis.
5. Teman-teman yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan

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.



UNIVERSITAS
Dinamika
Surabaya, 14 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

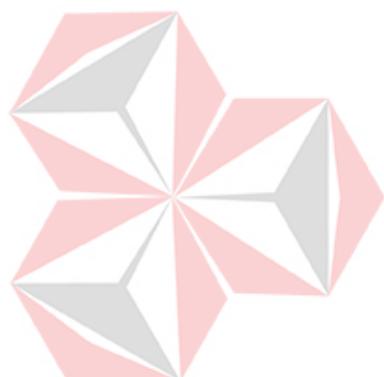
Halaman

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 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan penelitian	3
1.5 Manfaat penelitian	3
BAB II GAMBAR UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Latar Belakang Perusahaan.....	4
2.2 Logo One It Solution Surabaya	5
2.3 Struktur Organisasi One It Solution.....	6
2.4 Deskripsi Tugas	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1 Aplikasi <i>Website</i>	8
3.2 Website	8



3.3	Company profile	9
3.4	Hypertext Preprocessor (PHP).....	10
3.5	MySQL	10
3.6	Analisis System.....	11
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN		12
4.1	Metode Pengumpulan Data.....	12
4.1.1	Wawancara	12
4.1.2	Studi Literatur.....	12
4.2	Analisis Sistem	12
4.2.1	Identifikasi pengguna	13
4.2.2	Identifikasi Data	14
4.2.3	Identifikasi Kebutuhan Fungsional	15
4.2.4	Analisis Pengguna	16
4.3	Perancangan Sistem	18
4.3.2	<i>System Flow Diagram</i>	18
4.3.2	Merancang Proses.....	27
4.3.3	Merancang Data	30
4.4	Implementasi Sistem.....	35
BAB V PENUTUP		41
5.1	Kesimpulan	41
5.2	Saran	41

DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN.....	43



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Identifikasi Kebutuhan Pengguna	13
Tabel 4.2 Identifikasi Kebutuhan Fungsional	15
Tabel 4.3 Analisis Pengguna Admin.....	16
Tabel 4.4 Analisis Pengguna <i>Owner</i>	17
Tabel 4.5 Tabel Master Produk.....	32
Tabel 4.6 Kategori.....	32
Tabel 4.7 Tabel Master Pelanggan.....	33
Tabel 4.8 Tabel Master Supplier.....	33
Tabel 4.9 Tabel Transaksi Produk Masuk.....	34
Tabel 4.10 Tabel Transaksi Produk Keluar.....	34
Tabel 4.11 Tabel User.....	34



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Struktur Organisasi One It Solution	6
Gambar 4.1 Sysflow Hak Akses Login.....	18
Gambar 4.2 <i>Sysflow</i> Pengelolaan Master Data Produk.....	19
Gambar 4.3 <i>Sysflow</i> Pengelolaan Master Data Kategori Produk	20
Gambar 4.4 <i>Sysflow</i> Pengelolaan Master Data Pelanggan.....	21
Gambar 4.5 <i>Sysflow</i> Pengelolaan Master Data Supplier.....	22
Gambar 4.6 <i>Sysflow</i> Pengelolaan Transaksi Produk Masuk	23
Gambar 4.7 <i>Sysflow</i> Pengelolaan Transaksi Produk Keluar	24
Gambar 4.8 <i>Sysflow</i> Laporan Transaksi Produk masuk.....	25
Gambar 4.9 <i>Sysflow</i> Laporan Transaksi Produk Keluar	26
Gambar 4.10 <i>Context Diagram</i>	27
Gambar 4.11 DFD level 0	28
Gambar 4.12 DFD Level 1 User	28
Gambar 4.13 DFD level 1 Mengelola Data Master	29
Gambar 4.14 DFD level 1 Mengelola Transaksi	30
Gambar 4.15 DFD level 1 Mengelola Laporan.....	30
Gambar 4.16 CDM.....	31
Gambar 4.17 PDM	31
Gambar 4.30 Implementasi Halaman Login	35
Gambar 4.31 Implementasi Halaman Dashboard	36
Gambar 4.32 Implementasi Halaman Detail Master Produk	36
Gambar 4.33 Implementasi Halaman Input Data Produk	37



Gambar 4.34 Implementasi Barang Masuk.....	37
Gambar 4.35 Impelmentasi Barang Keluar.....	38
Gambar 4.36 Implementasi Halaman Laporan Barang Masuk	39
Gambar 4.37 Implementasi Halaman Laporan Barang Keluar	39



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1.Surat Balasan	43
Lampiran 2. From KP 5 Acuan Kerja	44
Lampiran 3. Form KP 5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan.....	45
Lampiran 4. Form KP 6 Log Harian Dan Catatan Perubahan Acuan Kerja	46
Lampiran 5.Form KP 7 Kehadiran Kerja Praktik	47
Lampiran 6.Kartu Bimbingan Kerja Praktek	48

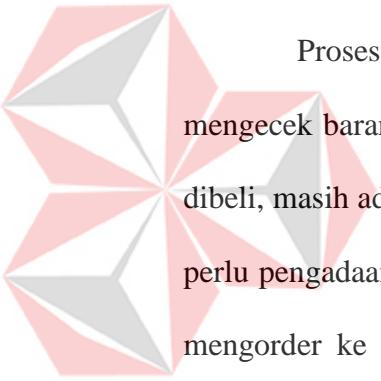


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

One It Solution adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang teknologi. One It Solution menjual beberapa produk komputer yang diantaranya vga komputer, ram komputer, pendingin komputer, keyboard komputer, dan lain-lain. One It Solution terletak di Jl .Penjaringan No 25, Surabaya 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 One It Surabaya 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 komputer dan alat komputer. 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 One It Solution 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 barang. Masalah berikutnya yang ditemui di One It Solution ialah tidak sesuaianya barang masuk dan barang keluar dikarenakan barang yang masuk dan keluar tidak mempunyai kode barang. Hal ini mengakibatkan tidak cocoknya antara barang satu dan barang lainya pada One It Solution. Dan juga bagi pihak One It Solution akan merepotkan apabila 5 sampai 15 customer datang bersamaan karena harus mengecek barang secara manual.

1.2 Perumusan 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 One It Solution Surabaya.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Aplikasi stock barang ini berjalan melalui jaringan local tidak menggunakan internet
2. Penggunaan aplikasi ini hanya dapat diakses oleh diperusahaan.
3. Aplikasi yang di rancang meliputi pencatatan *Inventory* barang masuk dan barang keluar, penjualan, laporan dan pengadaan.
4. Petugas pergudangan atau stock barang yang diberi akses khusus untuk melihat hasil laporan masuk dan pengeluaran stock barang dalam wilayah tersebut

(dalam satu perusahaan). Sehingga akses yang diberikan terbatas walupun pada dasarnya hampir sama dengan petugas stock barang namun mempunyai fungsi dan tugas yang berbeda.

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan laporan yang menampilkan informasi pemasukan dan pengeluaran pada One It Solution Surabaya.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan dari rencangan bangun aplikasi stock barang adalah:

1. Memudahkan untuk mencatat pemasukan dan pengeluaran stock barang oleh sistem teknologi informasi berbasis web dan tidak memerlukan koneksi ke jaringan internet karena hanya menggunakan server local untuk menjalankannya di peramban.
2. Laporan pemasukan yang memiliki tanggal atau rentang waktu tertentu sesuai dengan pengguna ditampilkan dalam format tabel dan dapat dicetak sebagai hasil dari laporan.
3. Memecahkan masalah pada dokumen yang rusak atau hilang dan pencarian data yang mudah.

BAB II

GAMBAR UMUM PERUSAHAAN

2.1 Latar Belakang Perusahaan

One It Solution Surabaya adalah usaha dagang yang bergerak di bidang teknologi khususnya menjual komputer dan alat komputer. One It Solution berlokasi di Jl. Penjaringan No 25 Surabaya 60297, Jawa Timur. Lokasi One It Solution tergolong strategis karena lokasinya di tengah-tengah perkotaan dan sering di lalui banyak orang.



Sumber : [\(Google, 2022\)](#)
Gambar 2. 1 Lokasi One It Solution

One It Solution berdiri pada tanggal 1 November 1994 yang dimiliki oleh bapak Handoko atau sebutan beliau Chen You Long. Awal mula berdiri One It Solution merupakan kios kecil yang hanya melayani jasa *service* komputer kepada teman terdekatnya. Tetapi dari tahun ke tahun One It Solution berkembang sampai sekarang, yang tidak hanya melayani jasa *service* namun juga melayani penjualan, alat komputer, jual komputer, *service* alat komputer. Selain

itu jangkauan pasarnya juga meluas, selain dari dalam kota juga terdapat dari luar kota. Dan juga tidak hanya menjual produk eceran, One It Solution juga menjual produk grosiran untuk *customer* jual lagi. Sumber: (Handoko, 2021)

2.2 Logo One It Solution Surabaya

Berikut ini adalah logo dari One It Solution



Pada gambar 2.2 merupakan gambar logo dari One It Solution berupa gambar dengan bentuk lingkaran menyambung ke tulisan N serta terdapat tulisan One It Solution. yang merupakan nama dari toko tersebut. Terdapat juga 3 warna dalam logo tersebut yaitu hitam, kuning, abu abu

2.3 Struktur Organisasi One It Solution



Gambar 2.1 Struktur Organisasi One It

2.4 Deskripsi Tugas

Berdasarkan struktur organisasi perusahaan 2.1 diatas maka dapat dibuat deskripsi tugas masing-masing entitas sebagai berikut :

1. Pemilik Toko (*Owner*)
 - a. Owner disini yang memegang kendali penuh atas One It Solution itu sendiri, owner juga bertanggung jawab atas berjalannya proses bisnis pada One It Solution.
 - b. Semua proses bisnis pada One It Solution harus mendapatkan persetujuan oleh *owner* terlebih dahulu.
2. Bagian Keuangan
 - a. Pada bagian keuangan bertugas sebagai mengatur keuangan yang ada pada One It Solution, seperti dana pengadaan produk dan laporan penjualan.
 - b. Bagian keuangan disini satu tingkat dibawah owner.
3. Bagian Gudang
 - a. Bagian gudang bertugas sebagai karyawan yang mengecek ketersediaan barang, dan juga keluar masuknya barang

4. Bagian Kasir
 - a. Bagian kasir bertugas sebagai karyawan yang melayani customer dalam hal penjualan dan pembayaran.
5. Bagian Pengadaan
 - a. Bagian pengadaan bertugas sebagai karyawan yang bertanggung jawa atas pengadaan pada One It Solution. Seperti membeli barang, dan juga menjalin hubungan kepada supplier.



BAB III

LANDASAN TEORI

Landasan teori merupakan penjelasan teori-teori yang relevan dengan Rancang Bangun Aplikasi *Inventory Stok* barang berbasis *web* Menggunakan Php dan Sql pada One It Solution Surabaya. Di bagian ini terdapat teori yang mendukung dalam analisa perancangan, dan pembuatan aplikasi.

3.1 Aplikasi Website

Menurut (Janner, 2010), Aplikasi *Website* merupakan sebuah sistem informasi yang mendukung interaksi pengguna melalui antar muka berbasis *Website*. Fitur-fitur aplikasi *Website* biasanya ada data *persistence*. Mendukung transaksi dan komposisi halaman *website* dinamis yang dapat dipertimbangkan sebagai hibridinasi antara hypermedia dan sistem informasi.

Aplikasi *Website* adalah bagian dari *client-side* yang dapat dijalankan oleh browser *website*. *Client-side* mempunyai sebuah tanggung jawab untuk pengkesekusian proses bisnis. Interaksi *website* dibagi ke dalam tiga langkah yaitu:

3.2 Website

“*Website* adalah keseluruhan pada halaman-halaman *website* yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *website* yang saling berhubungan.” (Yuhefizar, 2009). Selain itu, *Website* dapat juga digunakan sebagai alat promosi, tetapi bukan sebagai alat promosi pertama. Kelebihan dari *Website* dibandingkan dengan media cetak maupun elektronik adalah kelengkapan informasi yang

disajikan dengan biaya yang relative murah. Kekurangan dari *website* produk yang ditampilkan serta pasar yang dituju lebih *segmented* (terpusat pada kalangan atau kelompok konsumen tertentu). Oleh karena itu harus memanfaatkan kekurangannya menjadi *Strong Point* dalam pemasaran.

3.3 Company profile

Menurut (Kriyanto, 2012). Profil Perusahaan (*Company profile*) adalah produk tulisan praktis *Public Relations* yang berisi gambaran umum perusahaan.”

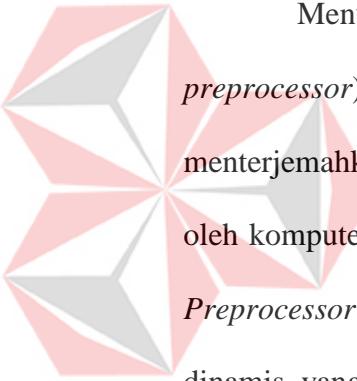
Company Profile merupakan penjelasan mengenai sebuah perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun secara grafik yang mengangkat *corporate value* dan *product value* serta keunggulan perusahaan dibandingkan pesaing berdasarkan kedua *value* diatas. *Corporate value* atau nilai-nilai perusahaan tercemin dalam beberapa hal berikut:

1. Sejarah berdirinya usaha. Sejarah berdirinya usaha menggambarkan kepada pihak-pihak lain yang lain yang berhubungan dengan perusahaan maupun konsumen mengenai dasar atau landasan usaha ini berdiri apakah cukup kuat secara pengalaman dan keutuhan individu yang terlibat dalamnya.
2. Visi – Misi merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh perusahaan dalam periode tertentu ingin menjadi perusahaan yang seperti apa. Misi merupakan cara-cara yang digunakan dalam perusahaan untuk mencapai visi usaha. Misi dapat berupa pernyataan kalimat atau kata yang mengingatkan pelaku usaha untuk bekerja sesuai visi dalam pencapaian tujuan perusahaan.
3. Struktur organisasi berisi susunan atau hikari tanggung jawab dalam pekerjaan di perusahaan berikut nama individu pada masing-masing pekerjaan. Kegunaan struktur dalam organisasi *company profile* adalah agar konsumen atau pihak-

pihak lain yang bekerjasama dengan perusahaan dan mengetahui *person in charge* yang berlangsung berhubungan dengan mereka dalam pekerjaan maupun masalah.

4. Kinerja Perusahaan dapat dibedakan dari. Pengalaman dalam perusahaan pegalaman kerja sangat perlu bagi perusahaan oleh karena itu perusahaan akan menangani pekerjaan terdahulu dapat dilakukan secara verbal atau tulisan maupun visual atau grafik dengan menampilkan dokumentasi foto atau video hasil pekerjaan tersebut.

3.4 Hypertext Preprocessor (PHP)



Menurut (Putraama, 2018) “mengemukakan bahwa “PHP (PHP: *hypertext preprocessor*) adalah suatu bahas pemrogramaan yang digunakan untuk menterjemahkan basis *code program* menjadi *code mesin* yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang ditambahkan ke HTML”. *Hypertext Preprocessor* (PHP) merupakan Bahasa pemrograman untuk pembuatan website dinamis, yang mampu berinteraksi dengan pengunjung atau penggunannya.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bawah *Hypertext Preprocessor* (PHP) merupakan Bahasa pemrograman yang mengelola *database*, *content website* sehingga *website* yang dibuat merupakan *website dinamis*, dan PHP merupakan bahaas pemrograman yang dikombinasikan dengan HTML.

3.5 MySQL

Menurut (Risnandar, 2013) mendefinisikan bahwa MySQL merupakan basis data yang bersifat *open source* sehingga banyak digunakan didunia.Walaupun

gratis, MySQL tetap berkualitas dan sudah cukup memberikan performa yang menandai.

MySQL merupakan *software database open source* yang sering digunakan untuk mengelolah basis data yang menggunakan Bahasa SQL. Dapat ditarik kesimpulan bahwa MySQL merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengelola basis data yang banyak digunakan untuk membangun aplikasi yang menggunakan *database*.

3.6 Analisis System

Analisis System menurut (L, 2008) pengertian analisis system meupakan penguraian dari suatu system informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Metode Pengumpulan Data

4.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang terpercaya dan akurat. Dalam analisis system ini, dilakukan wawancara yang memiliki hubungan dengan perancangan aplikasi stok barang dengan tujuan untuk memperoleh penjelasan langsung tentang proses, data, dan informasi yang berhubungan dengan proses penjualan pada One It Solution Surabaya. Wawancara ini dilakukan dengan Owner One It Solution.

4.1.2 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mencari sumber referensi yang akurat untuk menambahkan adanya informasi yang dibutuhkan dalam menganalisis dan merancang aplikasi. Studi Pustaka digunakan sebagai patokan dasar teori yang dipakai dalam proses menganalisis dan merancang system informasi. Teori yang dipakai berhubungan dengan aplikasi penjualan, *website*, PHP, dan lain-lain.

4.2 Analisis Sistem

Analisi system merupakan tahapan awal dalam merancang suatu system. Dengan adanya analisis dan pengelolaan system yang baik diharapkan dapat menghasilkan kinerja system yang sesuai dengan kebutuhan instansi, sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada pada *efektif* dan *efisien*. Pada tahapan ini penulis melakukan pengumpulan datam identifikasi pengguna, Identifikasi

data, identifikasi kebutuhan fungsional serta analisis pengguna. Proses analisis system tersebut akan dijelaskan pada sub bab dibawah berikut.

4.2.1 Identifikasi pengguna

Dari hasil *observasi* dan wawancara yang sudah dilakukan sebelumnya, dapat mengidentifikasikan siapa saja pengguna yang terkait dalam aplikasi system. Berikut ini adalah pengguna-pengguna yang sudah teridentifikasi, yaitu:

1. Admin
2. Pemilik Perusahaan (*Owner*)

Tabel 4.1 Identifikasi Kebutuhan Pengguna

NO	Pengguna	Akses	Deskripsi
1	<i>Owner</i>	Login	Sistem dapat menampilkan halaman login untuk pengisian <i>Username</i> dan <i>Password</i> .
		Dashboard	Pada halama Dashboard <i>Owner</i> bisa melihat jumlah produk, jumlah pelanggan, jumlah supplier, jumlah transaksi produk masuk, dan jumlah transaksi produk keluar
		Detail Data Produk	Pada halaman detail produk <i>Owner</i> dapat melihat detail produk.
		Transaksi Data Produk	Pada halaman transaksi <i>Owner</i> dapat melihat data detail transaksi

NO	Pengguna	Akses	Deskripsi
			produk masuk maupun produk Keluar.
2	Admin	Laporan	Pada halama laporan <i>Owner</i> dapat melihat laporan transaksi produk masuk dan transaksi produk keluar
		Login	Sistem dapat menampilkan halaman login untuk pengisian <i>Username</i> dan <i>Password</i> .
		Data Master Transaksi Data Produk	Admin dapat membuat data master produk, data pelanggan, & data supplier. Admin dapat membuat data master produk, data transaksi produk masuk, dan data transaksi produk keluar.

4.2.2 Identifikasi Data

Dari hasil *observasi* dan wawancara dan identifikasi pengguna yang sudah dilakukan sebelumnya, pengguna dapat mengidentifikasikan data apa saja yang akan dibuat pada system. Berikut ini adalah data-data yang sudah teridentifikasi, yaitu:

1. Data User

2. Data Produk
3. Data Kategori Produk
4. Data Pelanggan
5. Data Supplier
6. Data Transaksi Produk Masuk
7. Data Transaksi Produk Keluar

4.2.3 Identifikasi Kebutuhan Fungsional

Dari hasil obserbasi identifikasi pengguna dan *identifikasi* data yang sudah dilakukan sebelumnya, penulis dapat mengidentifikasikan kebutuhan fungsional apa saja yang akan dibuat untuk membuat system. Berikut ini adalah beberapa kebutuhan fungsional Pengolahan data produk One It Solution. yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2 Identifikasi Kebutuhan Fungsional

Pengguna	Kebutuhan Fungsional
Admin	Fungsional Pengelolaan Data User Fungsional Pengelolaan Data Master Produk Fungsional Pengelolaan Data Kategori Fungsional Pengelolaan Data Pelanggan Fungsional Pengelolaan Data Supplier

Pengguna	Kebutuhan Fungsional
	Fungsional transaksi Produk Masuk Fungsional Transaksi Produk Keluar
Pemilik	Fungsional Pengecekan Laporan Transaksi Produk Masuk Fungsional Pengecekan Laporan Transaksi Produk Keluar.

4.2.4 Analisis Pengguna

- a. Admin

Tugas dari admin ialah melakukan pengelolaan terhadap data-data master produk, master pelanggan, master supplier, transaksi produk masuk, transaksi produk keluar, laporan transaksi produk masuk dan laporan transaksi produk keluar.

Tabel 4.3 Analisis Pengguna Admin

Nama Pengguna	Tugas	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Admin	Melakukan pengeolahan data master dan data transaksir	1. User 2. Produk 3. Kategori Produk 4. Pelanggan 5. Supplier 6. Transaksi	1. Input user 2. Input Produk 3. Input Kategori Produk 4. Informasi Pelanggan 5. Informasi Supplier

Nama Pengguna	Tugas	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Admin	Melakukan pengeolahan data master dan data transaksir	7. User	6. Input user

b. *Owner*

Tugas dari *Owner* ialah melakukan pengecekan pada laporan transaksi produk masuk dan laporan transaksi produk keluar.

Tabel 4.4 Analisis Pengguna *Owner*

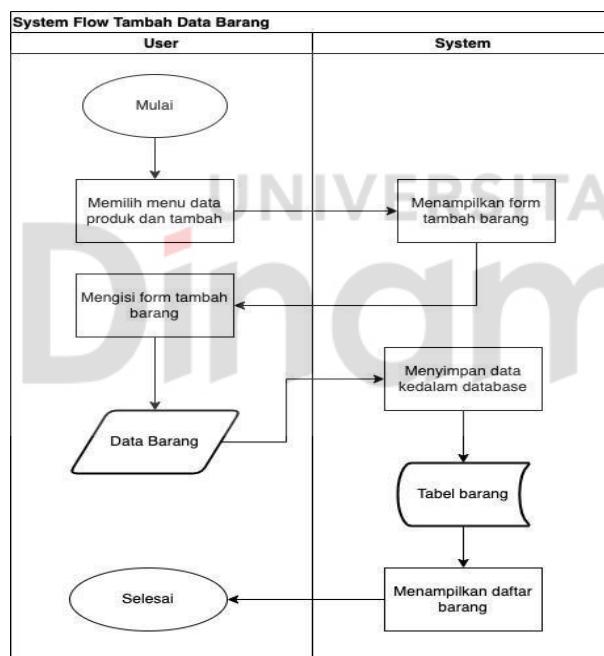
Nama Pengguna	Tugas	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
<i>Owner</i>	Melakukan pengecekan laporan transaksi	1. Transaksi Produk Masuk 2. Transaksi Produk Keluar	1. Laporan Transaksi Produk Masuk 2. Laporan Produk Keluar

4.3 Perancangan Sistem

Pada proses tahapan berikut ini adalah merancang suatu sistem yang dimana sistem tersebut akan membantu proses bisnis pada One It Solution Surabaya dalam melakukan proses pengelolaan produk. Untuk merancang sistem memiliki beberapa proses yaitu merancang *System flow*, merancang proses, merancang *basis data*, dan merancang *desain* antar muka pengguna.

4.3.1 System Flow Diagram

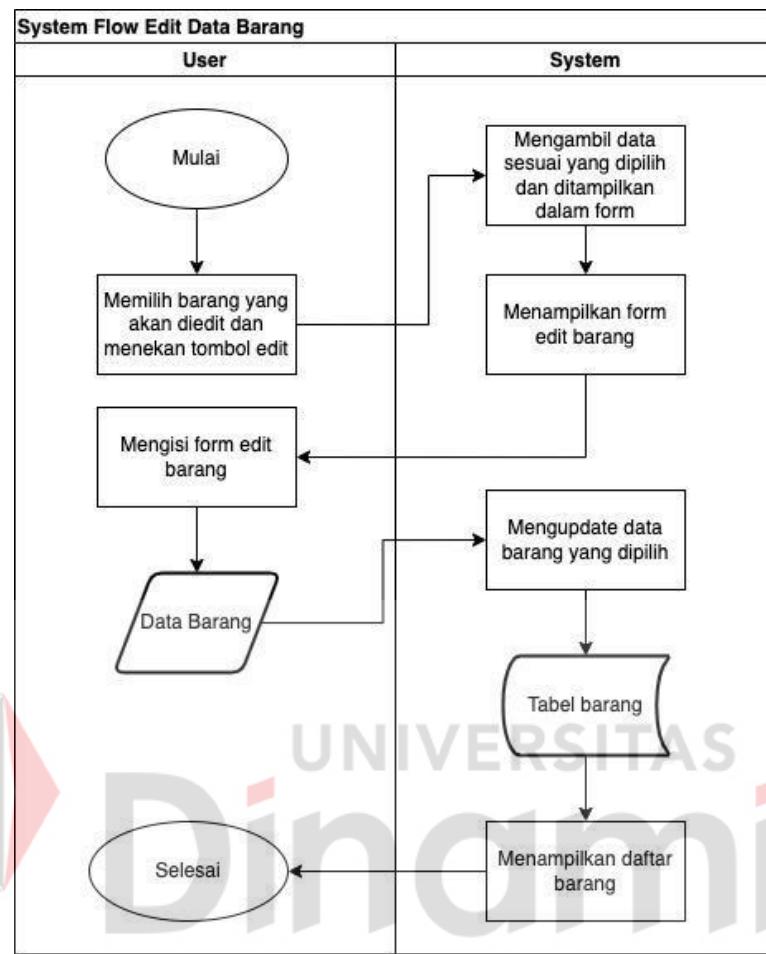
1. System Flow Tambah Stok Barang



Gambar 4.2 Sysflow Tambah Stok Barang

Sysflow tambah barang memiliki 2 entitas yaitu user dan sistem. Pertama admin akan mengakses halaman login kemudian menginputkan *username* & *password* agar sistem dapat memvalidasi apakah login berhasil. Jika login berhasil maka selanjutnya memilih menu data produk dan menekan tombol tambah.

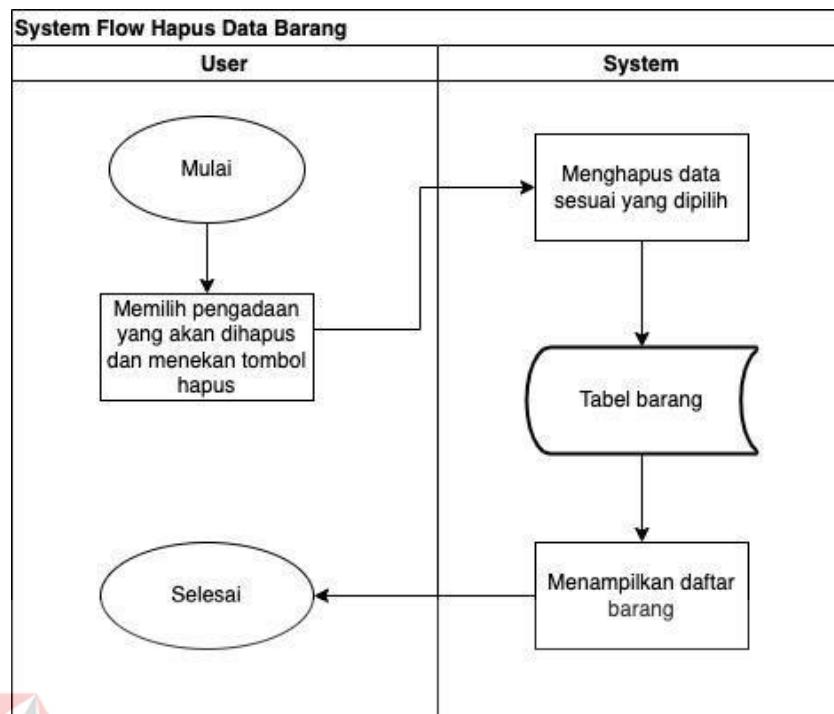
2. System Flow Diagram Edit Data Barang



Gambar 4.3 Sysflow Edit Data Barang

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

3. *System Flow Diagram Delete Data Barang*

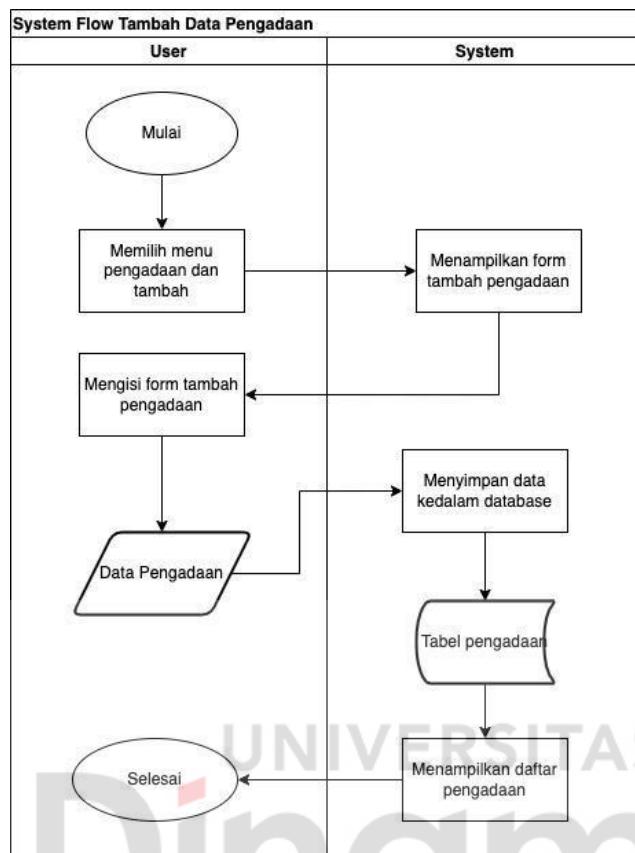


Gambar 4.4 Sysflow Delete Data Barang

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.

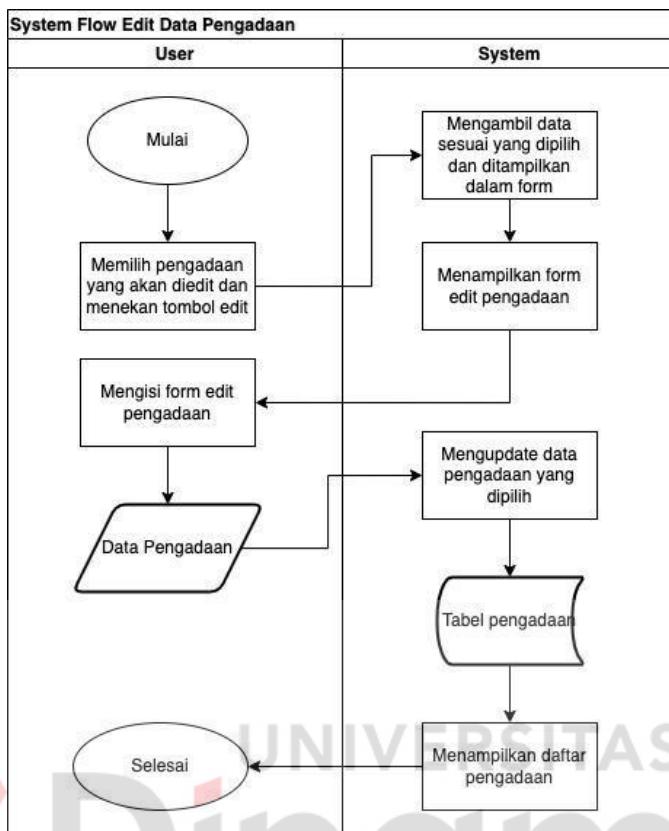
4. System Flow Tambah Data Pengadaan



Gambar 4.5 Sysflow 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.

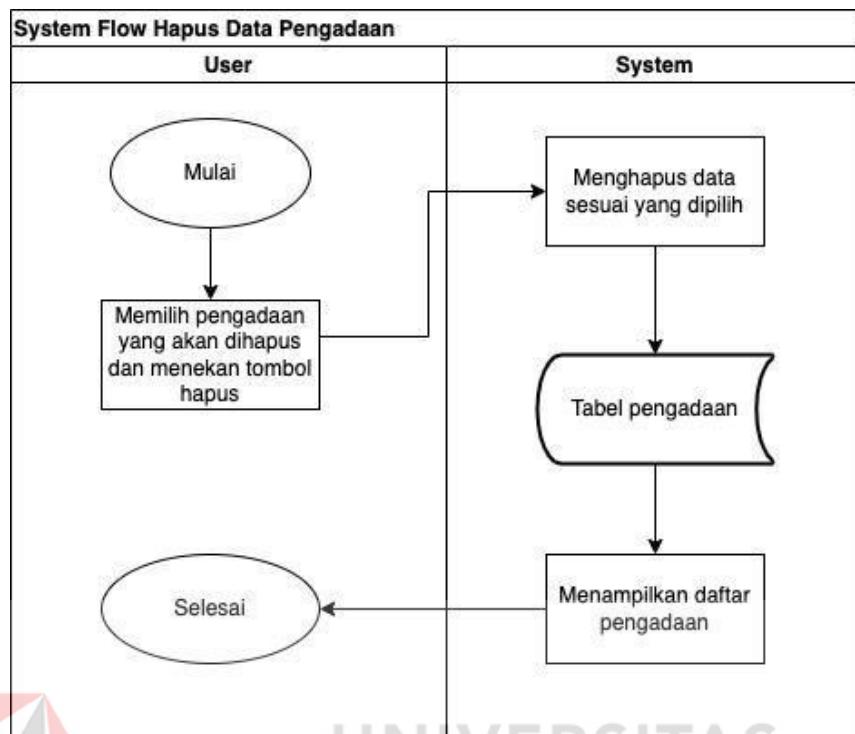
5. System Flow Edit Data Pengadaan



Gambar 4.6 Sysflow 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.

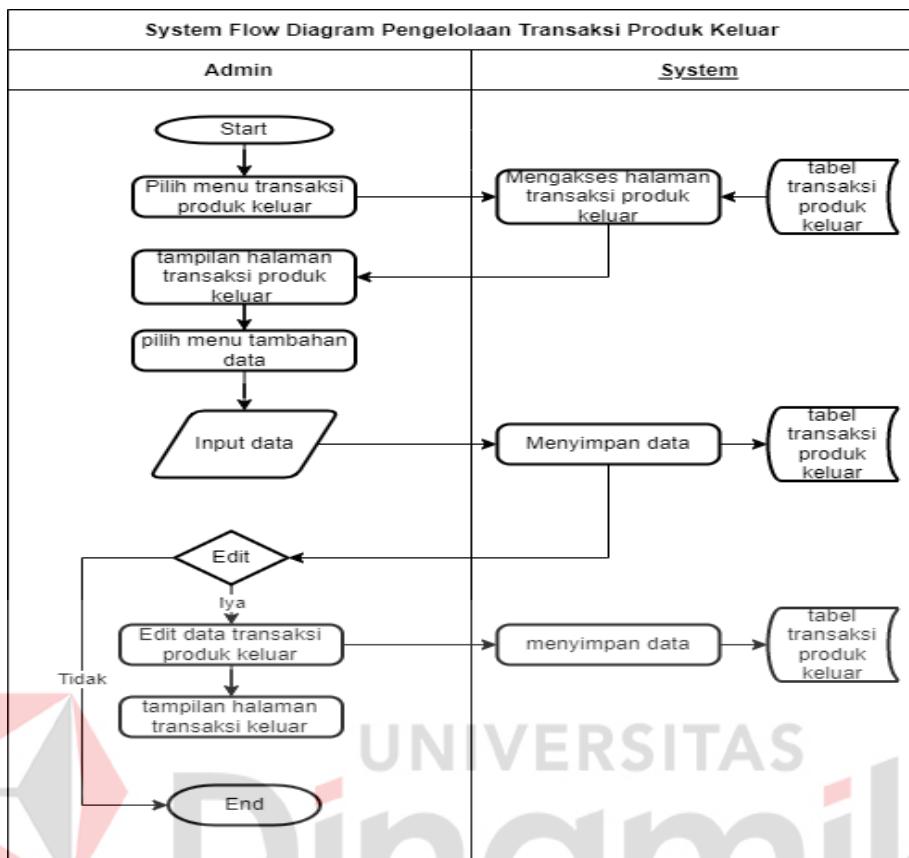
6. System Flow Diagram Delete Data Pengadaan



Gambar 4.7 Sysflow 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.

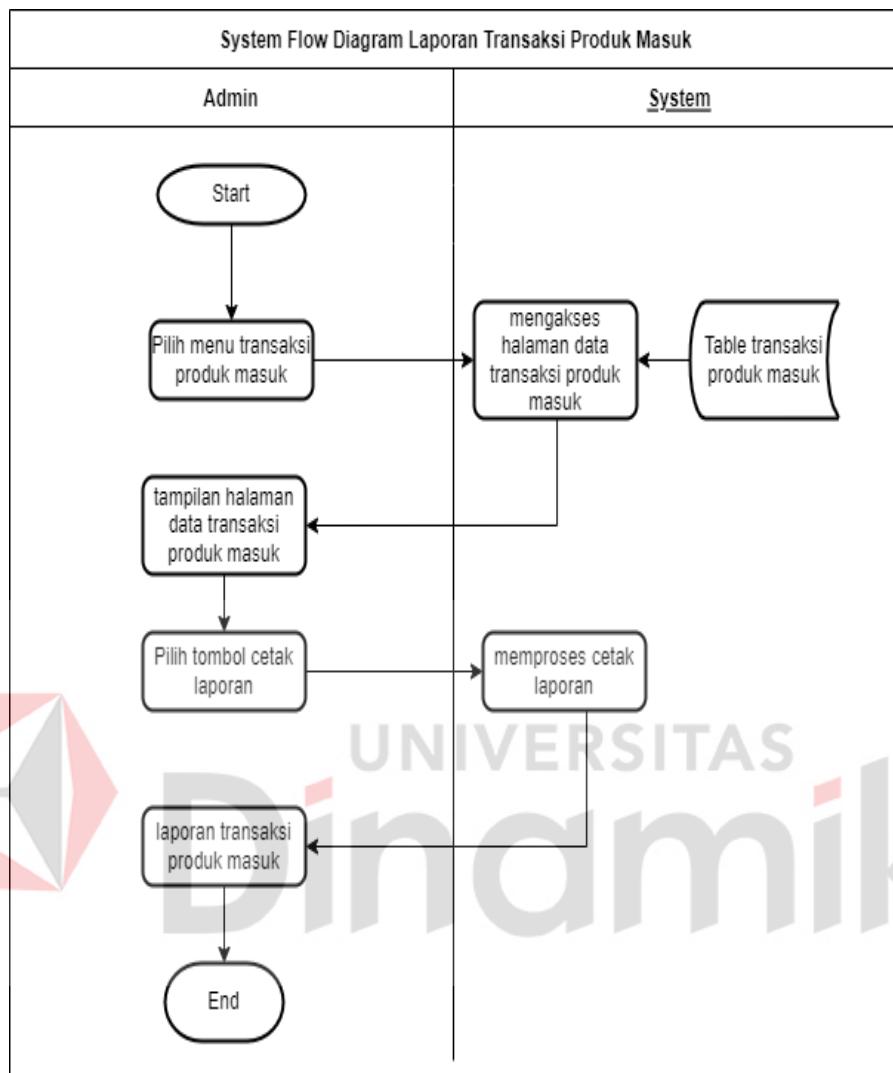
7. System Flow Diagram Pengelolaan Transaksi Produk Keluar



Gambar 4.8 Sysflow Pengelolaan Transaksi Produk Keluar

Dari gambar 4.7 diatas, *Sysflow* Pengelolaan Transaksi Produk Keluar memiliki 2 entitas yaitu admin dan sistem. Pertama admin akan memilih menu transaksi produk keluar kemudian sistem akan memberikan akses ke tampilan halaman data transaksi produk keluar. Selanjutnya admin dapat menambahkan data transaksi produk keluar baru, kemudian data transaksi produk keluar baru tersebut akan disimpan pada *database* sistem. Jika admin ingin mengedit data transaksi produk keluar sebelumnya dengan cara admin mengklik tombol edit transaksi produk keluar. Kemudian data transaksi produk keluar yang sudah diedit disimpan pada *database* data transaksi produk keluar.

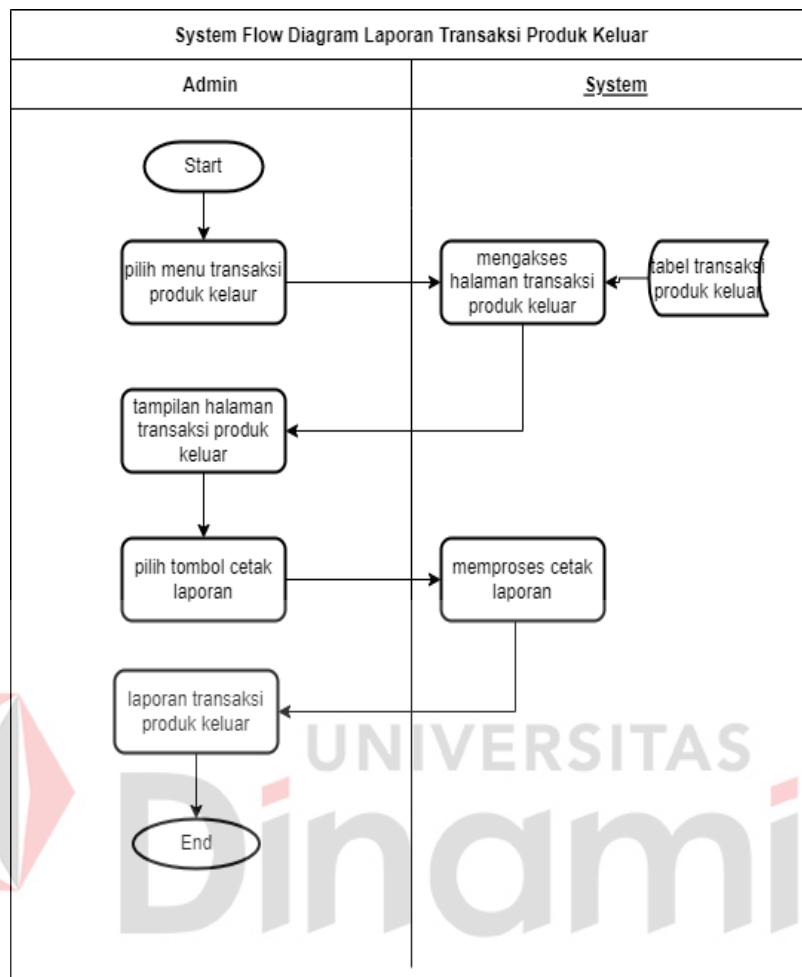
8. System Flow Diagram Laporan Transaksi Produk Masuk



Gambar 4.9 Sysflow Laporan Transaksi Produk masuk

Dari gambar 4.8 diatas, *Sysflow* Laporan Transaksi Produk Masuk memiliki 2 *entitas* yaitu *Owner* dan sistem. Pertama pemilik akan memilih menu transaksi produk masuk kemudian sistem akan memberikan akses ke tampilan halaman data transaksi produk masuk. Selanjutnya pemilik memilih menu cetak laporan kemudian sistem akan memproses laporan transaksi produk masuk yang akan dicetak.

9. *System Flow Diagram Laporan Transaksi Produk Keluar*

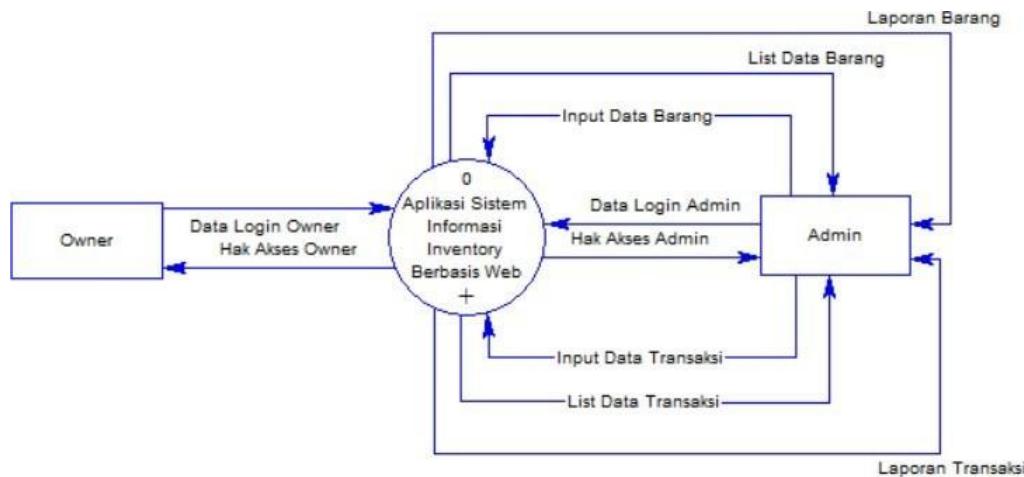


Gambar 4.10 *Sysflow Laporan Transaksi Produk Keluar*

Dari gamar 4.9 diatas, *Sysflow Laporan Transaksi Produk Keluar* memiliki 2 *entitas* yaitu *Owner* dan sistem. Pertama pemiliki akan memilih menu transaksi produk keluar kemudian sistem akan memberikan akses ke tampilan halaman data transaksi produk keluar. Selanjutnya pemiliki memilih menu cetak laporan kemudian sistem akan memproses laporan transaksi produk keluar yang akan dicetak.

4.3.2 Merancang Proses

A. Context Diagram

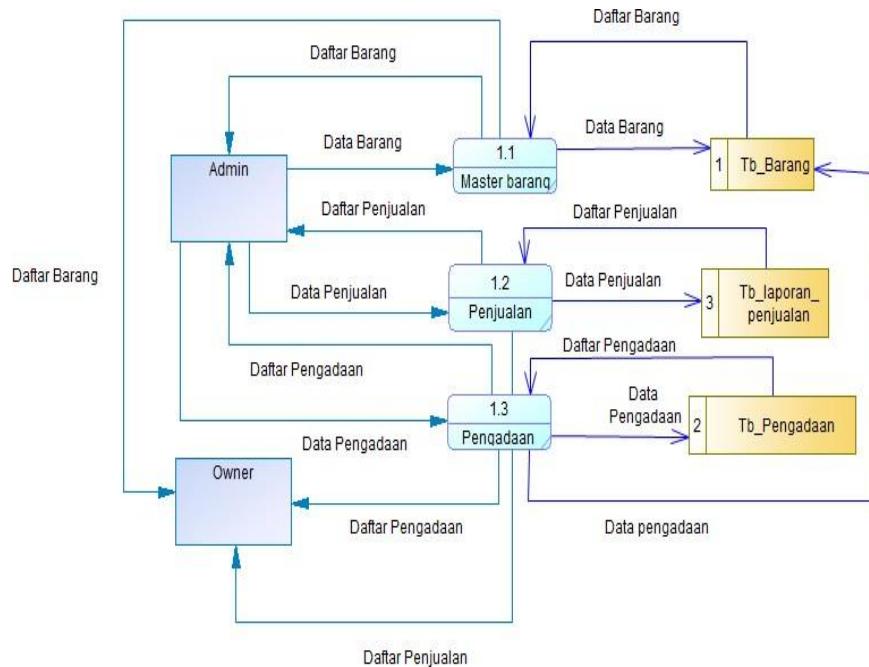


Gambar 4.11 Context Diagram

Berikut ini merupakan *context diagram* yang digunakan untuk aplikasi pengelolaan dan produk pada One It Solution Surabaya. Memiliki 2 aktor yang terhubung pada aplikasi data produk pada website One It Solution Surabaya.

B. Data Flow Diagram Level 0

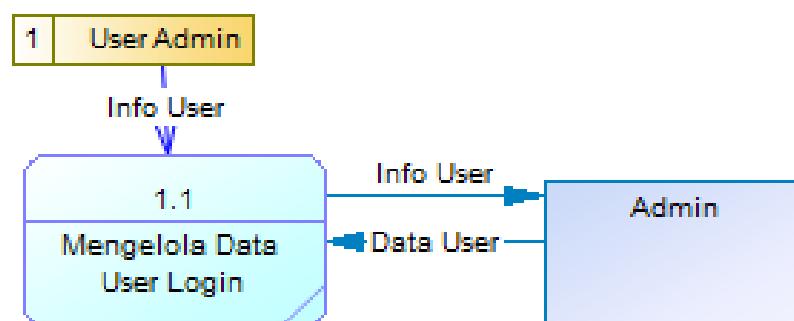
Data Flow Diagram (DFD) level 0 merupakan hasil *decompose* dari *context diagram*. Pada *Data Flow Diagram level 0* ini terdapat empat proses di dalamnya. DFD *level 0* dapat dilihat pada gambar 4.11 dibawah.



Gambar 4.12 DFD level 0

C. DFD level 1 Mengelola Data User

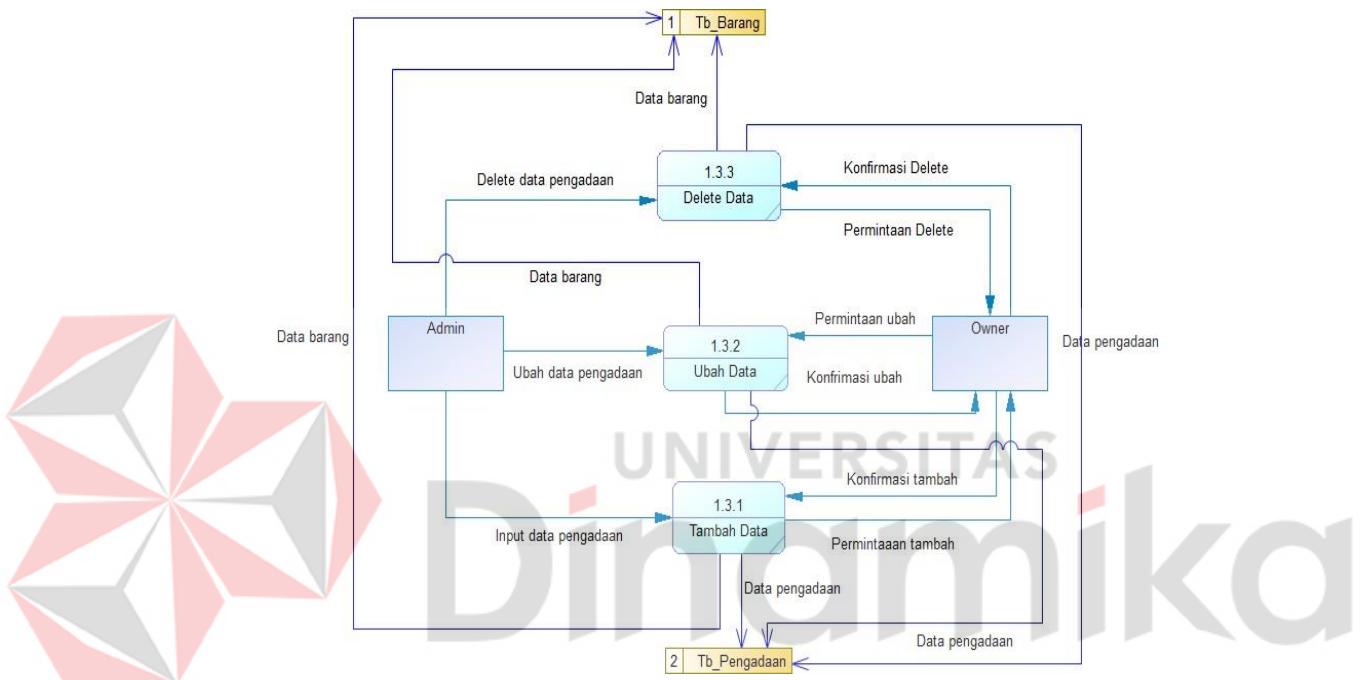
Pada DFD level 1 Mengelola data user dibagi menjadi 1 proses yaitu mengelola data user. Semua proses tersebut memiliki fungsi untuk menyimpan kedalam database. DFD level 1 mengelola data user dapat dilihat pada gambar 4.12 dibawah ini



Gambar 4.13 DFD Level 1 User

D. DFD Level 1 Pengadaan Barang

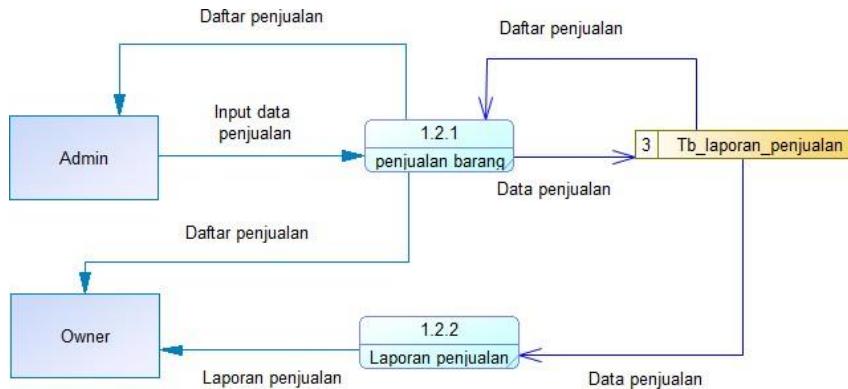
Data Flow Diagram Pengadaan level 1 disini menjelaskan proses Pengadaan, Terdapat juga dua entitas yaitu admin dan owner. Admin dapat menambah, mengubah, maupun menghapus barang tetapi dengan konfirmasi owner terlebih dahulu. Setelah itu data akan disimpan ke dalam tabel barang.



Gambar 4.14 DFD level 1 Pengadaan Barang

E. DFD Level 1 Mengelola Detail Transaksi

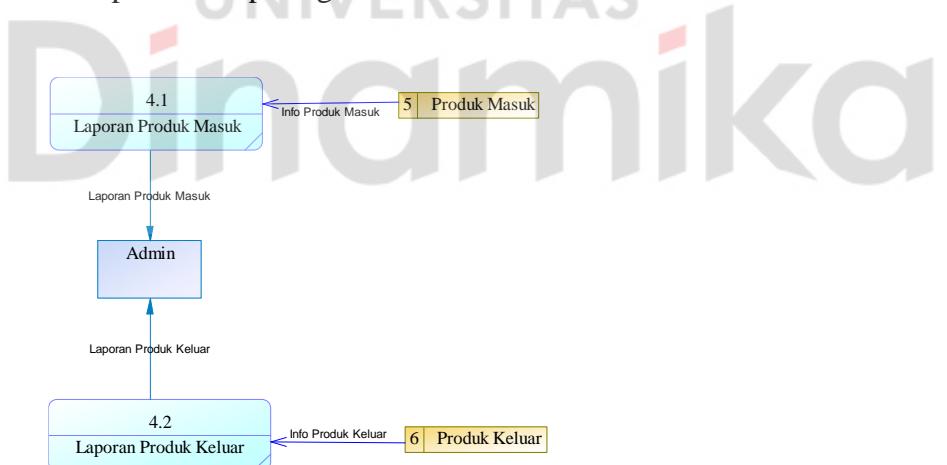
Data Flow Diagram Mengelola Detail Transaksi level 1 disini menjelaskan tentang proses detail transaksi, terdapat dua proses yaitu menampilkan detail transaksi, dan mengunduh laporan. Terdapat juga satu entitas yaitu admin. Admin dapat menambah, mengubah, maupun menghapus data dengan konfirmasi owner yang nantinya akan ditambahkan ke dalam tabel detail transaksi dan akan di update pada tabel barang.



Gambar 4.15 DFD level 1 Mengelola Detail Transaksi

F. *DFD Level 1 Mengelola Laporan*

Pada *DFD level 1 Mengelola laporan* dibagi menjadi 2 proses yaitu mengelola laporan produk masuk, dan laporan produk keluar. Semua proses tersebut memiliki fungsi untuk menyimpan kedalam *database*. *DFD level 1* mengelola data master dapat dilihat pada gambar 4.15 dibawah ini.



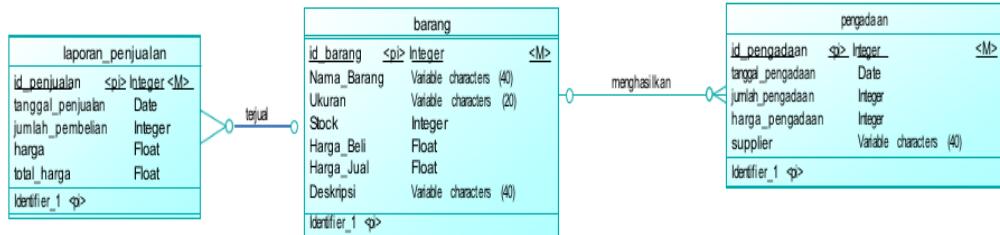
Gambar 4.16 DFD level 1 Mengelola Laporan

4.3.3 Merancang Data

a. *Conceptual Data Model*

Pada gambar 4.16 dibawah ini merupakan gambaran dari *Conceptual data model* yang digunakan diaplikasi pengelolaan data produk pada One It Solution

Surabaya Model struktur logis dari struktur aplikasi data *CDM* dibawah ini memiliki *entity* yang saling terhubung.



Gambar 4.17 CDM

b. Physical Data Model

Pada gambar 4.17 dibawah ini merupakan gambaran dari *Physical Data Model* yang digunakan diaplikasi pengelolaan data produk One It Solution Surabaya. Model struktur logis dari struktur aplikasi data *PDM* dibawah ini memiliki *entity* yang saling terhubung



Gambar 4.18 PDM

c. *Struktur Tabel*

Struktur Tabel yang dibuat berdasarkan *PDM* yang telah dibentuk. Tabel-tabel ini akan digunakan untuk aplikasi pengelolaan data produk pada website PT. Industri Kemasan Semen Gresik sebagai berikut:

1. Tabel master produk

Primary Key: ID_Produk

Foreign key: ID_Kategori

Fungsi: Menyimpan Data Master Produk

Tabel 4.5 Tabel Master Produk

No	Nama	Tipe Data	Length	Constraint
1	ID_Produk	Char	6	Primary Key
2	ID_Kategori	Char	6	Foreign Key
3	Nama_Produk	Varchar	255	-
4	Kategori	Varchar	255	-
5	Stok	Int		-
6	Harga	Int		-
7	Foto	Varchar	255	-

2. Tabel Kategori

Primary Key: ID_Kategori

Foreign Key: -

Fungsi: Menyimpan Data Kategori

Tabel 4.6 Kategori

No	Nama	Tipe Data	Length	Constraint
1	ID_Kategori	Char	6	Primary Key
2	Nama_Kategori	Vachar	225	-

3. Tabel Master Pelanggan

Primary Key: ID_Pelanggan

Foreign Key: -

Fungsi: Menyimpan Data Master Pelanggan

Tabel 4.7 Tabel Master Pelanggan

No	Nama	Tipe Data	Length	Constraint
1	ID_Pelanggan	Char	6	Primary Key
2	Nama_Pelanggan	Varchar	255	-
3	Alamat	Varchar	255	-
4	No_Telp	Char	12	-

4. Tabel Master Supplier

Primary Key: ID_Supplier

Foreign Key: -

Fungsi: Menyimpan Data Master Supplier

Tabel 4.8 Tabel Master Supplier

No	Nama	Tipe Data	Length	Constraint
1	ID_Supplier	Char	6	Primary Key
2	Nama_Company	Varchar	255	-
3	Nama_Contact	Varchar	255	-
4	Alamat	Varchar	255	-
5	Kota	Varchar	255	-
6	Provinsi	Varchar	255	-
7	No_Telp	Char	12	-
8	Email	Varchar	255	-

5. Tabel Transaksi Produk Masuk

Primary Key: ID TPM

Foreign Key: ID_Produk, ID_Supplier

Fungsi: Menyimpan Data Transaksi Produk Masuk

Tabel 4.9 Tabel Transaksi Produk Masuk

No	Nama	Tipe Data	Length	Constraint
1	ID TPM	Char	6	Primary Key
2	ID Produk	Char	6	Foreign Key (1)
3	ID Supplier	Char	6	Foreign Key (2)
4	Nama Company	Varchar	255	-
5	Tanggal_Masuk	Date		-
6	Jumlah	Int		-

6. Tabel Transaksi Produk Keluar

Primary Key: ID_TPK

Foreign Key: ID_Produk, ID_Pelanggan

Fungsi: Menyimpan Data Transaksi Produk Keluar

Tabel 4.10 Tabel Transaksi Produk Keluar

No	Nama	Tipe Data	Length	Constraint
1	ID_TPK	Char	6	Primary Key
2	ID_Produk	Char	6	Foreign Key (1)
3	ID_Pelanggan	Char	6	-
4	Nama_Pelanggan	Varchar	255	-
5	Tanggal_Keluar	Date		-
6	Jumlah	Int		-

7. Tabel User

Primary Key: ID_User

Foreign Key:

Fungsi: Menyimpan Data User

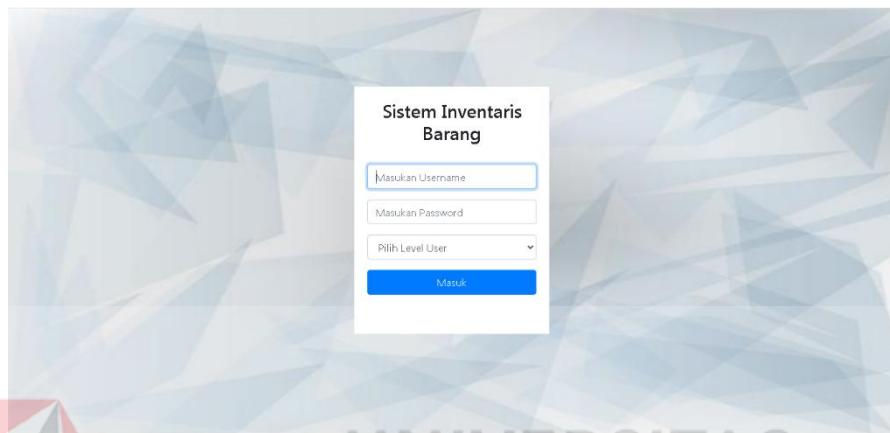
Tabel 4.11 Tabel User

No	Nama	Tipe Data	Length	Constraint
1	ID_User	Char	6	Primary Key
2	Username	Varchar	50	Foreign Key (1)
3	Password	Password		Foreign Key (2)
4	Email	Varchar	255	-
5	Level	Varchar		-

4.4 Implementasi Sistem

4.4.1 Halaman Login Aplikasi

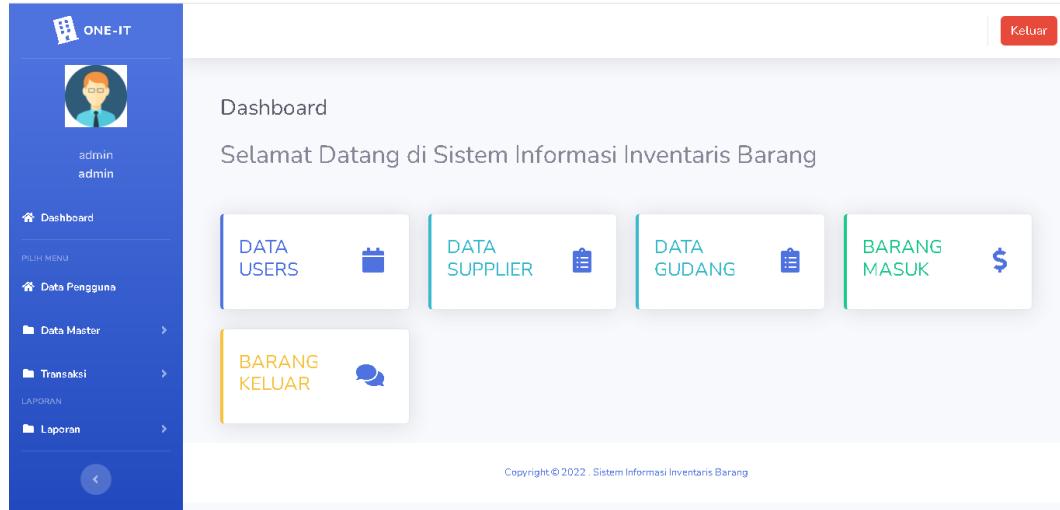
Berikut ini gambar 4.30 adalah tampilan dari implementasi halaman *login* pada aplikasi pengelolaan data produk. Untuk dapat mengakses halaman dashboard user diharuskan memasukan *username* dan *password*



Gambar 4.19 Implementasi Halaman Login

4.4.2 Halaman Dashboard

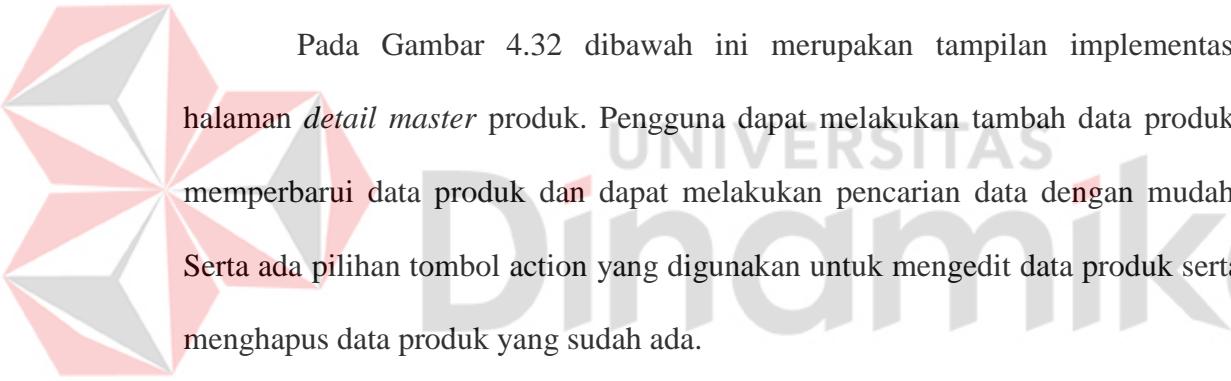
Halaman tampilan *dashboard* aplikasi seperti gambar 4.31 dibawah berikut menampilkan status jumlah produk, jumlah *supplier*, jumlah produk masuk dan jumlah produk keluar. Juga terdapat daftar produk beserta notifikasi jumlah stock produk kurang dari 10 yang dapat memudahkan pengguna dalam mengelola stock produk. Menu *dashboard* digunakan untuk halaman utama pada aplikasi pengelolaan data produk terdapat navbar yang menampilkan nama *user* serta tombol *logout*.



Gambar 4.20 Implementasi Halaman Dashboard

4.4.3 Halaman Detail Master Produk

Pada Gambar 4.32 dibawah ini merupakan tampilan implementasi halaman *detail master* produk. Pengguna dapat melakukan tambah data produk, memperbarui data produk dan dapat melakukan pencarian data dengan mudah. Serta ada pilihan tombol action yang digunakan untuk mengedit data produk serta menghapus data produk yang sudah ada.



No	Kode Barang	Nama Barang	Jenis Barang	Jumlah Barang	Satuan
1	BAR-0122001	AMD Radeon Pro WX2100 2GB DDR5	VGA	10	Unit
2	BAR-0122002	AMD Radeon Pro VII 16GB HBM2	VGA	20	Unit
3	BAR-0122003	Amtron GeForce GT 730 2 GB 128 Bit DDR3	VGA	10	Unit
4	BAR-0122004	ASRock Radeon RX 6800 8 GB 128 Bit DDR6 - Challenger D 8G	VGA	10	Unit
5	BAR-0122005	ASRock Radeon RX 6800 XT 16 GB 256 Bit GDDR6 Phantom Gaming D 16G OC	VGA	10	Unit
6	BAR-0122006	Asus Geforce GTX 1070 Ti Cerberus OC 4 GB 128 Bit DDR5 (Cerberus-GTX1070Ti-O4G)	VGA	10	Unit
7	BAR-0122007	Asus Geforce GTX 1070 Ti Cerberus 8 GB 256 Bit DDR5 - CERBERUS-GTX1070Ti-A8G	VGA	10	Unit
8	BAR-0122008	Asus Geforce GTX 1660 SUPER TUF Gaming X3 Advance 6 GB 192 Bit DDR6	VGA	10	Unit
9	BAR-0122009	Asus Radeon VII 8GB GAMING	VGA	10	Unit
10	BAR-0122010	Galax Geforce RTX 3080 Ti 12 GB 384 Bit DDR6X HOF (HALL OF FAME) - ARGB TRIPLE FAN	VGA	10	Unit
11	BAR-0122011	Gigabyte Geforce GTX 1650 4 GB 128 Bit DDR6 (Windforce OC Rev2.0 - GV-N165WF2OC-4GD)	VGA	5	Unit

Gambar 4.21 Implementasi Halaman Detail Master Produk

4.4.4 Halaman Input Data Produk

Pada gambar 4.33 dibawah ini merupakan tampilan implementasi halaman input data produk, pengguna dapat yang mengisi *form* data yang akan disimpan pada halaman detail data produk.

Tambah Stok

Kode Barang
BAR-0122011

Nama Barang
Gigabyte Geforce GTX 1650 4 GB 128 Bit DDR6 (Windforce OC Rev2.0 - GV-N1656WF2OC-4GD)

Jenis Barang
VGA

Jumlah
0

Satuan Barang
Unit

Simpan

Copyright © 2022, Sistem Informasi Inventaris Barang

4.4.5 Halaman Barang Masuk

Pada halaman ini pengguna dapat mendapatkan hak akses antara lain membuat pencatatan barang masuk, melihat detail data transaksi, mengubah data transaksi dan mengunduh data transaksi, dan mengunduh data transaksi untuk kebutuhan laporan.

Barang Masuk

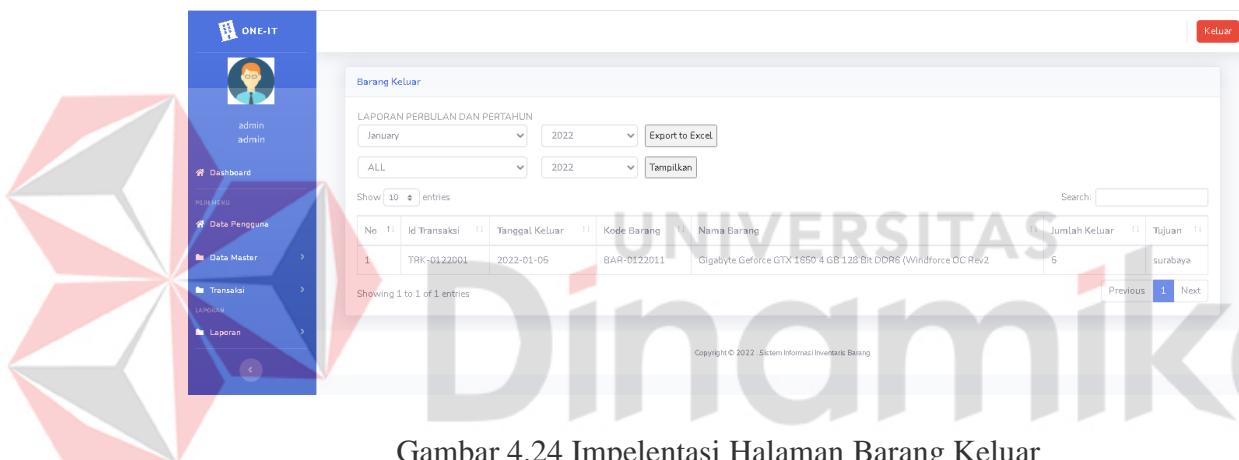
LAPORAN PERBULAN DAN PERTAHUN

No	Id Transaksi	Tanggal Masuk	Kode Barang	Nama Barang	Pengirim	Jumlah Masuk	Satuan Barang
1	TRM-0122001	2022-01-05	BAR-0122001	AMD Radeon Pro WX2100 2GB DDR5	PT Sahabat Utama	10	PCS
2	TRM-0122002	2022-01-05	BAR-0122002	AMD Radeon Pro VII 16GB HBM2	PT Sahabat Utama	10	Unit
3	TRM-0122003	2022-01-05	BAR-0122003	Amtron Geforce GT 730 2 GB 128 Bit DDR3	PT Sahabat Utama	10	Unit

Gambar 4.23 Implementasi Halaman Barang Masuk

4.4.6 Halaman Barang Keluar

Pada halaman penjualan berfungsi untuk pencatatan barang keluar. Terdapat tabel utama yang menampilkan produk apa saja yang keluar yang telah dibeli oleh customer, selain itu juga terdapat menu untuk memilih barang yang akan keluar dengan rincian id transaksi, tanggal keluar, kode barang, nama barang, jumlah keluar dan tujuan keluar. 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 4.24 Implementasi Halaman Barang Keluar

4.4.7 Halaman Laporan Barang Masuk

Pada halaman ini terdapat total barang yang masuk yang ada pada gudang dengan rincian. Kode barang, nama barang, jenis, jumlah barang dan satuan yang nantinya laporan tersebut akan otomatis muncul dalam bulan ini. Setelah itu pengguna menekan tombol konfirmasi maka data akan disimpan ke dalam database.

Laporan Barang Masuk Bulan 1 Tahun 2022							
No	Id Transaksi	Tanggal Masuk	Kode Barang	Nama Barang	Pengirim	Jumlah Masuk	Satuan Barang
1	TRM-0122001	05/01/2022	BAR-0122001	AMD Radeon Pro WX2100 2GB DDR5	PT Sahabat Utama	10	PCS
2	TRM-0122002	05/01/2022	BAR-0122002	AMD Radeon Pro VII 16GB HBM2	PT Sahabat Utama	10	Unit
3	TRM-0122003	05/01/2022	BAR-0122003	Amptron Geforce GT 730 2 GB 128 Bit DDR3	PT Sahabat Utama	10	Unit
4	TRM-0122004	05/01/2022	BAR-0122004	ASRock Radeon RX 6600 8 GB 128 Bit DDR6 - Challenger D 8G	PT Sahabat Utama	10	Unit
5	TRM-0122005	05/01/2022	BAR-0122005	ASRock Radeon RX 6800 XT 16 GB 256 Bit GDDR6 Phantom Gaming D 16G OC	PT Sahabat Utama	10	Unit
6	TRM-0122006	05/01/2022	BAR-0122006	Asus Geforce GTX 1050 Ti Cerberus OC 4 GB 128 Bit DDR5 (Cerberus-GTX1050TI-O4G)	PT Sahabat Utama	10	Unit
7	TRM-0122007	05/01/2022	BAR-0122007	Asus Geforce GTX 1070 Ti Cerberus 8 GB 256 Bit DDR5 - CERBERUS-GTX1070TI-A8G	PT Sahabat Utama	10	Unit
8	TRM-0122008	05/01/2022	BAR-0122008	Asus Geforce GTX 1660 SUPER TUF Gaming X3 Advance 6 GB 192 Bit DDR6	PT Sahabat Utama	10	Unit
9	TRM-0122009	05/01/2022	BAR-0122009	Asus Radeon VIII 8GB GAMING	PT Sahabat Utama	10	Unit
10	TRM-0122010	05/01/2022	BAR-0122010	Galax Geforce RTX 3080 Ti 12 GB 384 Bit DDR6X HOF (HALL OF FAME) - ARGB TRIPLE FAN	PT Sahabat Utama	10	Unit
11	TRM-0122011	05/01/2022	BAR-0122011	Gigabyte Geforce GTX 1650 4 GB 128 Bit DDR6 (Windforce OC Rev2	PT Sahabat Utama	10	Unit

Gambar 4.25 Implementasi Halaman Laporan Barang Masuk

4.4.8 Halaman Laporan Barang Keluar

Pada halaman data pengadaan akan menampilkan daftar produk yang keluar di One It Solution pada bulan ini. Dengan rincian Terdapat id transaksi, tanggal keluar, kode barang, nama barang, jumlah keluar dan tujuan.

Laporan Barang Keluar Bulan 1 Tahun 2022						
No	Id Transaksi	Tanggal Keluar	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Keluar	Tujuan
1	TRK-0122001	05/01/2022	BAR-0122011	Gigabyte Geforce GTX 1650 4 GB 128 Bit DDR6 (Windforce OC Rev2	5	surabaya

Gambar 4.26 Implementasi Halaman Laporan Barang Keluar

4.4.9 Halaman Laporan Stok Barang

Pada halaman tambah pengadaan, disini pengguna dapat menampilkan stok gudang barang. yang nantinya laporan tersebut akan masuk ke database One It Solution. Hasil laporan stok gudang itu nanti akan melihat apa saja barang yang kuantitasnya masih kurang dan apabila masih kurang admin hanya menambahkan data barang baru yang nantinya akan masuk ke menu barang masuk.

Laporan Stok Gudang					
No	Kode Barang	Nama Barang	Jenis	Jumlah Barang	Satuan
1	BAR-	AMD Radeon Pro WX2100 2GB DDR5	VGA	10	Unit
2	BAR-	AMD Radeon Pro VII 16GB HBM2	VGA	20	Unit
3	BAR-0122003	Amptron Geforce GT 730 2 GB 128 Bit DDR3	VGA	10	Unit
4	BAR-0122004	ASRock Radeon RX 6600 8 GB 128 Bit DDR6 - Challenger D 8G	VGA	10	Unit
5	BAR-0122005	ASRock Radeon RX 6800 XT 16 GB 256 Bit GDDR6 Phantom Gaming D 16G	VGA	10	Unit
6	BAR-0122006	Asus Geforce GTX1050 Ti Cerberus OC 4 GB 128 Bit DDR5 (Cerberus-GTX1050Ti-04G)	VGA	10	Unit
7	BAR-0122007	Asus Geforce GTX1070 Ti Cerberus 8 GB 256 Bit DDR5 - CERBERUS-GTX1070Ti-A8G	VGA	10	Unit
8	BAR-0122008	Asus Geforce GTX1660 SUPER TUF Gaming X3 Advance 6 GB 192 Bit	VGA	10	Unit
9	BAR-0122009	Asus Radeon VII 8GB GAMING	VGA	10	Unit
10	BAR-0122010	Galax Geforce RTX 3080 Ti 12 GB 384 Bit DDR6X HOF (HALL OF FAME) - ARGB TRIPLE FAN	VGA	10	Unit
11	BAR-0122011	Gigabyte Geforce GTX1650 4 GB 128 Bit DDR6 (Windforce OC Rev2.0 - GV-N1656WF2OC-4GD)	VGA	5	Unit

Gambar 4.27 Implementasi Halaman Laporan Stok Gudang



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisis dan perancangan, serta implementasi aplikasi Stock Barang Berbasis Web Menggunakan Php dan Sql Pada One It Solution Surabaya, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini mampu melakukan pengelolaan data produk, transaksi produk masuk, dan transaksi produk keluar
2. Aplikasi ini menghasilkan laporan jumlah produk masuk dan laporan jumlah produk keluar stock barang.

5.2 Saran

Aplikasi Stock Barang Berbasis Web pada One It Solution Surabaya. yang telah dirancang dan dibangun oleh penulis ini tentunya masih memiliki beberapa kekurangan. Oleh sebab itu, disarankan adanya pengembangan pada aplikasi ini agar dapat menjadi aplikasi yang lebih baik, seperti dengan adanya penambahan fitur transaksi penjualan serta laporan keuangan untuk membantu mempermudah pihak instansi dalam melakukan pendataan laporan keuangan agar terhindar dari kesalahan penulisan.

DAFTAR PUSTAKA

- Janner, S. (2010). *Rekayasa Lunak*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kriyanto. (2012). *Public Relations & Chris Managment : Pendekatan Critical Public Relations Entografi Krisis & Kualitatif*. Jakarta : Kencana.
- L, J. (2008). *Sistem Informasi Manajemen Pemahaman dan Aplikasi*. Jakarta : Penerbit PT.Grasindo.
- Putraama, S. &. (2018). *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter, 1st ed.* Yogyakarta : Deepublish.
- Risnandar, P. (2013). *Website Developoment Fundamental*. Bandung : ComLabs IT Course.
- Yuhefizar. (2009). *Cara Mudah Membangun Website Interaktif menggunakan Content Managmenet System Joomla Edisi Revisi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

