

LAPORAN HASIL KERJA PRAKTEK
SISTEM INFORMASI PERGUDANGAN UNTUK MENDUKUNG
KINERJA ADMIN MARKETING DAN PERGUDANGAN
(STUDI KASUS PADA: TOKO ELEKTRONIK ANUGRAH)



Disusun Oleh:

Indra Wijaya S (1811010005)

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA

2021

RIWAYAT HIDUP

1. Identitas

- a. Nama : Indra Wijaya
- b. NPM : 1811010005
- c. Tempat/Tanggal Lahir : Bandar Lampung, 27 Januari 2000
- d. Agama : Buddha
- e. Alamat : Jl Raden Intan GG Merpati No. 1
- f. Kewarganegaraan : Indonesia
- g. E-mail :
Wijayaindra.1811010005@mail.darmajaya.ac.id
- h. No. Telp : 0852-7316-6832

2. Riwayat Pendidikan

Sekolah Dasar	SD. Fransiskus 2 Rawa Laut
Sekolah Menengah Pertama	SMP. Xaverius 2 Pahoman
Sekolah Menengah Atas	SMA. Xaverius Pahoman

Dengan ini saya menyatakan bahwa semua keterangan yang saya sampaikan di atas adalah benar.

Bandar Lampung, 15 September

2021


Indra Wijaya S
NPM. 1811010005

RINGKASAN

Kegiatan kerja praktek ini mempelajari bagaimana peranan teknologi di dalam arus bisnis yang berjalan di salah satu Toko Elektronik di Bandar Lampung yang bernama Toko Anugrah. Arus bisnis yang di maksud di khususkan kepada arus masuk dan keluarnya stok barang yang ada di toko tersebut.

Di dalam kerja praktek ini, telah terlaksana proses wawancara dan observasi langsung dengan tujuan dapat memperoleh informasi seakurat mungkin dan menghindari *bias* yang tidak di inginkan. Menggunakan *RAD(Rapid Application Development)* model process untuk membangun sistem informasi (mengingat durasi kerja praktek yang singkat)

Pada kenyataanya, Toko Elektronik Anugrah memang perlu melakukan sebuah perubahan dalam mekanisme berlangsungnya proses alur bisnis. Semua kegiatan yang ada di toko tersebut masih menggunakan metode manual dengan memanfaatkan sumber daya admin yang bekerja. Toko tersebut haruslah mengikuti perkembangan teknologi, baik di bidang internal maupun eksternal. Hal tersebut pasti memiliki efek yang positif untuk mempermudah berlangsungnya proses alur bisnis.

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas limpahan rahmat dan kasih-Nya penulis mampu melaksanakan dan menyelesaikan tugas Kerja Praktek di bagian admin pergudangan Toko Elektronik Anugrah Bandar Lampung selama 1 bulan terhitung sejak Agustus hingga September.

Adapun tujuan penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan S1 di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung. Selain itu, penulis ingin hadir memberikan solusi atas permasalahan yang di hadapi oleh Toko Elektronik Anugrah dalam proses menjalankan alur bisnisnya agar lebih mudah dan efisien.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan ini masih banyak sekali tantangan dan hambatan yang menghampiri, namun dengan bantuan dari berbagai pihak kendala tersebut dapat teratasi. Semoga uluran tangan mereka mendapatkan balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Kuasa, yang telah memberi kelancaran dan kemudahan kepada saya dari awal penyusunan laporan kerja praktek hingga dapat selesai
2. Kedua orang tua saya yang selalu mendukung segala aktivitas saya dan senantiasa mendoakan yang terbaik untuk saya
3. Bapak Hi. Ir. Firmansyah YA, M.B.A., M,Sc selaku Rektor IIB Darmajaya
4. Bapak Dr.RZ. Abdul Aziz, ST., M.T selaku Wakil Rektor I IIB Darmajaya

5. Bapak Ronny Nazar, S.E, M.M selaku Wakil Rektor II IIB Darmajaya
6. Bapak Muprihan Thaib, S.Sos., M.M selaku Wakil Rektor III IIB Darmajaya
7. Ibu Dr. Chairani, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya
8. Bapak Hary Sabita S.T., M.T.I selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, serta saran-saran yang sangat berharga dalam pelaksanaan Kerja Praktek ini sampai penulisan laporan Kerja Praktek
9. Toko Elektronik Anugrah selaku instansi yang telah memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman ilmu tentang dunia kerja

Akhir kata semoga laporan kerja praktek ini dapat memberikan manfaat dan menambah ilmu pengetahuan serta wawasan khususnya penulis dan umumnya bagi yang membacanya

Terimakasih

Bandar Lampung, 15 September 2021


Indra Wijaya S
NPM. 1811010005

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
RIWAYAT HIDUP	
RINGKASAN	
PRAKATA.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Ruang Lingkup.....	5
1.2.1. Ruang Lingkup Subjek.....	5
1.2.2. Ruang Lingkup Objek.....	5
1.2.3. Ruang Lingkup Tempat.....	5
1.2.4. Ruang Lingkup Waktu.....	5
1.2.5. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan.....	6
1.3. Manfaat dan Tujuan.....	6
1.3.1. Manfaat.....	6
1.3.2. Tujuan.....	7
1.4. Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	7
1.4.1. Jadwal Waktu Praktek Kerja Lapangan.....	7
1.4.2. Tempat Pelaksanaan.....	7
1.5. Sistematika Penulisan.....	8
BAB 2 GAMBARAN UMUM INSTANSI.....	10
2.1. Sejarah Instansi.....	10
2.2. Visi dan Misi Instansi.....	10
2.2.1. Visi Instansi.....	10
2.2.2. Misi Instansi.....	11
2.3. Bidang Usaha.....	11
2.4. Lokasi Instansi.....	12

2.5.	Struktur Organisasi	13
BAB 3	PERMASALAHAN PERUSAHAAN	14
3.1.	Analisa Permasalahan Yang Dihadapi Instansi	14
3.3.1	Temuan Masalah	15
3.3.2	Perumusan Masalah	15
3.3.3	Kerangka Pemecahan Masalah	16
3.2.	Landasan Teori	20
3.2.1	Pengertian Sistem.....	20
3.2.2	Pengertian Informasi	20
3.2.3	Pengertian Sistem Informasi	21
3.2.4	Pengertian <i>Website</i>	21
3.2.5	Pengertian CodeIgnitare.....	22
3.3.	Metode yang Digunakan.....	22
3.4.	Rancangan Program yang Akan di Buat	22
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1.	Hasil.....	26
4.1.1.	Sistem Informasi Toko Anugrah.....	26
4.2.	Pembahasan	46
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1.	Kesimpulan.....	49
5.2.	Saran.....	49
	DAFTAR PUSTAKA	50
	LAMPIRAN	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Informasi Produk Toko Anugrah.....	3
Tabel 3.1 Kerangka Pemecahan Masalah	17
Tabel 4.1 Daftar Produk Toko	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Toko Elektronik Anugrah.....	12
Gambar 2.2 Lokasi Toko Elektronik Anugrah.....	13
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Toko Anugrah	13
Gambar 3.1 Prototype Rancangan Sistem Informasi	23
Gambar 3.2 Use Case Diagram Sistem Informasi	24
Gambar 4.1 Prototype Rancangan Sistem Informasi	27
Gambar 4.2 Database Sistem Informasi Toko	29
Gambar 4.3 Koding Tampilan Awal Dashbooard.....	30
Gambar 4.4 Koding Tampilan Menu Produk.....	30
Gambar 4.5 Koding Tampilan Menu Merk.....	31
Gambar 4.6 Koding Menu Kategori.....	32
Gambar 4.7 Koding Menu Size.....	32
Gambar 4.8 Koding Menu Setting	33
Gambar 4.9 Koding Menu Tentang Kami.....	34
Gambar 4.10 Koding Koneksi Database.....	35
Gambar 4.11 Koding Tambah Merk	35
Gambar 4.12 Koding Edit Merk.....	36
Gambar 4.13 Koding Hapus Merk	37
Gambar 4.14 Koding Form Login.....	37
Gambar 4.15 Proses Hosting 1	38
Gambar 4.16 Proses Hosting 2.....	38
Gambar 4.17 Proses Hosting 3.....	39
Gambar 4.18 Proses Hosting 4.....	39
Gambar 4.19 Proses Hosting 5.....	40
Gambar 4.20 Tampilan Menu Login Sistem Informasi	41
Gambar 4.21 Tampilan Menu Dashboard Sistem Informasi	42
Gambar 4.22 Tampilan Menu Setting Sistem Informasi	43
Gambar 4.23 Tampilan Menu Tentang Kami	43
Gambar 4.24 Tampilan Menu Size	44
Gambar 4.25 Tampilan Menu Kategori	45
Gambar 4.26 Tampilan Menu Merk.....	45
Gambar 4.27 Tampilan Menu Produk.....	46

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi merupakan suatu hal yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, memberi banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Saat ini masyarakat sudah menikmati banyak manfaat yang merupakan dampak dari inovasi-inovasi teknologi yang dihasilkan. TI merujuk pada teknologi yang digunakan dalam menyampaikan maupun mengolah informasi. Peranan TI di berbagai aspek bisnis dapat dipahami karena teknologi ini menitikberatkan pada peraturan sistem informasi. Dengan penggunaan komputer, TI dapat memenuhi kebutuhan informasi dunia bisnis dengan cepat, tepat waktu, relevan, dan akurat.

Sistem informasi adalah salah satu cara agar perusahaan dapat memberikan keunggulan kompetitif dan mampu bersaing dengan para kompetitornya. Semakin pentingnya teknologi informasi saat ini, secara keseluruhan memperluas peran fungsi sistem informasi. Keberhasilan sistem informasi suatu perusahaan bergantung pada bagaimana sistem itu dijalankan. Pengelolaan informasi yang baik membutuhkan suatu sistem yang melibatkan semua pihak dalam perusahaan untuk mengoptimalkan

penggunaan sumber daya informasi yang di miliknya. Perkembangan sistem informasi perlu di

dukung banyak faktor yang di harapkan mampu memberikan kesuksesan dari sistem informasi itu sendiri yang terwujud melalui kepuasan pengguna sistem informasi.

Dalam menjalankan alur bisnis, Toko Elektronik Anugrah termasuk salah satu toko yang memiliki admin yang sangat disiplin. Semua admin yang bekerja di bidangnya masing-masing dengan kinerja yang sangat baik.

Namun sayangnya, semua aktivitas alur bisnis yang berjalan di toko ini belum ada yang mengikuti perkembangan teknologi. Seluruh alur bisnis yang berjalan masih di kerjakan oleh admin-admin yang bekerja. Semua data di olah manual oleh sumber daya manusia yang ada.

Tabel 1.1 Data Informasi Produk Toko Anugrah

Jenis	Merk	Type	Size	Harga	Jumlah Stok
speaker	asatron	venus	12"	1000000	54
speaker	Noise	899	12"	1050000	26
speaker	asatron	pandora	12"	1200000	34
speaker	asatron	oceana	12"	1200000	74
speaker	asatron	fuji	8"	450000	25
speaker	DAT	DT-820 QD	8"	550000	35
speaker	Rinrei	SR8899	8"	550000	66
Speaker	Asatron	Olympus	8"	700000	37
Speaker	GMC	897R	8"	600000	64
Speaker	Asatron	Manchester	15"	1500000	12
Speaker	Asatron	Liverpool	15"	1500000	74
Speaker	Asatron	Titanium	15"	1750000	23
Speaker	Asatron	Diamond	15"	1750000	69
Speaker	Rinrei	SR8899	12"	1000000	12
speaker	Noise	899	15"	1500000	26
speaker	Noise	899	2x10"	2100000	38
Speaker	Noise	899	2x12"	2400000	15
Speaker	Asatron	Champion	2x10"	2000000	22
Speaker	Asatron	Thypoan	12"	2500000	43
Speaker	Asatron	HT8871	12"	1600000	24
Speaker	Asatron	HT8870	12"	1500000	19

Speaker	Asatron	Hollywood	15"	2000000	26
Speaker	Asatron	HT8902	18"	2750000	34
Speaker	GMC	899F	2x6"	1650000	37
Speaker aktif	DAT	DS-122DW	2x12"	3000000	25
TV	Polytron	52UV60RG	21"	2750000	16
TV	Polytron	24D123	21"	1700000	14
TV	Sharp LED	24LE1701	24"	1500000	12
TV	Polytron LED	32D1852	32"	2100000	17
TV	Sharp LED	C32BA11	32"	2000000	19
Mesin Cuci	Aqua	QW781XT	2tabung7kg	1300000	12
Mesin cuci	Aqua	851XT	2tabung8kg	1400000	12
Mesin Cuci	Polytron	7363	2tabung7kg	1300000	18
Mesin cuci	Polytron	8363	2tabung8kg	1500000	17
Mesin cuci	Sharp	65MW	2tabung6kg	1350000	12
MIC	TOA	260	-	225000	73
MIC	TOA	270	-	300000	101
MIC	JMK	BETA58	-	200000	25
MIC	JMK	JK813	-	150000	20
MIC	Noise	SN909	-	225000	56
MIC	Targa	DM1300	-	75000	36

Seluruh data informasi produk di update secara manual setiap minggunya oleh admin pergudangan berkolaborasi dengan admin marketing. Hal tersebut tentunya sangat tidak efektif dan sangat tidak efisien.

Oleh dasar itulah praktikan tergerak untuk mencari solusi yang tepat mengenai penyelesaian masalah tersebut dengan lebih efektif dan lebih efisien. Praktikan menyoroti aspek utama Kegiatan Kerja Praktek yakni penggunaan teknologi dalam berjalannya proses alur bisnis di toko tersebut.

Diharapkan penelitian ini dapat membantu seluruh admin sekaligus pimpinan toko dalam pengolahan informasi data yang lebih efisien. Praktikan juga berharap penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lainnya di masa yang akan datang dan kekurangan yang ada dalam penelitian ini dapat di berikan kritik beserta saran yang membangun.

1.2. Ruang Lingkup

1.2.1. Ruang Lingkup Subjek

Ruang lingkup subjek pada praktek kerja lapangan ini adalah pimpinan toko dan seluruh admin yang bekerja di Toko Elektronik Anugrah Tanjung Karang Bandar Lampung

1.2.2. Ruang Lingkup Objek

Ruang lingkup objek praktek kerja lapangan ini adalah Aplikasi perancang Web sebagai bagian dari tujuan awal Kegiatan Kerja Praktek

1.2.3. Ruang Lingkup Tempat

Ruang lingkup tempat kegiatan praktek kerja lapangan ini berada di Toko Elektronik Anugrah (Jalan Pemuda No 41 Tanjung Karang Bandar Lampung)

1.2.4. Ruang Lingkup Waktu

Ruang lingkup waktu kegiatan praktek kerja lapangan ini dilaksanakan pada bulan Agustus-September 2021

1.2.5. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan

Ruang lingkup ilmu pengetahuan praktek kerja lapangan ini adalah bidang Teknik Informatika tentang *Web Design* atau perancangan Web.

1.3. Manfaat dan Tujuan

1.3.1 Manfaat

Penulisan laporan praktek kerja lapangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat seperti:

a. Bagi Penulis

Penulisan laporan praktek kerja lapangan ini di harapkan dapat menambang pengetahuan dan memperoleh gambaran praktik langsung dalam pembuatan dan pemanfaatan sebuah sistem informasi pergudangan berbasis web untuk Toko Elektronik Anugrah mengingat penulis bekerja di bagian admin marketing di toko tersebut .

b. Bagi Pembaca

Penulisan laporan praktek kerja lapangan ini dapat di manfaatkan sebagai penambah wawasan dan pemahaman tentang seberapa pentingnya sebuah teknologi (dalam hal ini adalah sistem informasi berbasis web) sebagai bagian untuk menjalankan sebuah alur bisnis di suatu perusahaan/toko.

c. Bagi Instansi

Sebagai acuan bagi instansi untuk menggunakan teknologi guna mempermudah kinerja admin yang bekerja dan juga agar alur bisnis dapat berjalan dengan lebih efektif dan lebih efisien.

1.2.2. Tujuan

Adapun tujuan yang hendak di capai dalam penulisan laporan prakek kerja lapangan ini adalah untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi di Toko Elektronik Anugrah guna mempermudah kinerja admin yang bekerja dan juga agar alur bisnis dapat berjalan dengan lebih efektif dan lebih efisien

1.4. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

1.4.1 Jadwal Waktu Praktek Kerja Lapangan

Waktu praktek kerja lapangan di lakukan selama 1 (satu) bulan. Terhitung sejak tanggal 16 Agustus 2021 s.d 16 September 2021. Waktu mulai praktek kerja lapangan dimulai hari Senin-Minggu pukul 08.00 – 16.30

1.4.2 Tempat Pelaksanaan

Praktikan memperoleh kesempatan untuk PKL di:

Tempat: Toko Elektronik Anugrah

Alamat: Jl Pemuda No 41 Tanjung Karang Bandar Lampung

No. Telp: 085777707203

1.5. Sistematika Penulisan

BAB.I Pendahuluan

BAB ini menjelaskan latar belakang, ruang lingkup kerja praktek, manfaat dan tujuan, waktu dan tempat pelaksanaan kerja praktek, serta sistematika penulisan laporan kerja praktek

BAB.II Gambaran Umum Perusahaan

BAB ini menjelaskan sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, bidang usaha, lokasi perusahaan serta struktur organisasi instansi

BAB.III Permasalahan Perusahaan

Pada BAB ini menjelaskan tentang Analisa permasalahan yang di hadapi instansi, temuan masalah, perumusan masalah, dan kerangka pemecahan masalah

BAB.IV Hasil & Pembahasan

BAB ini menjelaskan hasil dan pembahasan pada praktek kerja lapangan

BAB.V Kesimpulan dan Saran

BAB ini menjelaskan hasil kesimpulan dan saran pada kegiatan praktek kerja lapangan ini

BAB 2

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1. Sejarah Instansi

Toko Anugrah adalah salah satu toko yang menjual berbagai macam elektronik yang beralamat di Jalan Pemuda No. 41 Tanjung Karang Bandar Lampung. Toko ini berdiri pada tahun 1991 di bawah pimpinan bapak Ipin. Saat ini toko tersebut memiliki 3 toko cabang yang juga terletak di sekitar Tanjung Karang, Bandar Lampung. Mulanya toko ini hanya menjual sedikit jenis barang seperti TV, DVD, kulkas, dan mesin cuci. Seiring berjalannya waktu, stok barang di toko ini menjadi sangat banyak. Dan sampai saat ini ada kurang lebih 10 jenis barang berbeda dengan merk dan typenya masing masing.

Mulanya toko ini tidak memiliki pegawai/admin sama sekali. Bapak Ipin mulai merintis tokonya secara mandiri. Namun saat ini sudah ada 3 orang kepala cabang dengan masing-masing admin yang bekerja di toko cabang tersebut.

2.2. Visi dan Misi Instansi

2.2.1 Visi Instansi

Secara garis besar, Toko Anugrah memiliki satu visi yakni ingin memenuhi kebutuhan konsumen akan barang elektronik khususnya di Bandar Lampung dan Sekitarnya dengan pelayanan yang terbaik dan juga menjalin Kerjasama yang solid dengan produsen barang elektronik.

2.2.2 Misi Instansi

Sebagai penjabaran dari Visi Toko Anugrah yang telah ditetapkan, maka misi Toko Anugrah adalah:

1. Menyelenggarakan budaya profesionalitas dalam melakukan transaksi dengan *customer*
2. Menciptakan suasana yang kondusif dalam melaksanakan transaksi dengan *customer*
3. Melakukan persaingan dagang yang sehat dengan kompetitor bisnis
4. Menjalin hubungan Kerjasama yang baik dengan produsen barang elektronik

2.3. Bidang Usaha

Toko Anugrah adalah salah satu toko yang menjual berbagai macam elektronik di Bandar Lampung. Toko ini memiliki peran vital (peranan yang terpenting) dalam penyebaran barang ke 3 cabang lainnya. Staff dan karyawan yang bekerja di Toko Anugrah memiliki peranan penting dalam proses alur bisnis yang berjalan. Mereka memasarkan produk, merekap hasil penjualan dan juga memantau stok produk di Gudang. Sampai saat ini sudah ada 10 jenis barang berbeda yang di jual di Toko Anugrah.

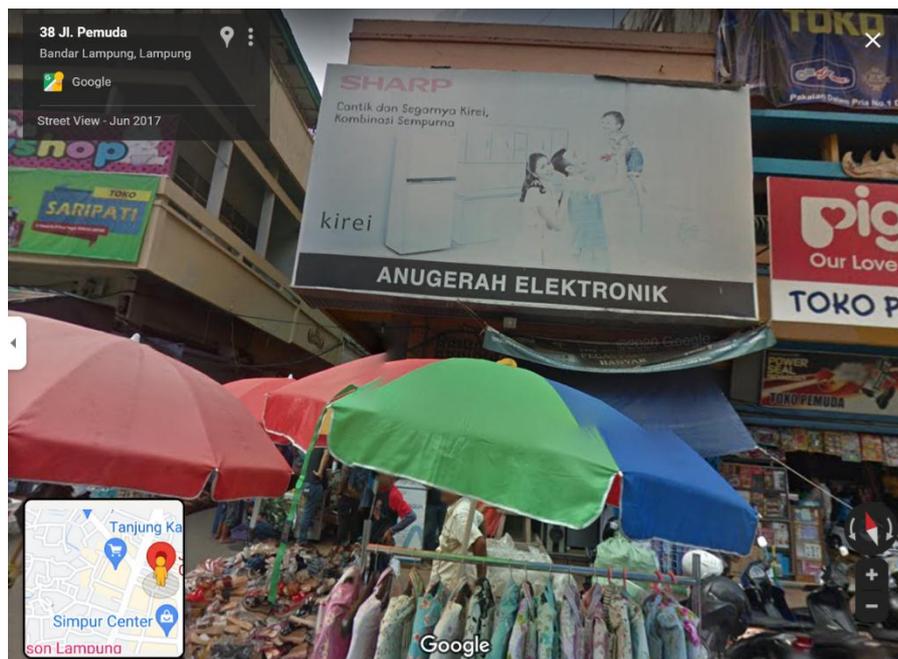
Adapun jenis barang elektronik yang di jual di Toko Anugrah adalah sebagai berikut:

- a. Televisi
- b. Mesin cuci

- c. Kulkas
- d. Blender
- e. Kipas angin
- f. Kompor gas
- g. Mic
- h. Speaker aktif
- i. Speaker Wireless
- j. Corong Masjid

2.4. Lokasi Instansi

Toko Elektronik Anugerah terletak di Jalan Pemuda No. 41 Tanjung Karang Bandar Lampung

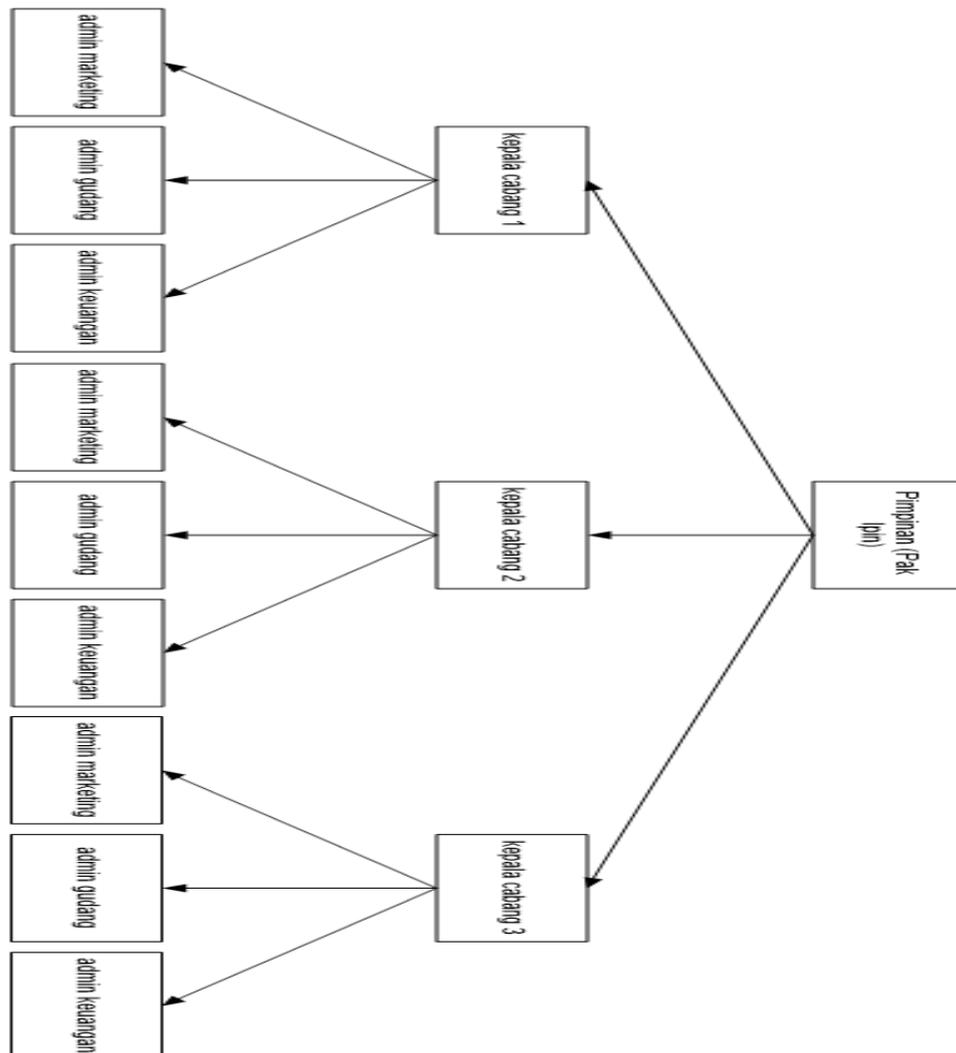


Gambar 2.1 Toko Elektronik Anugerah



Gambar 2.2 Lokasi Toko Elektronik Anugrah

2.5. Struktur Organisasi



Gambar 2.3 Struktur Organisasi Toko Anugrah

BAB 3

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1. Analisa Permasalahan Yang Dihadapi Instansi

Toko Elektronik Anugrah merupakan salah satu toko yang menyediakan peralatan elektronik di Bandar Lampung yang sudah berdiri sejak 1991. Dilihat dari *customer* yang menjadi pelanggan tetap di toko ini, toko ini memiliki reputasi yang cukup baik, dimana semua admin yang bekerja sopan terhadap pelanggan toko.

Dibalik itu semua, semua admin yang bekerja selalu mengerjakan tanggung jawab mereka masing-masing. Tugas admin keuangan adalah merekap semua hasil penjualan dari admin marketing dan mencatatnya untuk di laporkan ke kepala cabang toko. Untuk tugas admin marketing adalah melakukan promosi produk sebanyak-banyaknya dan melayani customer dengan sopan, ramah dan mematuhi etika yang ada. Sedangkan untuk tugas admin pergudangan adalah memantau stok produk, mencatat jika adanya stok produk baru dan berkolaborasi dengan admin marketing untuk mendapat rekapian penjualan dari admin marketing tersebut.

Melihat situasi yang sudah di jabarkan di atas, penulis dapat mengambil sebuah keputusan bahwa seluruh kegiatan alur bisnis yang terjadi di Toko Anugrah dikerjakan secara manual dengan memanfaatkan semua sumber daya manusia yang ada.

Teknologi sangatlah penting dalam mendukung suatu bisnis dapat lebih berkembang dari pada sebelumnya. Dengan adanya teknologi, kita akan lebih mudah dalam mengakses informasi maupun menjangkau pasar yang lebih luas.

Seperti yang di katakan Azwar Aziz dalam jurnalnya yang berjudul *“Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Bisnis Pos”* tertera bahwa *Perkembangan bisnis saat ini tidak lepas dari peran penting teknologi informasi. Dengan berkembangnya teknologi informasi, kekuatan informasi dan teknologi informasi dapat di jadikan alat/tools dalam memenangkan persaingan / kompetisi bisnis.*

3.3.1 Temuan Masalah

Seperti yang sudah penulis jabarkan, seluruh proses alur bisnis yang terjadi di Toko Elektronik Anugrah di kerjakan secara manual dengan memanfaatkan kinerja sumber daya manusia yang tersedia. Dengan demikian proses penyelesaiannya akan lebih sedikit memakan waktu di banding dengan penyelesaian menggunakan sebuah sistem teknologi. Hal ini tentunya sangat tidak efektif dan efisien.

3.3.2 Perumusan Masalah

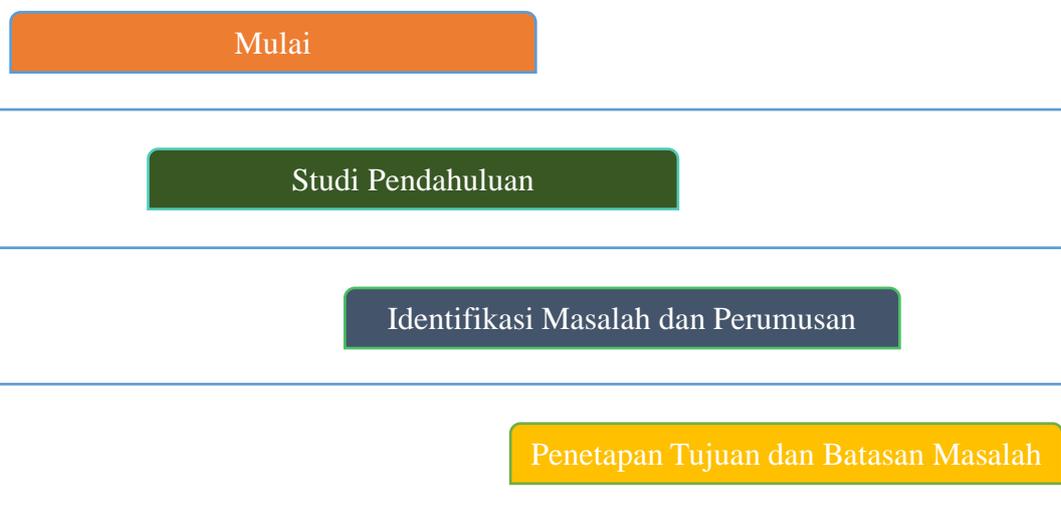
Berdasarkan temuan masalah yang terdapat di Toko Elektronik Anugrah, maka permasalahan yang di rumuskan adalah “Sistem Informasi seperti apakah yang harus di buat pertama kali untuk toko

elektronik anugrah agar toko tersebut dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada?”

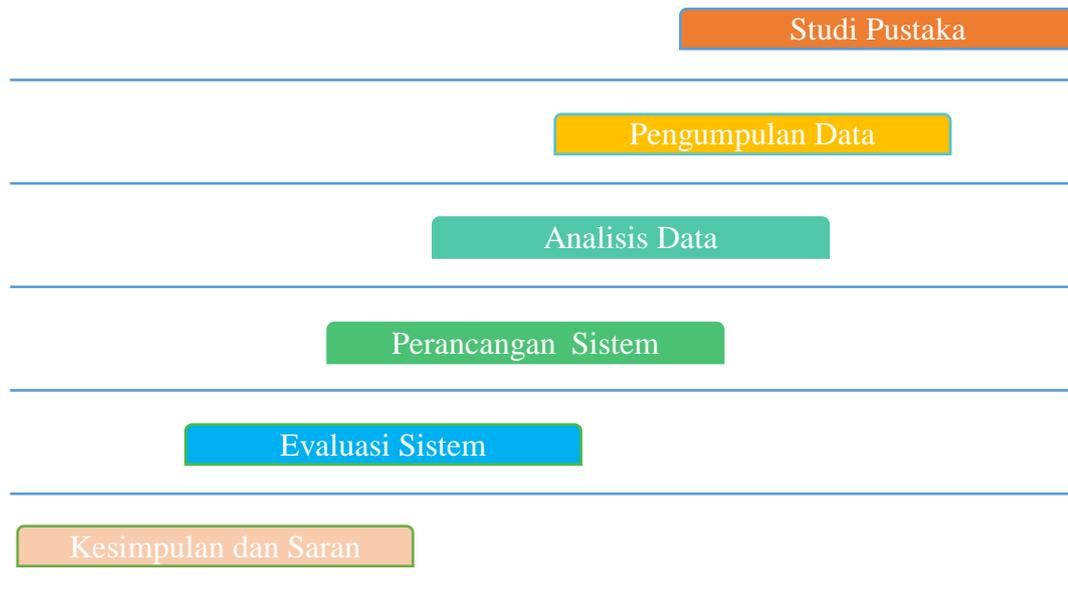
3.3.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Kerangka pemecahan masalah sejatinya merupakan suatu kerangka yang akan di jadikan sebuah panduan atau runtutan, sistematis dalam memecahkan suatu permasalahan yang terjadi pada sebuah penelitian atau dalam kegiatan kerja praktek. Secara umum ada beberapa cara yang harus di lakukan dalam menyelesaikan penelitian ini. Beberapa langkah tersebut adalah studi pendahuluan, identifikasi masalah dan perumusan masalah, penetapan tujuan dan Batasan masalah, studi Pustaka, pengumpulan data untuk menentukan kebutuhan sistem informasi, analisis data, perancangan sistem informasi, serta kesimpulan dan saran.

Kerangka pemecahan masalah ini dapat di lihat pada table 3.1



Tabel 3.1 Kerangka Pemecahan Masalah



a. Studi Pendahuluan

Tahap ini menjelaskan bahwa para praktikan ataupun peneliti harus mempelajari objek yang akan di jadikan bahan penelitian. Praktikan juga menentukan gambaran umum yang akan di jalani terkait dengan pelaksanaan penelitian seperti metode dan sumber data

b. Identifikasi Masalah dan Perumusan Masalah

Ketika sudah melakukan studi pendahuluan, langkah selanjutnya yaitu melakukan identifikasi maslah dan perumusan masalah yang ada di lapangan. Pada Toko Elektronik Anugrah di temukan masalah yakni tidak adanya campur tangan teknologi

dalam berjalannya alur bisnis di Toko Anugrah. Seluruh kegiatan hanya mengandalkan tenaga sumber daya manusia yang tersedia. Hal ini tidaklah efektif dan sangat tidak efisien.

c. Penetapan Tujuan dan Batasan Penelitian

Penetapan tujuan dalam penelitian ini yakni untuk menentukan jawaban atas perumusan masalah dan di batasi dengan pembatasan dalam penelitian sehingga penelitian ini tidak terlalu luas cakupannya. Batasan dalam penelitian ini didasarkan pada objek penelitian yang akan di lakukan yakni Sistem Informasi pergudangan berbasis Web untuk memantau informasi produk yang ada di Toko Anugrah

d. Studi Pustaka

Tujuan dari studi Pustaka ini adalah untuk menemukan teori-teori yang mendukung dan berhubungan dengan masalah yang di temukan sehingga bisa di jadikan sebagai dasar pedoman dalam melakukan penelitian. Penulis menggunakan sumber dari berbagai referensi yang bisa di temui untuk memperkuat argument dan mendukung penelitian seperti buku dari Roger S.Pressman, Ph.D. tentang *Rekayasa Perangkat Lunak* edisi 7, Awan Pribadi Basuki tentang *Proyek Membangun Website Berbasis PHP dengan CodeIgnitare*, Yenda Purbadian tentang *Trik Cepat Membangun Web dengan Framework CodeIgnitare*, dan Abdul Kadir tentang *Zero to a PRO CSS*.

e. Pengumpulan Data

Data yang di kumpulkan mencakup informasi penting yang akan menghasilkan solusi. Metode pengumpulan data antara lain wawancara dan observasi. Data yang di butuhkan dalam pembuatan sistem informasi Toko adalah data seputar informasi produk yang ada di toko tersebut. Di karenakan sebelumnya penulis memang bekerja di bagian admin pergudangan maka sedikit banyak penulis sudah mengetahui informasi seputar produk yang ada di toko tersebut, dan beberapa data yang masih di butuhkan dan penulis belum memilikinya, maka penulis akan melakukan wawancara ke pimpinan Toko Anugrah secara semi terstruktur.

f. Analisis Data

Di dalam proses analisis data, penulis melakukan analisis terhadap data yang sudah di dapatkan. Analisis yang di maksud adalah menentukan data mana yang akan di butuhkan dalam proses perancangan sistem informasi toko. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan rancangan database yang ternormalisasi

g. Perancangan Sistem

Dalam tahap ini, di lakukan sebuah perancangan sistem berbasis Web dengan framework CodeIgnitare. Di tahap ini juga dihasilkan sebuah desain web yang di inginkan.

h. Evaluasi Sistem

Dalam tahap ini, sistem informasi yang sudah jadi di uji kelayakannya. Apakah sistem berjalan dengan baik atau tidak.

i. Kesimpulan dan Saran

Dengan menggunakan sistem informasi pergudangan yang sudah di buat, maka proses alur bisnis di Toko Anugrah akan menjadi lebih cepat, efektif dan efisien. Di karenakan sistem informasi yang saya buat untuk toko ini bersifat internal (hanya berguna bagi instansi) maka di harapkan bagi pembaca yang ingin melakukan kerja praktek di tempat yang sama dapat melakukan pengembangan sistem yang sudah bersifat internal dan eksternal seperti sistem informasi jual beli dan sebagainya.

3.2. Landasan Teori

3.2.1 Pengertian Sistem

Menurut Sukamo dan M.Shalahuddin (2015:161) menyatakan bahwa: “diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau meu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu di perhatikan di sini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistas bukan apa yang di lakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat di lakukan oleh sistem”

3.2.2 Pengertian Informasi

Menurut Anggraeni dan Irviani (2017:13) menjelaskan bahwa “informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang di organisasi atau

di oleh dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima”

Menurut Sutrabri dalam Trimahardhika dan sutinah (2017:250), “informasi merupakan suatu data yang telah di oleh, diklarifikasikan dan diinterpretasikan serta di gunakan untuk proses pengambilan keputusan.

3.2.3 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Mulyanto dalam Kuswara dan Kusmana (2017:18),”sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen sistem, yaitu *software, hardware dan brainware* yang memproses informasi menjadi sebuah output yang berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam suatu organisasi.

3.2.4 Pengertian Website

Menurut Arief *website* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks,gambar,suara,animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang di sebut *Browser* (Maulana,2015)

Menurut Puspitosari dalam Kesuma & Rahmawati (2017:3) menjelaskan bahwa “*Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa di akses di seluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet”

3.2.5 Pengertian CodeIgnitare

Menurut Budi Raharjo (2015:3) ,”*CodeIgnitare* adalah framework web untuk Bahasa pemograman *PHP* yang di buat oleh Rick Ellis pada tahun 2006, penemu dan pendiri EllisLab. EllisLab adalah suatu tim kerja yang berdiri pada tahun 2002 dan bergerak di bidang pembuatan *software* dan *tool* untuk para pengembang *web*”

3.3. Metode yang Digunakan

Metode yang di gunakan dalam perancangan sistem informasi ini adalah *RAD (Rapid Application Development) model process* agar proses sistem informasi dapat lebih cepat selesai (mengingat durasi pelaksanaan kerja praktek yang singkat)

3.4. Rancangan Program yang Akan di Buat

Program yang akan di buat berupa sistem informasi berbasis *web* dimana sistem informasi ini dapat di manfaatkan instansi dalam menjalankan alur bisnisnya secara internal (hanya dapat di manfaatkan untuk instansi itu sendiri)

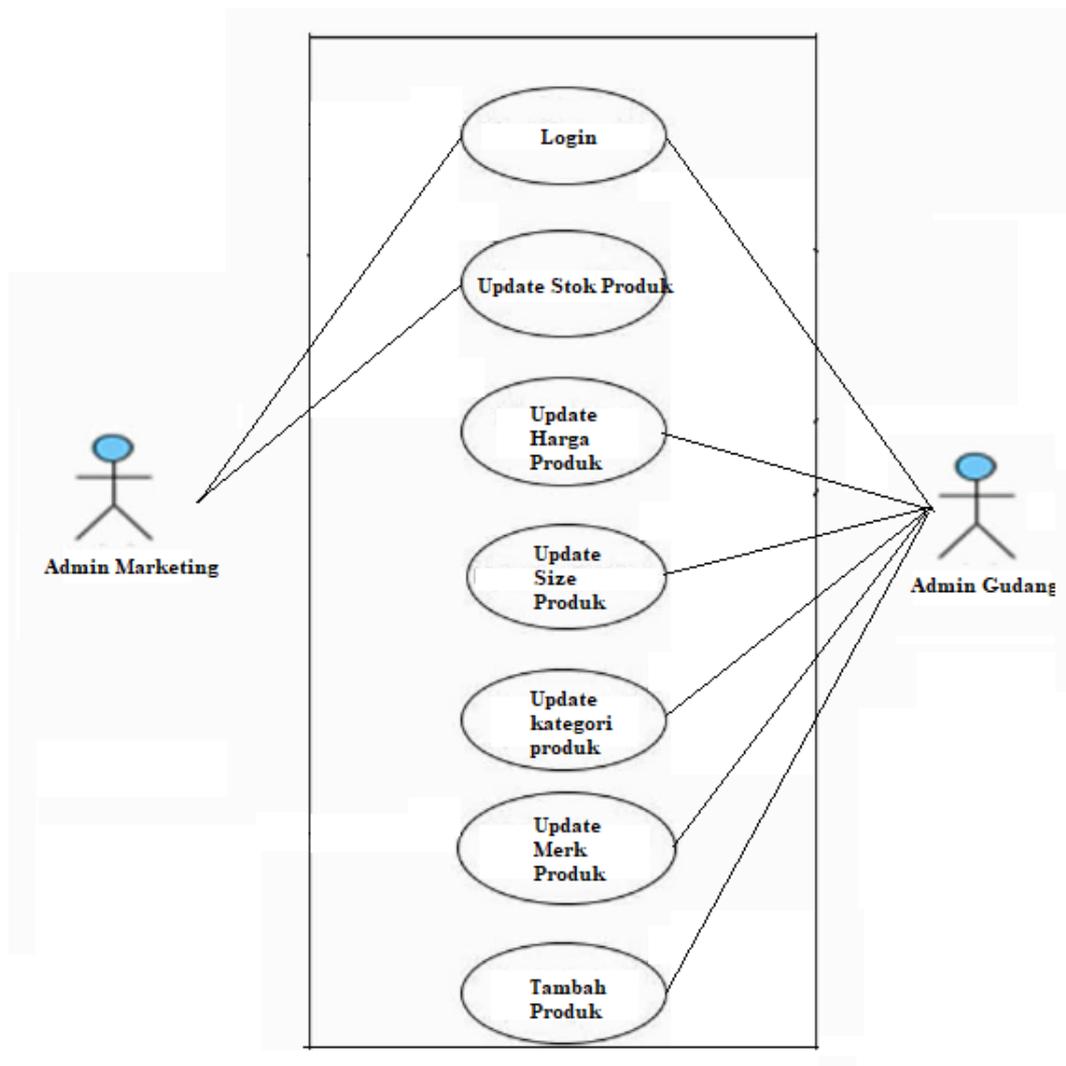
Sistem ini di rancang untuk di gunakan admin marketing dan berkolaborasi dengan admin pergudangan dalam *pengupdatean* stok produk

Di dalam sistem informasi ini user bisa melihat, menambah, *mengupdate*



Gambar 3.1 Prototype Rancangan Sistem Informasi

dan menghapus informasi produk.



Gambar 3.2 Use Case Diagram Sistem Informasi

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil

4.1.1. Sistem Informasi Toko Anugrah

4.1.1.1 Pengenalan

Sistem informasi Toko Anugrah adalah sebuah sistem yang dirancang untuk membantu kinerja admin yang bekerja di Toko Anugrah. Sistem ini di rancang berbasis Web dengan tujuan agar dapat dengan mudah di akses oleh semua admin.

Sistem informasi ini di khususkan untuk admin marketing dan admin pergudangan yang bekerja. Admin marketing dan admin pergudangan yang di maksud akan berkolaborasi menggunakan sistem informasi ini. Ketika admin marketing menjual 1 barang maka tugasnya adalah mengupdate informasi stok produk yang ada di sistem. Tugas admin pergudangan adalah mengupdate sistem jika adanya penambahan stok baru dan merekap stok mingguan yang tercantum di dalam sistem.

4.1.1.2. Proses Perancangan Sistem

Berikut akan di jelaskan proses perancangan sistem informasi Toko Anugrah:

- a. Proses percancangan prototype sistem

Perancangan prototype di tujukan untuk mendapatkan rancangan desain secara garis besar agar lebih mudah dalam percancangan website nantinya



Gambar 4.1 Prototype Rancangan Sistem Informasi

b. Mengumpulkan data

Pengumpulan data di tujukan untuk mempermudah dalam perancangan database. Data ini di dapatkan dari proses wawancara semi terstruktur dengan pimpinan toko

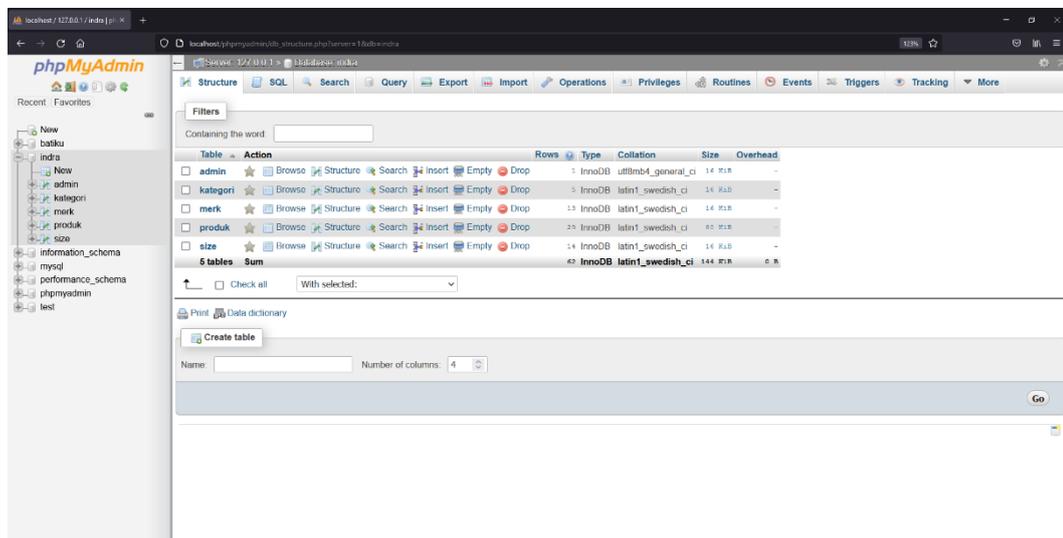
Tabel 4.1 Daftar Produk Toko

Jenis	Merk	Type	Size	Harga	Jumlah Stok
speaker	asatron	venus	12"	1000000	54
speaker	Noise	899	12"	1050000	26
speaker	asatron	pandora	12"	1200000	34
speaker	asatron	oceana	12"	1200000	74
speaker	asatron	fuji	8"	450000	25
speaker	DAT	DT-820 QD	8"	550000	35
speaker	Rinrei	SR8899	8"	550000	66
Speaker	Asatron	Olympus	8"	700000	37
Speaker	GMC	897R	8"	600000	64
Speaker	Asatron	Manchester	15"	1500000	12
Speaker	Asatron	Liverpool	15"	1500000	74
Speaker	Asatron	Titanium	15"	1750000	23
Speaker	Asatron	Diamond	15"	1750000	69
Speaker	Rinrei	SR8899	12"	1000000	12
speaker	Noise	899	15"	1500000	26
speaker	Noise	899	2x10"	2100000	38
Speaker	Noise	899	2x12"	2400000	15
Speaker	Asatron	Champion	2x10"	2000000	22
Speaker	Asatron	Thypoan	12"	2500000	43
Speaker	Asatron	HT8871	12"	1600000	24
Speaker	Asatron	HT8870	12"	1500000	19
Speaker	Asatron	Hollywood	15"	2000000	26
Speaker	Asatron	HT8902	18"	2750000	34
Speaker	GMC	899F	2x6"	1650000	37
Speaker aktif	DAT	DS-122DW	2x12"	3000000	25
TV	Polytron	52UV60RG	21"	2750000	16
TV	Polytron	24D123	21"	1700000	14
TV	Sharp LED	24LE1701	24"	1500000	12
TV	Polytron LED	32D1852	32"	2100000	17
TV	Sharp LED	C32BA11	32"	2000000	19
Mesin Cuci	Aqua	QW781XT	2tabung7kg	1300000	12
Mesin cuci	Aqua	851XT	2tabung8kg	1400000	12
Mesin Cuci	Polytron	7363	2tabung7kg	1300000	18

Mesin cuci	Polytron	8363	2tabung8kg	1500000	17
Mesin cuci	Sharp	65MW	2tabung6kg	1350000	12
MIC	TOA	260	-	225000	73
MIC	TOA	270	-	300000	101
MIC	JMK	BETA58	-	200000	25
MIC	JMK	JK813	-	150000	20
MIC	Noise	SN909	-	225000	56
MIC	Targa	DM1300	-	75000	36

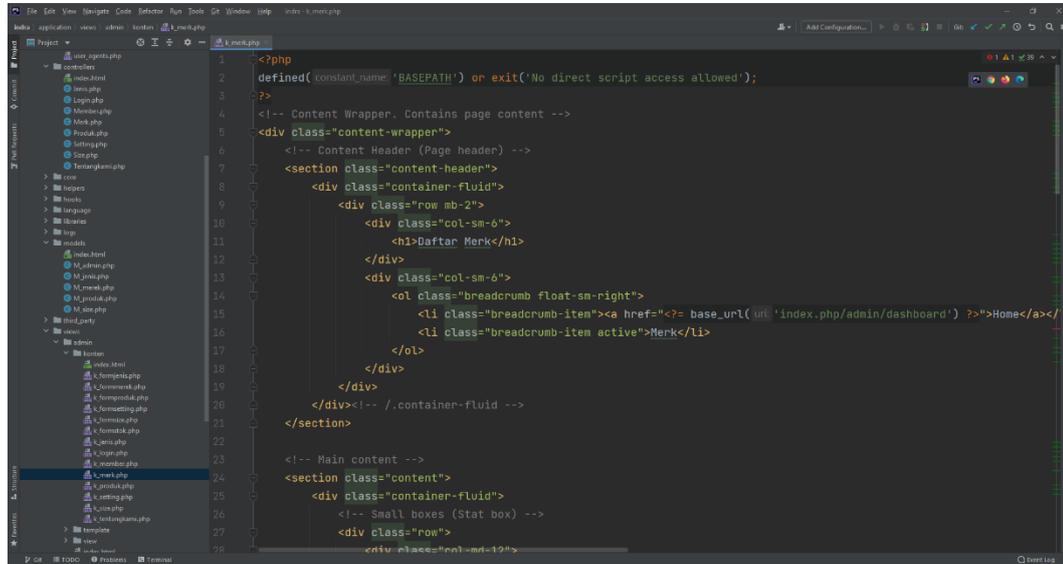
c. Pembuatan database

Setelah data telah di dapat, proses selanjutnya adalah perancangan database. Database di buat dengan MySql.



Gambar 4.2 Database Sistem Informasi Toko

2. Menu Merk



```

1 <?php
2 defined('BASEPATH') or exit('No direct script access allowed');
3 ?>
4 <!-- Content Wrapper. Contains page content -->
5 <div class="content-wrapper">
6 <!-- Content Header (Page header) -->
7 <section class="content-header">
8 <div class="container-fluid">
9 <div class="row mb-2">
10 <div class="col-sm-6">
11 <h1>Daftar Merk</h1>
12 </div>
13 <div class="col-sm-6">
14 <ol class="breadcrumb float-sm-right">
15 <li class="breadcrumb-item"><a href="= base_url('index.php/admin/dashboard') ?&gt;"&gt;Home&lt;/a&gt;&lt;/li&gt;
16 &lt;li class="breadcrumb-item active"&gt;Merk&lt;/li&gt;
17 &lt;/ol&gt;
18 &lt;/div&gt;
19 &lt;/div&gt;
20 &lt;/div&gt;&lt;!-- /.container-fluid --&gt;
21 &lt;/section&gt;
22
23 &lt;!-- Main content --&gt;
24 &lt;section class="content"&gt;
25 &lt;div class="container-fluid"&gt;
26 &lt;!-- Small boxes (Stat box) --&gt;
27 &lt;div class="row"&gt;
28 &lt;div class="col-sm-12"&gt;
</pre

```

Gambar 4.5 Koding Tampilan Menu Merk

3. Menu Kategori

```

29 <div class="col-md-12">
30 <!-- Start Pesan -->
31 <?php
32 echo $this->session->flashdata('pesan');
33 echo $this->session->flashdata('pesan2');
34 echo $this->session->flashdata('pesan3');?>
35 <!-- End Pesan -->
36 </div>
37 </div>
38 <div class="row">
39 <!-- Khusus Personal Hosting -->
40 <div class="col-md-12">
41 <div class="card card-dark">
42 <div class="card-header">
43 <h3 class="card-title">Daftar Kategori</h3>
44 <a href="<? base_url('admin/jenis/add'); ?>"><button class="btn btn-primary btn-sm float-right">
45 </div>
46 <!-- /.card-header -->
47 <div class="card-body">
48 <table id="tableSiwa" class="table table-bordered table-hover" style="width:100%">
49 <thead>
50 <tr>
51 <th class="text-center">No</th>
52 <th class="text-center">Kategori</th>
53 <th class="text-center" width="10%">Action</th>
54 </tr>
55 </thead>
56 <tbody>

```

Gambar 4.6 Koding Menu Kategori

4. Menu Size

```

1 <?php
2 defined('constant_name','BASEPATH') or exit('No direct script access allowed');
3 ?>
4 <!-- Content Wrapper. Contains page content -->
5 <div class="content-wrapper">
6 <!-- Content Header (Page header) -->
7 <section class="content-header">
8 <div class="container-fluid">
9 <div class="row mb-2">
10 <div class="col-sm-6">
11 <h1>Daftar Size</h1>
12 </div>
13 <div class="col-sm-6">
14 <ol class="breadcrumb float-sm-right">
15 <li class="breadcrumb-item"><a href="<? base_url('index.php/admin/dashboard') ?>">Home</a></li>
16 <li class="breadcrumb-item active">Size</li>
17 </ol>
18 </div>
19 </div>
20 </div><!-- /.container-fluid -->
21 </section>
22 <!-- Main content -->
23 <section class="content">
24 <div class="container-fluid">
25 <!-- Small boxes (Stat box) -->
26 <div class="row">
27 <div class="col-md-12">

```

Gambar 4.7 Koding Menu Size

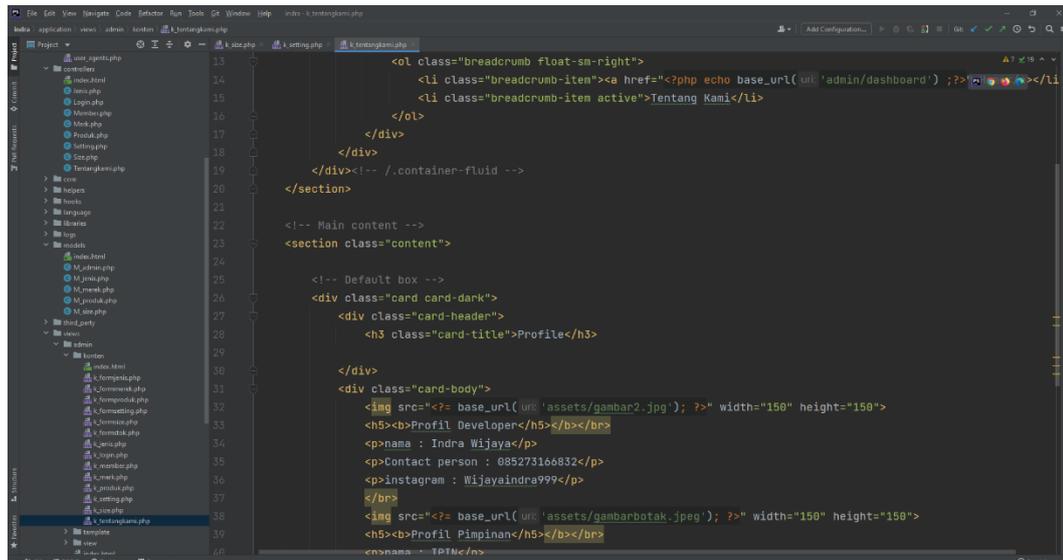
5. Menu Setting

```

31 <!-- End Pesan -->
32 </div>
33 </div>
34 <div class="row">
35 <div class="col-md-4">
36 <!-- Default box -->
37 <div class="card card-dark">
38 <div class="card-header">
39 <h3 class="card-title">Ubah Password</h3>
40 </div>
41 <div class="card-body">
42 <form action="{? base_url('admin/setting')}?" method="post">
43 <!-- Start: Password 1 -->
44 <div class="form-group">
45 <label for="password">Password<span class="text-danger">*</span></label>
46 <input type="password" name="password" value="{? set_value('password')}?" maxLe
47 <?= form_error('password'); ?>
48 </div>
49 <!-- END: Password 1 -->
50 <!-- Start: Password 2 -->
51 <div class="form-group">
52 <label for="password2">Ulangi Password<span class="text-danger">*</span></label>
53 <input type="password" name="password2" value="{? set_value('password2')}?" max
54 <?= form_error('password2'); ?>
55 </div>
56 </div>
57 </div>
58 </div>
59 </div>
60 </div>
61 </div>
62 </div>
63 </div>
64 </div>
65 </div>
66 </div>
67 </div>
68 </div>
69 </div>
70 </div>
71 </div>
72 </div>
73 </div>
74 </div>
75 </div>
76 </div>
77 </div>
78 </div>
79 </div>
80 </div>
81 </div>
82 </div>
83 </div>
84 </div>
85 </div>
86 </div>
87 </div>
88 </div>
89 </div>
90 </div>
91 </div>
92 </div>
93 </div>
94 </div>
95 </div>
96 </div>
97 </div>
98 </div>
99 </div>
100 </div>

```

Gambar 4.8 Koding Menu Setting



```

13         <ol class="breadcrumb float-sm-right">
14             <li class="breadcrumb-item"><a href="php echo base_url('admin/dashboard'); ?"></li>
15             <li class="breadcrumb-item active">Ientang Kami</li>
16         </ol>
17     </div>
18 </div>
19 </div><!-- /.container-fluid -->
20 </section>
21 <!-- Main content -->
22 <section class="content">
23     <!-- Default box -->
24     <div class="card card-dark">
25         <div class="card-header">
26             <h3 class="card-title">Profile</h3>
27         </div>
28         <div class="card-body">
29             
30             <h5><b>Profil Developer</b></h5></div></div>
31             <p>nama : Indra Wijaya</p>
32             <p>Contact person : 885273166832</p>
33             <p>Instagram : Wijayaindra999</p>
34             
35             <h5><b>Profil Pimpinan</b></h5></div></div>
36             <p>nama : TPTN</p>
37         </div>
38     </div>
39 </section>
40 </div>

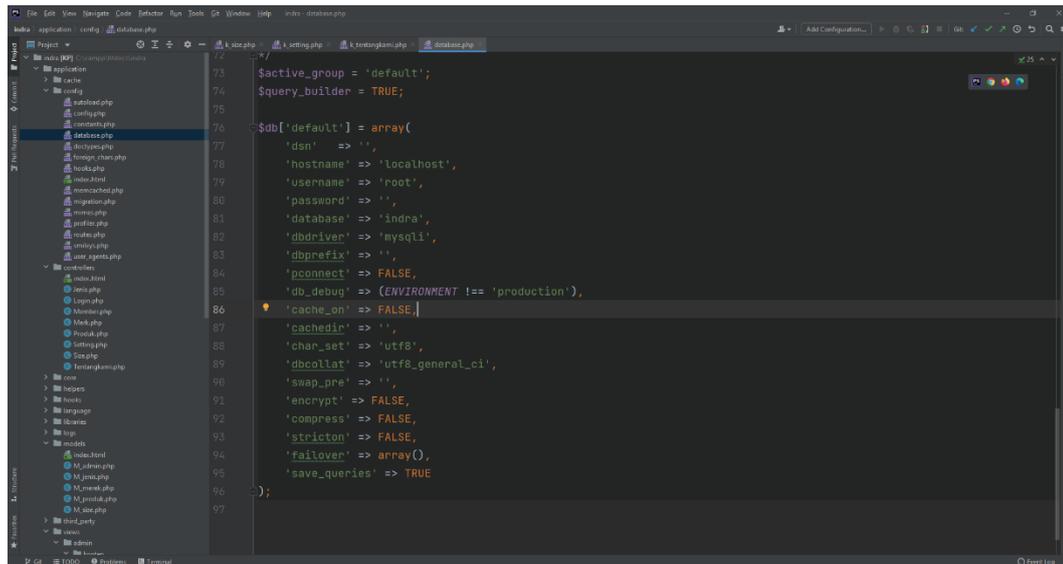
```

Gambar 4.9 Koding Menu Tentang Kami

6. Menu Tentang Kami

f. Memanggil fungsi *database* (koneksi *database*)

Koneksi *database* di tujuan agar sistem dapat mengenali database yang dibuat dan dapat memunculkan data yang ingin di tampilkan



```

73 $active_group = 'default';
74 $query_builder = TRUE;
75
76 $db['default'] = array(
77     'dsn' => '',
78     'hostname' => 'localhost',
79     'username' => 'root',
80     'password' => '',
81     'database' => 'indra',
82     'dbdriver' => 'mysql',
83     'dbprefix' => '',
84     'pconnect' => FALSE,
85     'db_debug' => (ENVIRONMENT !== 'production'),
86     'cache_on' => FALSE,
87     'cachedir' => '',
88     'char_set' => 'utf8',
89     'dbcollat' => 'utf8_general_ci',
90     'swap_pre' => '',
91     'encrypt' => FALSE,
92     'compress' => FALSE,
93     'stricton' => FALSE,
94     'failover' => array(),
95     'save_queries' => TRUE
96 );
97

```

Gambar 4.10 Koding Koneksi Database

g. Membuat menu *Create, Read, Update* dan *Delete*

Menu ini di buat agar *user* dapat melihat, *mengupdate*, menambah dan menghapus informasi produk yang ada di dalam sistem informasi

```

40 public function edit($idx)
41 {
42     $this->form_validation->set_rules(
43         'namaMerek',
44         'Nama Merek',
45         'trim|max_length[15]|required',
46         [
47             'required' => 'Anda harus mengisi merk terlebih dahulu!',
48             'max_length' => 'Panjang karakter maksimal 15 karakter',
49         ]
50     );
51     $this->form_validation->set_error_delimiters('<span class="text-danger text-sm">', '</span>');
52     if ($this->form_validation->run() == false) {
53         //cek apakah id merek terdaftar
54         $getData = $this->merek->get_data_merek($idx);
55         if ($getData->num_rows() != 0) {
56             $data['title'] = $this->title;
57             $data['menu'] = $this->menu;
58             $data['subMenu'] = $this->subMenu;
59             $data['tag'] = 'edit';
60             $data['dataMerek'] = $getData->row()->merek;
61             $data['id'] = $idx;
62             $view = 'v_formmerek';
63             $this->_layout($data, $view);
64         } else {
65             redirect(url('admin/merk'));
66         }
67     }
68 }

```

```

79 public function add()
80 {
81     $this->form_validation->set_rules(
82         'namaMerek',
83         'Nama Merek',
84         'trim|max_length[15]|required',
85         [
86             'required' => 'Anda harus mengisi merk terlebih dahulu!',
87             'max_length' => 'Panjang karakter maksimal 15 karakter',
88         ]
89     );
90     $this->form_validation->set_error_delimiters('<span class="text-danger text-sm">', '</span>');
91     if ($this->form_validation->run() == false) {
92         $data['title'] = $this->title;
93         $data['menu'] = $this->menu;
94         $data['subMenu'] = $this->subMenu;
95         $data['dataMerek'] = '';
96         $data['tag'] = 'add';
97         $view = 'v_formmerek';
98         $this->_layout($data, $view);
99     } else {
100         $namaMerek = $this->input->post('namaMerek', TRUE);
101         $dataMerek = [
102             'merk' => $namaMerek,
103         ];
104         //simpan file ke dalam tabel melalui model merek
105         $this->merek->simpan_data_merek($dataMerek);
106         $this->session->set_flashdata('success', 'Data merek berhasil');
107     }
108 }

```

Gambar 4.12 Koding Edit Merk

```

107         redirect('admin/merk');
108     }
109 }
110
111 public function hapus($idx)
112 {
113     //periksa apakah id merek terdaftar
114     $getData = $this->merek->get_data_merek($idx);
115     if ($getData->num_rows() != 0) {
116         $this->merek->hapus_merek($idx);
117         $this->session->set_flashdata('pesan2', '<div class="alert alert-danger" role="alert">Data merek berhasil di
118         redirect('admin/merk');
119     } else {
120         redirect('admin/merk');
121     }
122 }
123
124
125
126
127
128

```

Gambar 4.13 Koding Hapus Merk

h. Membuat form login

Form login sistem informasi ini merupakan homepage ketika *user* memasukan *URL Web* Sistem informasi ini

```

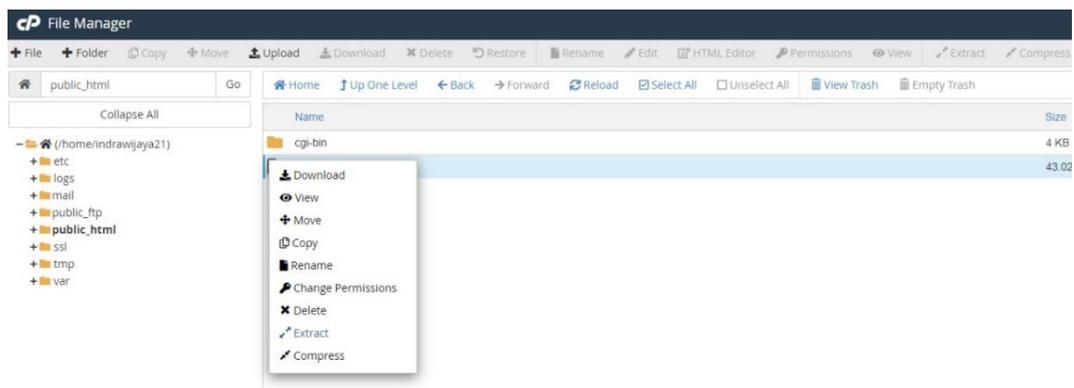
1 <?php
2 defined('BASEPATH') or exit('No direct script access allowed');
3
4 <div class="login-box">
5     <div class="login-logo">
6         <br>
7     </div>
8     <!-- /.login-logo -->
9     <div class="card">
10        <div class="card-body login-card-body">
11            <p class="login-box-msg">Administrator Login</p>
12            <p class="login-box-msg">
13                <?php
14                    echo $this->session->flashdata('pesan1');
15                    echo $this->session->flashdata('pesan2');
16                    echo $this->session->flashdata('pesan3');
17                >?
18            </p>
19
20            <form action="= base_url('login') ?" method="post">
21                <div class="input-group mb-3">
22                    <input type="text" name="username" maxlength="30" class="form-control" value="= set_value('username')
23                    &lt;div class="input-group-append"&gt;
24                        &lt;div class="input-group-text"&gt;
25                            &lt;span class="fas fa-envelope"&gt;&lt;/span&gt;
26                        &lt;/div&gt;
27                    &lt;/div&gt;
28                &lt;/div&gt;
</pre

```

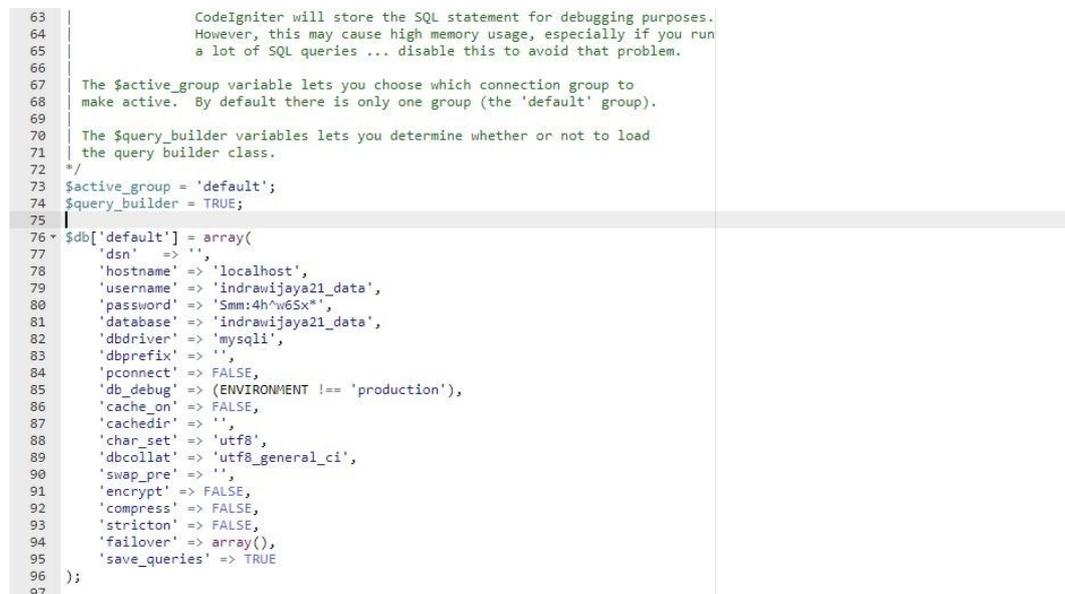
Gambar 4.14 Koding Form Login

i. Hosting

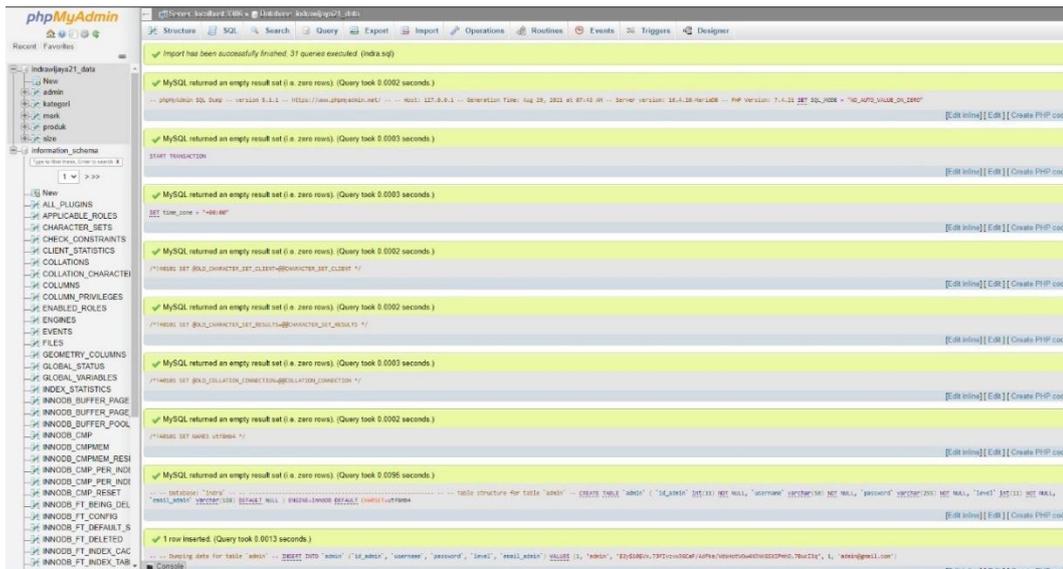
Proses *Hosting* di tujukan agar *website* sistem informasi ini dapat di akses di jejaring internet



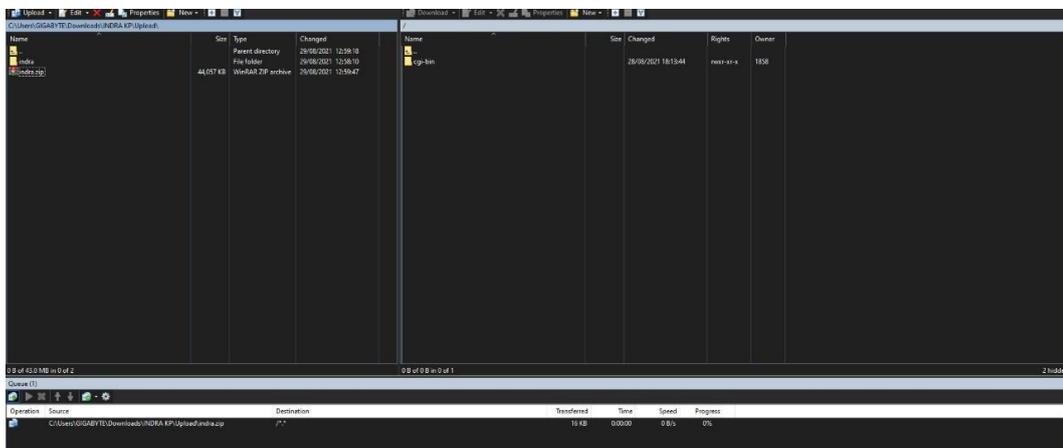
Gambar 4.15 Proses Hosting 1



Gambar 4.16 Proses Hosting 2



Gambar 4.17 Proses Hosting 3



Gambar 4.18 Proses Hosting 4

Log In	Path	Usage /
indra@tokoanugrah.xyz	/home/indraw ... /public_html	0 / 100 MB

Special FTP Accounts

Special FTP Accounts are linked to administrative aspects of your hosting account.

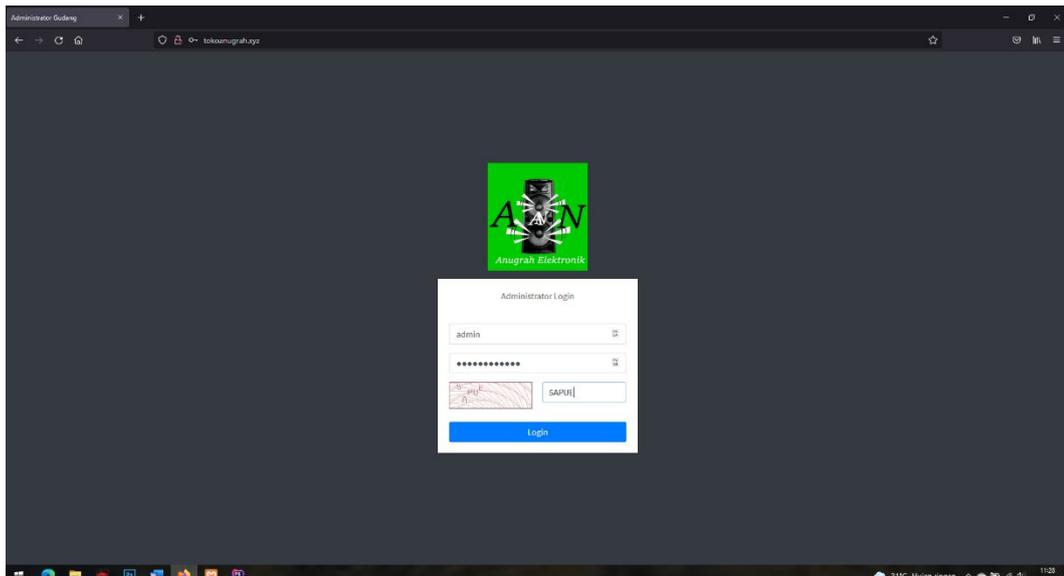
Type	Log In	Path	Usage /
	indrawijaya21	/home/indrawijaya21	2 / 1000
	indrawijaya21_logs	/etc/apache2 ... ndrawijaya21	2 / 1000

Gambar 4.19 Proses Hosting 5

4.1.1.3.Mekanisme Penggunaan Sistem

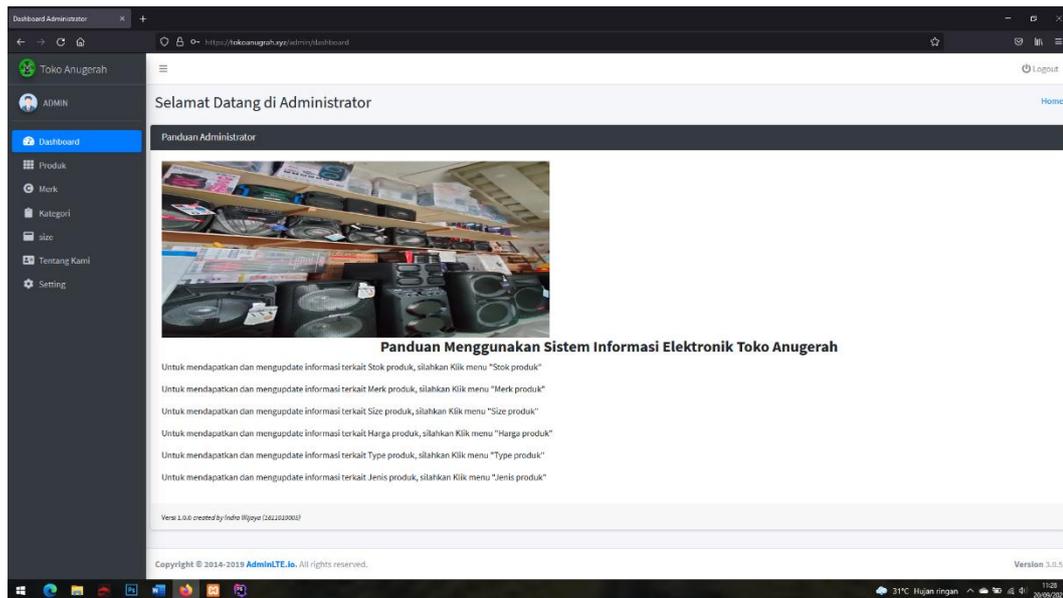
Berikut akan di jelaskan mekanisme penggunaan sistem informasi Toko Anugrah:

- a. Ketika *user* memasukan *URL* akses, *user* akan di arahkan ke *form login* sistem informasi



Gambar 4.20 Tampilan Menu Login Sistem Informasi

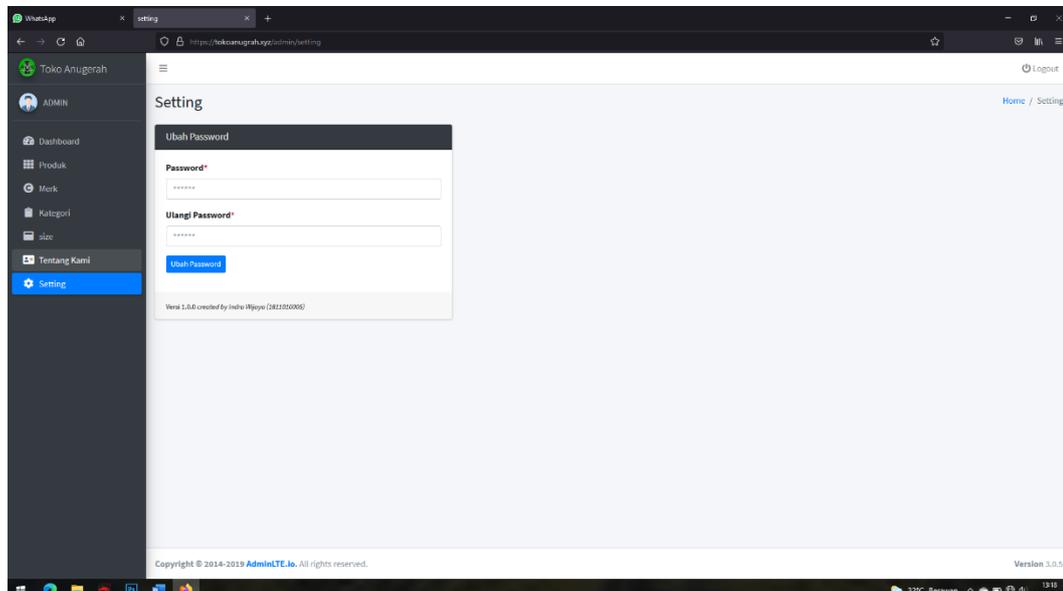
- b. *User* dapat mengmasukan *username* dan *password* di *form login* tersebut. kemudian *user* memasukan *captha* yang sudah di sediakan sistem dan *user* akan langsung di arahkan ke menu *dashboard* sistem informasi



Gambar 4.21 Tampilan Menu Dashboard Sistem Informasi

- c. Di dalam sistem informasi ini *user* dapat mengakses beberapa menu yang tersedia

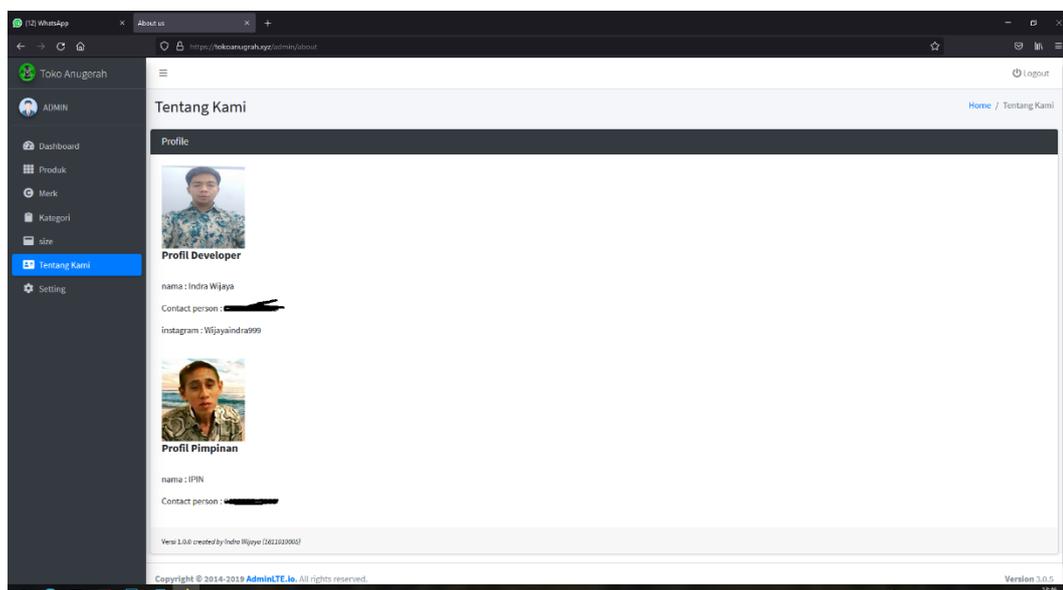
- d. Menu *setting* memungkinkan *user* dapat mengubah



Gambar 4.22 Tampilan Menu Setting Sistem Informasi

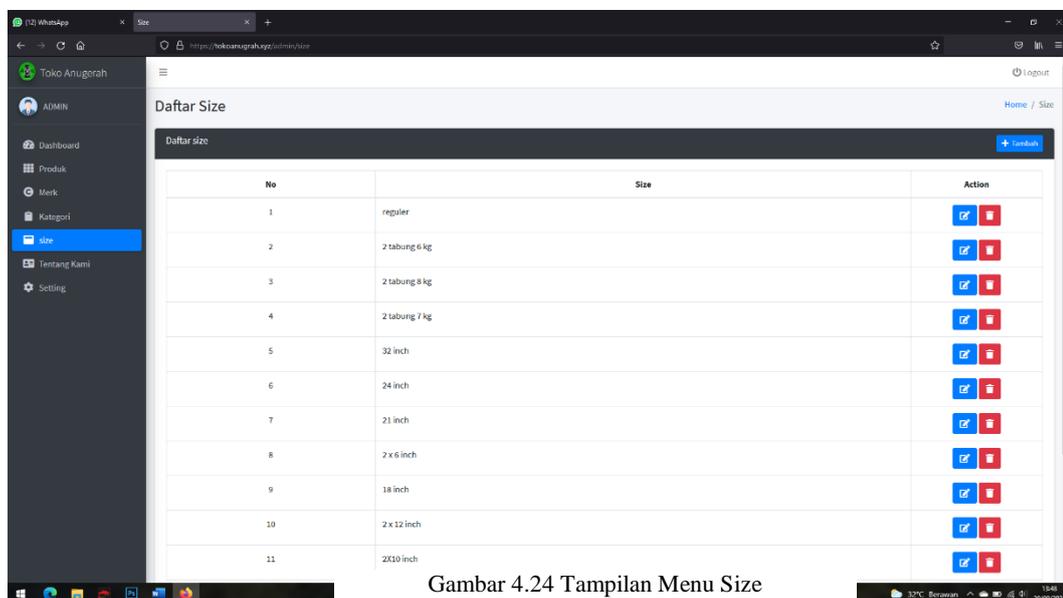
password yang ada di sistem informasi

- e. Di dalam menu tentang kami, *user* dapat melihat profil *developer* sistem informasi ini dan profil pimpinan Toko Anugerah



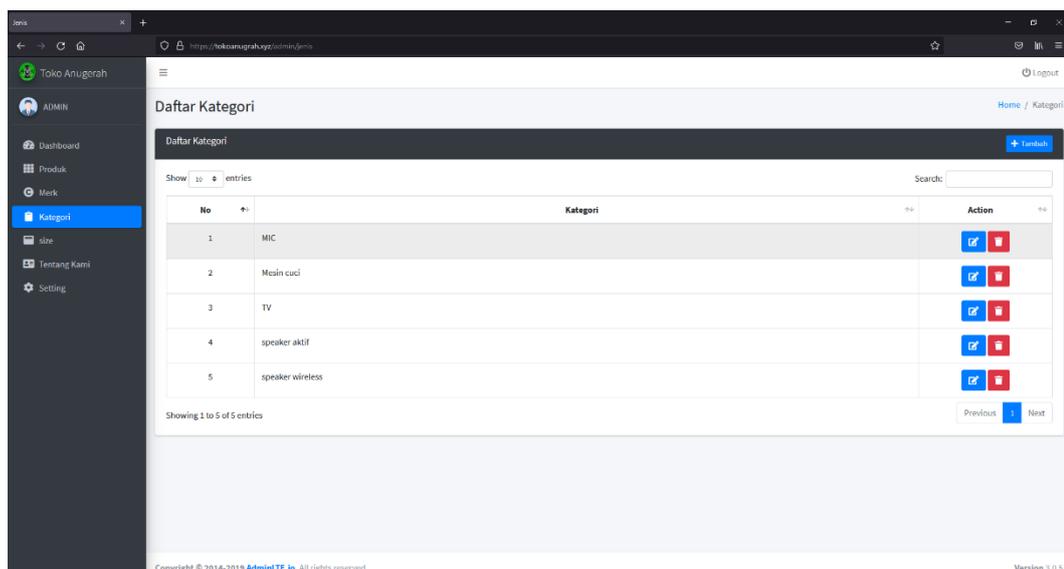
Gambar 4.23 Tampilan Menu Tentang Kami

- f. Di dalam menu *size*, *user* dapat melihat informasi *size* produk yang ada di Toko Anurgrah. Selain itu *user* dapat mengupdate dan menghapus *size* dengan mengklik *button* yang ada di kolom *action*. *User* juga dapat menambah tabel *size* dengan mengklik *button* tambah



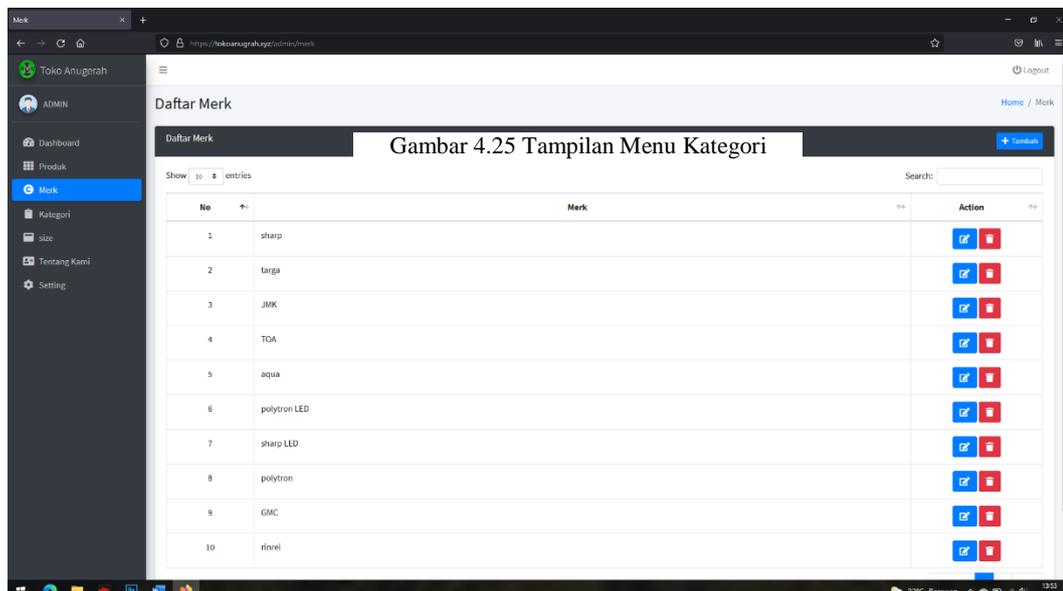
Gambar 4.24 Tampilan Menu Size

- g. Di dalam menu kategori, *user* dapat melihat informasi kategori produk yang ada di Toko Anurgrah. Selain itu



user dapat mengupdate dan menghapus kategori dengan mengklik *button* yang ada di kolom *action*. *User* juga dapat menambah tabel kategori dengan mengklik *button* tambah

- h. Di dalam menu merk, *user* dapat melihat informasi merk produk yang ada di Toko Anurgrah. Selain itu *user* dapat mengupdate dan menghapus merk dengan mengklik *button* yang ada di kolom *action*. *User* juga dapat menambah tabel merk dengan mengklik *button*

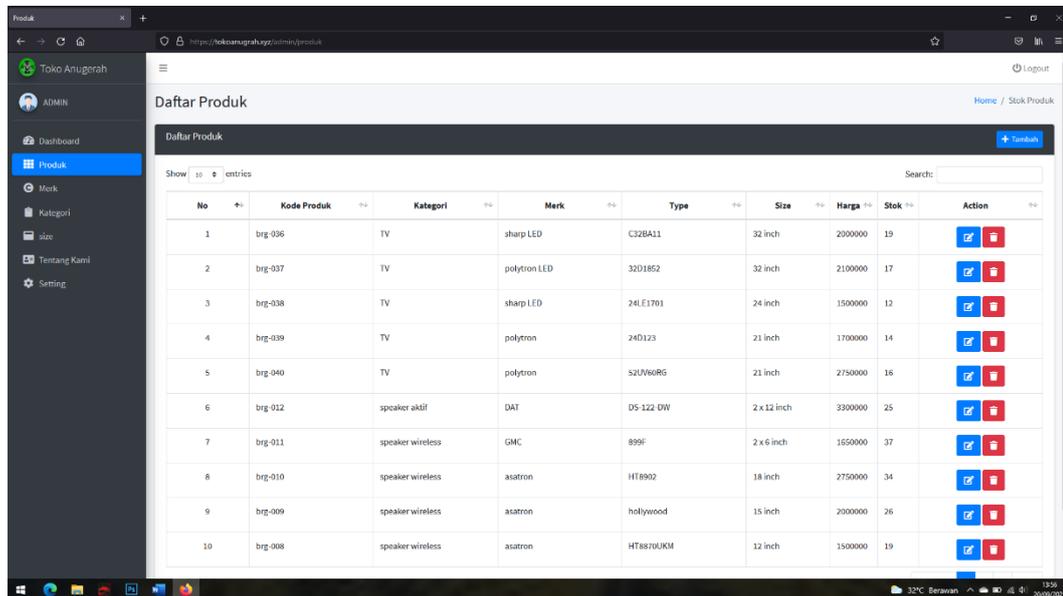


Gambar 4.26 Tampilan Menu Merk

tambah

- i. Di dalam menu produk, *user* dapat melihat informasi produk yang ada di Toko Anurgrah. Selain itu *user* dapat mengupdate stok dan harga produk dan

menghapus data produk dengan mengklik *button* yang ada di kolom *action*. *User* juga dapat menambah tabel produk dengan mengklik *button* tambah



The screenshot shows a web application interface for a product management system. The main content area displays a table titled "Daftar Produk" (Product List). The table has the following columns: No, Kode Produk, Kategori, Merk, Type, Size, Harga, Stok, and Action. There are 10 rows of product data. The Action column for each row contains two icons: a blue edit icon and a red delete icon. A sidebar on the left contains navigation options: Dashboard, Produk (selected), Merk, Kategori, Size, Tentang Kami, and Setting. The top right corner has a "Logout" button. The bottom of the screenshot shows a Windows taskbar with the system tray displaying "32°C Berawan" and the time "13:56 20/06/2021".

No	Kode Produk	Kategori	Merk	Type	Size	Harga	Stok	Action
1	brg-036	TV	sharp LED	C32BA11	32 inch	2000000	19	[Edit] [Delete]
2	brg-037	TV	polytron LED	32D1852	32 inch	2100000	17	[Edit] [Delete]
3	brg-038	TV	sharp LED	24LE1701	24 inch	1500000	12	[Edit] [Delete]
4	brg-039	TV	polytron	24D123	21 inch	1700000	14	[Edit] [Delete]
5	brg-040	TV	polytron	S2UV6RG	21 inch	2750000	16	[Edit] [Delete]
6	brg-022	speaker aktif	DAT	05-122 DW	2 x 12 inch	3300000	25	[Edit] [Delete]
7	brg-011	speaker wireless	GMC	899F	2 x 6 inch	1650000	37	[Edit] [Delete]
8	brg-010	speaker wireless	asatron	HT8902	18 inch	2750000	34	[Edit] [Delete]
9	brg-009	speaker wireless	asatron	hollywood	15 inch	2000000	26	[Edit] [Delete]
10	brg-008	speaker wireless	asatron	HT8870UKM	12 inch	1500000	19	[Edit] [Delete]

Gambar 4.27 Tampilan Menu Produk

4.2. Pembahasan

Sistem Informasi Toko Anugrah adalah sebuah sistem berbasis web yang di rancang khusus untuk Toko Elektronik Anugrah dengan harapan dapat membantu proses berjalannya alur bisnis agar lebih efektif dan efisien. Dengan mengikuti perkembangan teknologi, penulis yakin bahwa bisnis yang berjalan akan lebih cepat berkembang.

Seperti yang di simpulkan dalam jurnal yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Di Toko Tanaka Optik Bandung” yang di tulis oleh Denny Rusdianto, S.T., M.Kom dan Yuda Satia mengatakan bahwa dengan adanya sistem informasi penjualan toko Tanaka Optik Bandung

proses bisnis di toko Tanaka Optikal dapat berjalan dengan baik dan terkoordinasi.

Yang membedakan antara jurnal tersebut dengan Kegiatan Kerja Praktek ini adalah sistem informasi yang di buat. Di dalam jurnal tersebut sistem informasi yang di buat adalah di tujukan untuk Penjualan di Toko Tanaka Optical (sistem informasi bersifat eksternal) sedangkan Kegiatan Kerja Praktek ini di tujukan untuk Toko Elektronik Anugrah dengan membuat sebuah sistem informasi pergudangan untuk toko tersebut (sistem informasi bersifat internal)

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Seluruh arus bisnis yang berjalan di Toko Elektronik Anugrah sudah sangat baik, semua admin dan staff yang bekerja menjalankan tanggung jawabnya dengan disiplin. Namun sayangnya seluruh arus bisnis yang berlangsung masih di kerjakan manual tanpa adanya campur tangan dari perkembangan teknologi.

Dengan di rancangannya sebuah sistem informasi akan membantu kinerja admin dan staff yang bekerja dan akan membantu alur bisnis yang berjalan lebih efektif dan efisien.

5.2. Saran

Pengalaman praktek kerja lapangan yang di dapatkan oleh praktikan di Toko Elektronik Anugrah menghasilkan beberapa saran untuk instansi, para praktikan selanjutnya yang ingin melakukan praktek kerja lapangan di Toko yang sama yang di harapkan berguna untuk kemajuan alur bisnis di Toko Elektronik Anugrah

Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut

1. Seluruh kinerja admin diharapkan dapat lebih memanfaatkan teknologi yang ada agar lebih efektif dan efisien
2. Untuk praktikan selanjutnya di harapkan dapat mengembangkan sebuah sistem informasi yang jauh lebih sempurna dari sistem informasi yang di hasilkan dari penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, a. (2012). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Bisnis Pos. *Sumber Daya dan Perangkat Pos dan Informatika*, 35-50.
- Basuki, A. P. (2014). *Proyek Membangun Website Berbasis PHP dengan Codeignitare*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Denny Rusdianto . S.T., M. d. (2019). Perancangan Sistem Informasi di Toko Tanaka Optik Bandung. *J-SIKA*, 16-27.
- Kadir, A. (2011). *From Zero to A Pro CSS*. Yogyakarta: ANDI.
- Rogger S. Pressman, P. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: ANDI.

LAMPIRAN





Institut Informatika & Bisnis
DARMAJAYA

Tayasan Alian Husin
Jl. Zahed Abidin Pagar Alam No. 83 Bandar Lampung 35142 Telp 787214 Fax. 790281 http://darmajaya.ac.id

FORMULIR

FORM PENDAFTARAN KERJA PRAKTEK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Indra wijaya S
 NPM : 1811010005
 PRODI : (T)rsi/SK/TK/MI/MA/AK/AD/BD/DKV *)

DENGAN ini mengajukan permohonan untuk mengikuti Kerja Praktek (KP) di :

Nama Instansi : Toko Anugrah
 Alamat : Jl. Pemuda No.41 Tanjung Karang Bandar Lampung
 Tanggal Mulai : 16 Agustus 2021 s.d 16 September 2021

Dan berikut ini saya lampirkan pula berkas persyaratan yang harus dipenuhi :

1. Foto copy Kartu Rencana Studi (KRS)
2. Rangkuman Nilai Akademik (Asli)
3. Slip Pembayaran BPP, SKS dan Biaya Kerja Praktek

Demikian permohonan in kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 23 September 2021
 Pemohon,

Si
Indra wijaya S
 NPM. 1811010005

No. Dokumen : 4FM-SP20330	Revisi : 00	Tgl Berlaku : 04 September 2019
---------------------------	-------------	---------------------------------


Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya

Jl ZA Pagar Alam No 93 Labuhan Ratu 35142

Tlp. (0721)787214, 7, Fax. (0721)700261

TRANSKRIP SEMENTARA

Nama Mahasiswa : Indra Wijaya S
 No. Induk Mahasiswa : 1811010005
 Jenjang Studi : S1
 Program Studi : Teknik Informatika

Tempat Lahir : Bandar Lampung
 Tanggal Lahir : 27 Januari 2000
 Tahun Masuk : 2018

NO	KODE MK	MATA KULIAH	BOBOT SKS	NILAI	LAMBANG	NILAI x BOBOT
1	IBI15203	Bahasa Inggris 1	2	4.00	A	8
2	IBI15217	Agama	2	4.00	A	8
3	SIF15402	Pengantar Teknologi Informasi	4	4.00	A	16
4	SKO15402	Kalkulus	4	4.00	A	16
5	TIF15408	Matematika Diskrit	4	4.00	A	16
6	TIF15411	Pemrograman Dasar	4	4.00	A	16
7	TIF19203	Logika Informatika	2	4.00	A	8
8	TIF19406	Database Technology	4	4.00	A	16
9	IBI15204	Bahasa Inggris 2	2	4.00	A	8
10	IBI15218	Kajian Agama	2	4.00	A	8
11	IBI19205	Pancasila	2	4.00	A	8
12	MAN15447	Statistika	4	4.00	A	16
13	SKO15405	Organisasi dan Arsitektur Komputer	4	4.00	A	16
14	TIF15202	Aljabar Linier	2	4.00	A	8
15	TIF15413	Pemrograman Menengah	4	3.00	B	12
16	TIF19414	Komunikasi Data dan Jaringan	4	3.75	A-	15
17	IBI20204	Pengembangan Karakter	2	4.00	A	8
18	IBI20217	Technopreneur	2	4.00	A	8
19	TIF19208	Analisis Struktur Data	2	4.00	A	8
20	TIF19209	Mobile Computing	2	3.00	B	6
21	TIF19212	Kecerdasan Buatan	2	3.00	B	6
22	TIF19213	Multimedia	2	4.00	A	8
23	TIF19215	Desain Grafis Antarmuka	2	4.00	A	8
24	TIF19410	Pemrograman Lanjut	4	4.00	A	16
25	IBI19202	Bahasa Indonesia	2	4.00	A	8
26	IBI19208	Kewirausahaan	2	4.00	A	8
27	TIF19417	Sistem Operasi	4	4.00	A	16
28	TIF19419	Pengolahan Citra Digital	4	4.00	A	16
29	TIF19422	Kemampuan Komputer Dan Jaringan	4	4.00	A	16
30	TIF19421	Rekayasa Perangkat Lunak	4	4.00	A	16
31	TIF20426	Sistem Pakar	4	4.00	A	16
32	TIF20427	Case Based Reasoning	4	4.00	A	16
33	TIF20428	Computer Vision	4	3.75	A-	15
34	IBI19215	Metodologi Penelitian Dan Penulisan Ilmiah	2	4.00	A	8
35	IBI20207	Pengembangan Bisnis	2	4.00	A	8
36	TIF20432	Proyek Perangkat Lunak	4	3.75	A-	15
37	TIF20436	Fuzzy Logic	4	4.00	A	16
38	TIF20437	Algoritma Data Mining	4	4.00	A	16
39	TIF20438	Algorithm Strategic	4	4.00	A	16
40	IBI20206	Kewarganegaraan	2	4.00	A	8
41	IBI20216	Paten dan Hak Cipta	2	4.00	A	8
42	TIF20442	Penjaminan Mutu Perangkat Lunak	4	4.00	A	16
Jumlah			128			501
Indeks Prestasi Kumulatif					3.91	

Bandung, 20 September 2021
 Wakil Ketua I Bidang Akademik
 dan Kemahasiswaan,

RZ Abdul Aziz ST., MT., PhD

Daftar Tagihan 2020/2021-GENAP 

No	Tagihan	Jumlah	Diskon	Bayar	Sisa	Status
1	SKS	1.700.000	0	1.700.000	0	Lunas
2	BPP	2.700.000	0	2.700.000	0	Lunas
3	Pengembangan Program Pembelajaran	650.000	0	650.000	0	Lunas
4	Kuliah Kerja Nyata / Biaya KP / PKPM	600.000	0	600.000	0	Lunas
TOTAL		5.650.000	0	5.650.000	0	100%

NPM : 1811010005
 Nama : INDRA WIJAYA S
 Jurusan : Teknik Informatika

Tahun Akademik : 2020/2021
 Semester : 6



Kode	Nama Mata Kuliah	SKS	Kelas	Waktu	Ruang	Paraf UTS		Paraf UAS	
						Teori	Praktek	Teori	Praktek
TIF20438	Algorithm Strategic	4	6TI-PI	07:10-08:40 Rabu 08:50-10:20 Rabu	G.1.7 Lab. Lanjut B (G.4)				
TIF20437	Algoritma Data Mining	4	6TI-PI	07:10-08:40 Kamis 08:50-10:20 Kamis	G.1.7 Lab.Lanjut B (G.4)				
TIF20436	Fuzzy Logic	4	6TI-PI	07:10-08:40 Senin 08:50-10:20 Senin	E.2.3 Lab.Das.A (G.2)				
TIF20432	Proyek Perangkat Lunak	4	6TI-PI	13:00-14:30 Kamis 14:40-16:10 Kamis	G.1.5 G.1.5				
IBI20410	Kerja Praktek	4	6SK-PI	07:10-08:40 Sabtu 08:50-10:20 Sabtu	F.2.8 F.2.8				
IBI20207	Pengembangan Bisnis	2	6TI-PI	08:50-10:20 Jumat	F.2.6				