

## **SISTEM INFORMASI OTOMATISASI PELAPORAN DATA PENJUALAN TOKO BUKU NAZWA YANG MASUK DAN YANG KELUAR**

**Rasiban<sup>1</sup>, Ade Septiansyah<sup>2</sup>, Septi Hasanah<sup>3</sup>, Veren Nita Permatasari<sup>4</sup>,  
Agistia Yuliatwati<sup>5</sup>**

<sup>1</sup> Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika

<sup>2</sup>Program Studi Sarjana Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya  
Informatika

<sup>3</sup>Program Studi Sarjana Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya  
Informatika

<sup>4</sup>Program Studi Sarjana System Informasi, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya  
Informatika

<sup>5</sup>Program Studi Sarjana Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya  
Informatika

[rasiban@gmail.com](mailto:rasiban@gmail.com)<sup>1</sup> [adetians@stikomcki.ac.id](mailto:adetians@stikomcki.ac.id)<sup>2</sup> [septi@stikomcki.ac.id](mailto:septi@stikomcki.ac.id)<sup>3</sup> [verenita@stikomcki.ac.id](mailto:verenita@stikomcki.ac.id)<sup>4</sup>  
[agistia@stikomcki.ac.id](mailto:agistia@stikomcki.ac.id)<sup>5</sup>

### ***ABSTRAK***

Praktek kerja yang kami lakukan bertempat di *UMKM* mikro kecil yaitu di toko buku Nazwa di daerah Jakarta Timur. Pada Praktek kerja ini saya dan teman-teman di minta untuk membuat aplikasi berbasis web. Aplikasi yang diminta oleh kepala pengusaha adalah “pelaporan Data penjualan toko buku Nazwa yang masuk dan Buku yang keluar”. Semakin zaman berkembang kecanggihan teknologi informasi merupakan suatu hal yang penting baik itu untuk individu maupun kelompok. Metode pengumpulan data dilakukan observasi dan wawancara langsung di pusat penelitian untuk memperoleh data yang akurat dan terpercaya. Sedangkan data sekunder menggunakan studi literatur dari berbagai sumber yang berkaitan dengan pertanyaan yang diajukan dalam penelitian tersebut, baik buku, jurnal, artikel, atau sumber online lainnya. Tahap penelitian diawali dengan tahap perencanaan kebutuhan yaitu mengidentifikasi kebutuhan informasi dan permasalahan yang dihadapi untuk menentukan tujuan, batasan sistem, batasan kendala dan alternatif pemecahan masalah. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa sistem pengolahan data persediaan barang menggunakan sistem manual yang membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mengolah data serta penyimpanan data.

***KATA KUNCI: APLIKASI WEB, TOKO BUKU NAZWA, STOCK***

## **ABSTRACTION**

*Our work practices are located in small micro MSMEs, namely at the Nazwa bookstore in the East Jakarta area. In this work practice, my friends and I were asked to create a web-based application. The application requested by the chief entrepreneur was "reporting Incoming and outgoing sales data of Nazwa bookstore". The increasingly developed era of information technology sophistication is an important thing both for individuals and groups. The data collection method is carried out observation and direct interviews at the research center to obtain accurate and reliable data. While secondary data uses literature studies from various sources related to the questions asked in the study, whether books, journals, articles, or other online sources. The research phase begins with the needs planning stage, namely identifying information needs and problems faced to determine goals, system limitations, constraint limits and alternative problem solving. From the results of the study, it can be concluded that the inventory data processing system uses a manual system that requires a long time in processing data and data storage.*

**Keywords : Aplikasi Web, Toko Buku Nazwa, Stock Barang**

## BAB I PENDAHULUAN

Praktek kerja yang kami lakukan bertempat di *UMKM* mikro kecil yaitu di toko buku Nazwa di daerah Jakarta Timur. Pada Praktek kerja ini saya dan teman-teman di minta untuk membuat aplikasi berbasis web. Aplikasi yang diminta oleh kepala pengusaha adalah “pelaporan Data penjualan toko buku Nazwa yang masuk dan Buku yang keluar”. Semakin zaman berkembang kecanggihan teknologi informasi merupakan suatu hal yang penting baik itu untuk individu maupun kelompok. Teknologi Informasi merupakan hal yang tidak bias dipisahkan dari aktivitas suatu usaha dimana dapat lebih mempermudah aktivitas dari usaha khususnya dalam bidang penyimpanan data-data penting yang dulunya hanya menggunakan media penyimpanan dalam bentuk fisik (kertas) seiring perkembangan zaman media penyimpanan tersebut berubah dalam bentuk yang lebih praktis yaitu dalam bentuk digital.

Toko buku nazwa lebih dikenal dengan toko buku yang menjual buku mata pelajaran sekolah SD, SMP dan SMA. Dalam kegiatan operasional penjualan, proses pengolahan data

masuk / keluarnya buku merupakan hal yang paling penting. Dimana dalam menjamin kepuasan pelanggan, Toko buku nazwa harus siap dalam keadaan situasi apapun, khususnya dalam persediaan buku bila mana ada gangguan yang tidak diinginkan. Sulitnya admin yang tidak menemukan buku yang ingin di beli oleh pelanggan / customer, sulitnya membuat laporan bulanan karena banyak data buku yang terduplikat, karena memakan waktu yang cukup lama saat akan membuat laporan, permasalahan ini yang sering di alami oleh bagian administrasi.

Dengan alasan diatas, maka penulisan mengangkat judul studi kasus “Sistem Informasi Otomatisasi Pelaporan Data Penjualan Toko Buku Nazwa Yang Masuk Dan Buku Yang Keluar” dengan tujuan membantu toko buku nazwa mempermudah mendata buku dalam khususnya di bagian administrasi yang masih menggunakan aplikasi Microsoft EXCEL. Dimana aplikasi ini udah bisa mengolah data tetapi masih ada kekurangannya yaitu :

- a) Data bisa saja hilang karena kelalaian pengguna/operator
- b) Kehilangan data dapat terjadi karena faktor eksternal

Dari beberapa kekurangan di atas, maka di buatlah aplikasi pengelola data buku berbasis web.

- a) Jika Anda ingin menggunakan format seperti ini, gunakan style Bulleted (a)
- b) Jika Anda ingin menggunakan format seperti ini, gunakan style Bulleted (a)

Format denganstyp *Bulleted* seperti di atas dibuat dengan menekan tombol ‘*Bulleted (a)*’ dalam Toolbar TRANSIT.

## BAB II LANDASAN TEORI

*Web browser* adalah program untuk menampilkan halaman yang berbentuk kode *HTML*. Semua halaman web ditulis dengan bahasa *HTML (Hypertext Mark Up Language)*. *HTML* adalah versi yang sederhana dari *SGML (Standardized Generalized Markup Language)*, yaitu bahasa untuk pertukaran data. Kode *HTML* ditulis dengan mode *ASCII*. Format *ASCII* sering disebut teks, yang bisa dibuat dengan perangkat lunak pengolah kata biasa. Hal ini cukup menguntungkan karena bisa dibaca dan ditulis oleh berbagai platform seperti *IBM, Mac, Unix PHP (officially "PHP: Hypertext Preprocessor") is a serverside HTML-embedded scripting language.* *PHP* (secara resmi "*PHP: Hypertext Preprocessor*") menurut Farid (2001) adalah sebuah Bahasa

skrip yang diselipkan pada *HTML* yang bekerja di sisi server. Contoh syntaxnya :

```
<html> <body>
<?php echo "Hi, I'm a PHP
script!"; ?>
</body></html>
```

Otomatisasi adalah proses mengubah atau menggantikan tugas, prosedur, atau sistem manual menjadi otomatis, sehingga meminimalkan intervensi manusia dalam pelaksanaannya. Ini melibatkan penggunaan teknologi, perangkat lunak, perangkat keras, dan system yang dirancang untuk melakukan tugas tertentu tanpa banyak campur tangan manusia. Tujuan utama otomatisasi adalah untuk meningkatkan *efisiensi, produktivitas, dan akurasi* dalam menjalankan suatu tugas atau proses. Contoh otomatisasi meliputi penggunaan robot dalam industri manufaktur, otomatisasi proses bisnis menggunakan perangkat lunak, sistem otomatis dalam pengaturan tata lampu lalu lintas, dan lain sebagainya.

Otomatisasi dapat terjadi dalam berbagai bidang, termasuk manufaktur, transportasi, layanan keuangan, kesehatan, pertanian, dan banyak lagi. Hal ini memungkinkan untuk meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi kesalahan manusia, dan membebaskan waktu dan sumber daya manusia untuk tugas-tugas yang memerlukan keahlian khusus atau kreativitas. Pelaporan data adalah proses mengumpulkan informasi dan mengaturnya ke dalam format yang mudah dibaca.

Pelaporan data memberi individu dan organisasi catatan konsisten yang dapat mereka gunakan untuk melacak kemajuan dari waktu ke waktu dan memahami situasi berdasarkan pendataan tersebut yang mendasarinya. Laporan data menyeluruh adalah sumber daya bagus yang dapat Anda gunakan untuk menentukan perubahan apa yang harus dilakukan dalam bisnis dan di mana menginvestasikan sumber daya Anda. Beberapa manfaat pelaporan data meliputi :

Meringkas informasi yang kompleks. Pelaporan data memungkinkan Anda meringkas

informasi kompleks, yang dapat menghemat waktu pengambil keputusan di organisasi Anda dan

- a) memungkinkan Anda memperoleh pemahaman lebih dalam tentang topik terperinci.
- b) Membantu menemukan wawasan. Pelaporan data dapat mempermudah menemukan pola dan hubungan antara berbagai informasi, sehingga memungkinkan peningkatan wawasan.
- c) Memantau metrik bisnis penting. Apa pun industri yang Anda geluti, pelaporan data memungkinkan Anda menemukan metrik bisnis penting dan memantaunya untuk menentukan kinerja organisasi secara keseluruhan.

Pelaporan data yang digunakan perusahaan biasanya berfungsi untuk merangkum posisi mereka di pasar. Laporan data dapat membantu dewan direksi suatu perusahaan membuat berbagai penilaian penting, seperti menentukan kelayakan atau kepraktisan suatu produk atau layanan baru. Berikut adalah beberapa jenis pelaporan data yang umum:

- a) Analisis pelanggan: Jenis pelaporan data ini berfokus pada informasi tentang pelanggan, seperti kebiasaan pembelian atau demografi mereka. Ini berfungsi untuk memahami kebutuhan mereka dan kemungkinan mereka membeli produk baru.
- b) Analisis pelanggan: Jenis pelaporan data ini berfokus pada informasi tentang pelanggan, seperti kebiasaan pembelian atau demografi mereka. Ini berfungsi untuk memahami kebutuhan mereka dan kemungkinan mereka membeli produk baru.
- c) Pelaporan keuangan: Perusahaan menggunakan jenis pelaporan ini untuk menentukan posisi keuangan mereka. Ini sering kali mencakup informasi dari laporan laba rugi, neraca, dan laporan arus kas organisasi.
- d) Pelaporan penelitian: Pelaporan penelitian sering kali berfokus pada menemukan jawaban atas pertanyaan yang telah ditentukan sebelumnya. Laporan ini menggabungkan pelaporan data sebelumnya untuk menginformasikan

keputusan bisnis strategis, seperti apakah bermanfaat bagi perusahaan untuk meluncurkan produk ke pasar internasional.

Stok atau persediaan adalah bahan atau barang yang disimpan yang digunakan untuk tujuan tertentu. Setiap perusahaan yang melakukan bisnis biasanya memiliki persediaan sendiri. Keberadaannya tidak hanya dianggap sebagai liabilitas karena merupakan pemborosan, tetapi sekaligus dapat dianggap sebagai aset yang dapat dicairkan dalam bentuk uang tunai. Sistem pengendalian persediaan adalah seperangkat kebijakan pengendalian yang menentukan tingkat persediaan yang harus dipertahankan. Terlalu banyak stok (*overstock*) menyebabkan terciptanya dana tidak aktif dalam jumlah besar, juga meningkatkan risiko kerusakan barang dan biaya penyimpanan yang tinggi

*Flowchart* atau bagan alur adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program. Setiap langkah digambarkan dalam bentuk diagram dan dihubungkan dengan garis atau arah panah.

	<b>Flow Direction symbol</b> Yaitu simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga connecting line.		<b>Simbol Manual Input</b> Simbol untuk pemasukan data secara manual on-line keyboard
	<b>Terminator Symbol</b> Yaitu simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kegiatan		<b>Simbol Preparation</b> Simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage.
	<b>Connector Symbol</b> Yaitu simbol untuk keluar -masuk atau penyambungan proses dalam lembar / halaman yang sama.		<b>Simbol Predefine Proses</b> Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program)/prosedure
	<b>Connector Symbol</b> Yaitu simbol untuk keluar -masuk atau penyambungan proses pada lembar / halaman yang berbeda.		<b>Simbol Display</b> Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer dan sebagainya.
	<b>Processing Symbol</b> Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer		<b>Simbol disk and On-line Storage</b> Simbol yang menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk.
	<b>Simbol Manual Operation</b> Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer		<b>Simbol magnetik tape Unit</b> Simbol yang menyatakan input berasal dari pita magnetik atau output disimpan ke pita magnetik.
	<b>Simbol Decision</b> Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.		<b>Simbol Punch Card</b> Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
	<b>Simbol Input-Output</b> Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya		<b>Simbol Dokumen</b> Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.

Gambar 2.1 Simbol Flowchart

Flowmap adalah representasi visual dari aliran atau pergerakan suatu proses atau informasi. Dalam konteks yang berbeda, flowmap dapat

menggambarkan aliran data, aliran pekerjaan, atau aliran proses bisnis. Diagram ini membantu dalam memahami dan memvisualisasikan langkah-langkah atau perubahan yang terjadi dalam suatu sistem atau aktivitas. Flowmap sering digunakan dalam analisis proses, perencanaan proyek, dan desain sistem untuk memperjelas bagaimana informasi atau tugas bergerak melalui berbagai tahapan atau entitas.

Simbol	Keterangan
	<b>Simbol dokumen</b> Menunjukkan dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> .
	<b>Simbol kegiatan manual</b> Menunjukkan kegiatan atau pekerjaan manual
	<b>Simbol proses</b> Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
	<b>Simbol keyboard</b> Menunjukkan <i>input</i> yang menggunakan <i>on-line keyboard</i> .
	<b>Simbol harddisk</b> Menunjukkan <i>input</i> ataupun <i>output</i> menggunakan <i>harddisk</i> .
	<b>Simbol garis alir</b> Menunjukkan arus dari setiap proses.
	<b>Simbol penghubung</b> Menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain.
	<b>Simbol arsip</b> Menunjukkan pengarsipan <i>file</i> tanpa menggunakan komputer.
	<b>Simbol keputusan</b> Digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program.

Gambar 2. 1 Simbol Flowmap

*Use case* diagram adalah jenis diagram *Unified Modeling Language (UML)* yang digunakan dalam rekayasa perangkat lunak untuk secara visual merepresentasikan interaksi antara berbagai aktor (pengguna atau sistem eksternal) dan suatu sistem. Diagram ini menggambarkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem untuk mencapai tujuan tertentu. Aktor direpresentasikan sebagai figur manusia, dan *use case*

diilustrasikan sebagai oval. Garis hubung menunjukkan hubungan dan interaksi antara aktor dan *use case*, menggambarkan fungsionalitas dan perilaku sistem dari perspektif pengguna

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Actor	Mempesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
2		Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).
3		Generalization	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
4		Include	Mempesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
5		Extend	Mempesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		System	Mempesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
9		Collaboration	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		Note	Elemen fisik yang ekasis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

Gambar 2.3 Use Case Diagram

Activity Diagram adalah jenis diagram dalam *Unified Modeling Language (UML)* yang digunakan untuk menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dalam suatu sistem atau proses. Diagram ini menyajikan serangkaian kegiatan, tindakan, dan keputusan yang terjadi sepanjang waktu.

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		Initial Node	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5		Decision	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
6		Line Connector	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

Gambar 2.4 Simbol Activity Diagram

Diagram urutan (*sequence diagram*) adalah jenis diagram dalam *Unified Modeling Language (UML)* yang menggambarkan interaksi antara objek dalam suatu sistem secara kronologis. Diagram ini menunjukkan bagaimana objek-objek berkomunikasi satu sama lain dan berurutan dalam eksekusi suatu skenario atau proses.

Gambar	Nama	Keterangan
	Entity Class	Gambaran sistem sebagai landasan dalam menyusun basis data
	Boundary Class	Menangani komunikasi antar lingkungan sistem
	Control Class	Bertanggung jawab terhadap kelas-kelas terhadap objek yang berisi logika
	Recursive	Pesan untuk dirinya
	Activation	Mewakili proses durasi aktivasi sebuah operasi
	Life Line	Komponen yang digambarkan garis putus terhubung dengan objek

Gambar 2.5 Simbol Sequence Diagram

Diagram kelas (*class diagram*) adalah jenis diagram dalam *Unified Modeling Language (UML)* yang digunakan untuk menggambarkan struktur statis dari suatu sistem atau aplikasi berorientasi objek.

SIMBOL CLASS DIAGRAM

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Generalization	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
2		Nary Association	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		Collaboration	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		Realization	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Gambar 2.6 Simbol Class Diagram

### BAB III METODE

Metode yang digunakan untuk membangun aplikasi yaitu dengan menggunakan metode *rapid application development* dimana model kerja sistem dikonstruksikan pada tahap awal pengembangan dengan tujuan kebutuhan user / pengguna. Metode *rapid application development* memfokuskan pada sistem informasi dalam waktu yang sangat singkat. Tahapan metode dapat di gambarkan sebagai berikut pada gambar 4.2 di bawah ini :



Gambar 3.1 Rapid Application Development

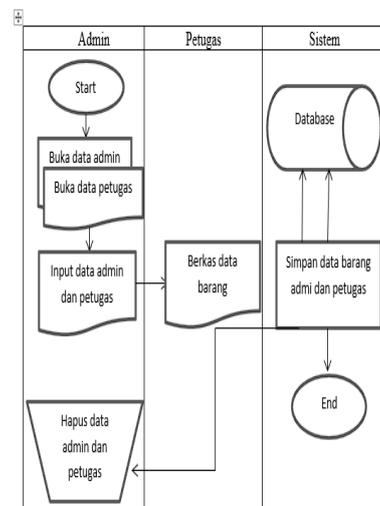
Metode pengumpulan data dilakukan observasi dan wawancara langsung di pusat penelitian untuk memperoleh data yang akurat dan terpercaya. Sedangkan data sekunder menggunakan studi literatur dari berbagai sumber yang berkaitan dengan pertanyaan yang diajukan dalam penelitian tersebut, baik buku, jurnal, artikel, atau sumber online lainnya

Tahap penelitian diawali dengan tahap perencanaan kebutuhan yaitu mengidentifikasi kebutuhan informasi dan permasalahan yang dihadapi untuk menentukan tujuan, batasan sistem, batasan kendala dan alternatif pemecahan masalah. Langkah selanjutnya *workshop* desain dimana desain proses bisnis dan desain pemrograman dibuat untuk data yang diperoleh dan dimodelkan ke dalam arsitektur sistem TI. Bahasa pemodelan sistem yang paling umum digunakan adalah *Unified Model Language (UML)*. Langkah terakhir implementasi. Setelah tahap karya desain, sistem diubah menjadi format

yang dapat dibaca mesin, yang diimplementasikan sebagai program atau unit program.

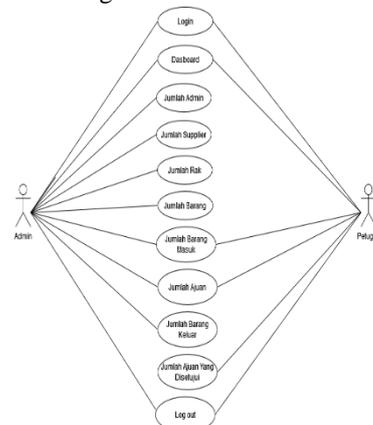
Tahapan yang terakhir yaitu implementation, setelah tahapan *design workshop* dilakukan selanjutnya sistem diimplementasikan ke dalam bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin yang diwujudkan dalam bentuk program atau unit program. Penelitian ini merancang aplikasi berorientasi objek menggunakan bahasa model *UML (Unified Modeling Language)* dengan alat bantu yaitu *Diagram Flowmap, Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence, Simbol Class Diagram*.

#### 1. Diagram Flowmap



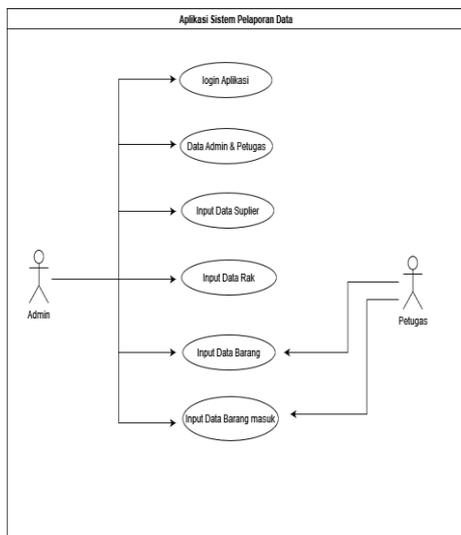
Gambar 3.2 Flowmap

#### 2. Use Case Diagram Admin Dan Petugas.



Gambar 3.3 Use Case Diagram

### 3. Activity Diagram



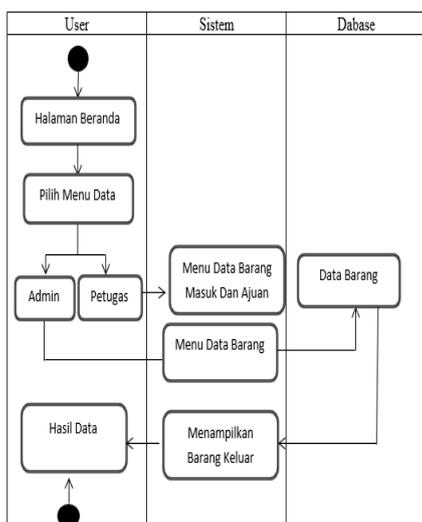
Gambar 3.4 Activity Diagram Usulan

Gambar Activity Diagram usulan di atas ini, dapat di lihat bahwa terdapat:

- 1) Satu Sistem yang mencakup pelaporan data toko buku nazwa
- 2) Dua actor yang melakukan kegiatan, yaitu : Admin dan Petugas.

Enam Use Case yaitu:

- a) Login Aplikasi
- b) Data Admin & Petugas
- c) Input Data Suplier
- d) Input Data Rak
- e) Input Data Barang
- f) Input Data Barang Masuk



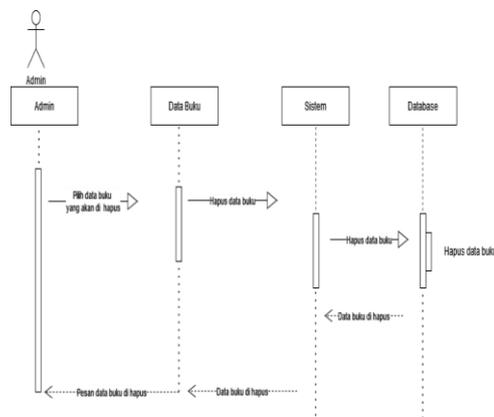
Gambar 3.5 Activity Diagram Data Admin Dan Petugas

Gambar use case usulan diatas, dapat dilihat bahwa terdapat :

- a. Satu Initial Node merupakan awalan kegiatan
- b. Sembilan Action System mencerminkan eksekusi dari aksi
- c. Satu Final node merupakan akhir kegiatan

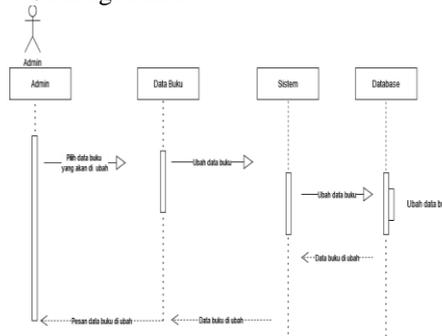
### 3. Sequence Diagram

Sequence Diagram Menghapus Data Menampilkan proses yang dilakukan oleh admin, dengan login kemudian memilih data yang akan dihapus, menghapus data kemudian simpan data dan menampilkan data terbaru. Sequence diagram dapat dilihat pada Gambar 4.7 Menghapus data.



Gambar 3.6 Sequence Diagram Menghapus Data

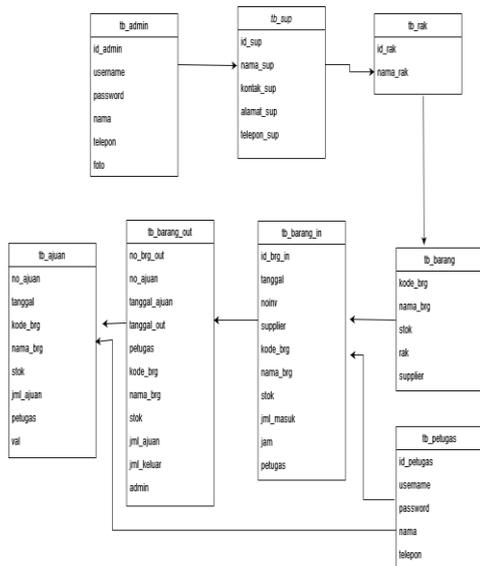
Sequence Diagram Mengubah Data Tampilkan proses yang dilakukan oleh admin, dengan login kemudian memilih data yang akan di ubah, mengubah data kemudian simpan data dan menampilkan data terbaru. Sequence diagram dapat dilihat pada Gambar 4.8 Mengubah data.



Gambar 3.7 Sequence Diagram Mengubah Data

4. *Class Diagram*

Berfungsi untuk menjelaskan tipe dari objek sistem dan hubungannya dengan objek yang lain. Objek adalah nilai tertentu dari setiap *attribute* kelas entity. *Class* adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah *objek* dan merupakan inti dari pengembangan berorientasi *objek*. *Class Diagram* menjelaskan hubungan antar class dan relasi-relasi dalam sebuah sistem. *Class Diagram* dapat dilihat pada Gambar.



Gambar 3.8 Class Diagram

**BAB IV  
HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat semua hasil pengabdian tersebut telah di rancang dan dilaksanakan sekitar dalam rangka pelaksanaan pengabdian masyarakat dan dilaksanakan serta screenshot hasil pembuatan aplikasi kegiatan dalam pelaksanaan kuliah kerja praktek tersebut.

1. Tampilan *Dashboard*

Form ini di gunakan untuk menampilkan *Dashboard*



Gambar 4.1 Login user

2. Tampilan *Login User*

Form ini digunakan untuk akses masuk ke aplikasi merupakan bentuk keamanan.



Gambar 4.2 Beranda admin

3. Tampilan beranda admin

Form ini di gunakan untuk masuk ke beranda admin dan untuk memasukan data admin.



Gambar 4.3 Beranda admin

Tambah data admin

**Username**  
Masukkan Username  
Masukkan username

**Password**  
Masukkan Password  
Masukkan Password

**Nama**  
Masukkan Nama  
Masukkan Nama

**Telepon**  
Masukkan Nomor Telepon  
Masukkan Nomor Telepon

**Foto**  
Choose File No file chosen  
Masukkan Foto

Close Save changes

Gambar 4.4 Menginput data admin

4. Tampilan data petugas

Form ini di gunakan untuk menampilkan beranda petugas memasukan data petugas.

ID	Nama Petugas	Telepon Petugas	Aksi
11	Yeni Permatasari	089767272	Detail Hapus
12	Apa Supriyasa	081508035	Detail Hapus
14	Dapt Nurhasani	089738271	Detail Hapus
15	Apika Yuliani	082094455	Detail Hapus
16	Rudien	081782418	Detail Hapus

Gambar 4.5 Beranda petugas

Tambah data petugas

**Username**  
Masukkan Username  
Masukkan Username

**Password**  
Masukkan Password  
Masukkan Password

**Nama Petugas**  
Masukkan Nama Petugas  
Masukkan Nama Petugas

**Telepon Petugas**  
Masukkan Telepon Petugas  
Masukkan Telepon Petugas

Close Save changes

Gambar 4.6 Menginput data petugas

5. Tampilan data supplier

Form ini di gunakan untuk menampilkan beranda supplier dan memasukan data petugas.

Supplier	Nama Supplier	Kontak Supplier	Alamat Supplier	Aksi
PT TIGA BANG	INDONESIA	indonesia@gmail.com	J. Pungung Sempur Tn. LRTD. Rt. 011 Cempung Besar Desa Pac	Detail Hapus

Gambar 4.7 Beranda supplier

Tambah data supplier

**Nama**  
Masukkan Nama Supplier  
Masukkan Nama Supplier

**Kontak Supplier**  
Masukkan Kontak Supplier  
Masukkan Kontak Supplier

**Alamat Supplier**  
Masukkan Alamat Supplier  
Masukkan Alamat Supplier

**Telepon Supplier**  
Masukkan Telepon Supplier  
Masukkan Telepon Supplier

Close Save changes

Gambar 4.8 Menginput data petugas

6. Tampilan data rak

Form ini di gunakan untuk menampilkan beranda rak dan memasukan data rak.

ID Rak	Nama Rak	Aksi
1	RAK 001	Detail Hapus
2	RAK 002	Detail Hapus
3	RAK 003	Detail Hapus
4	RAK 004	Detail Hapus
5	RAK 005	Detail Hapus

Gambar 4.9 Beranda rak

Gambar 4.10 menginput data rak

7. Tampilan data barang  
Form ini di gunakan untuk menampilkan beranda data barang dan memasukan data barang.

Kode Barang	Nama Barang	Stok	Rak	Suplier	Aksi
1	Buku Incha PRUDTK/NAKCI	107	RAK 001	PT TOKO BUKU NAZIWA	Detail Hapus
2	Buku Incha PRUDTK/NA-Kalkulus Mendika	100	RAK 002	PT TOKO BUKU NAZIWA	Detail Hapus
3	Buku Gebrang Barang Inventa PRUDTK	100	RAK 003	PT TOKO BUKU NAZIWA	Detail Hapus
4	Buku Pengajaran Barang Inventa PRUDTK	100	RAK 004	PT TOKO BUKU NAZIWA	Detail Hapus
5	Buku Catatan Barang Non Inventa PRUDTK	100	RAK 005	PT TOKO BUKU NAZIWA	Detail Hapus

Gambar 4.11 beranda data barang

Gambar 4.12 Menginput data barang

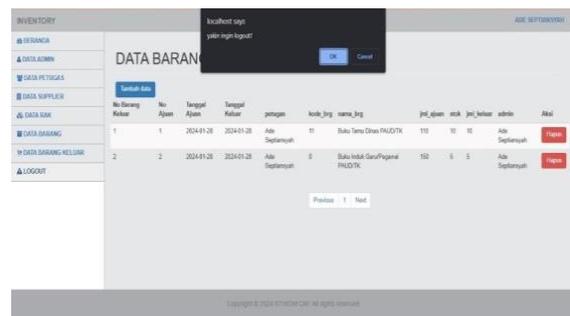
8. Tampilan data barang keluar  
Form ini di gunakan untuk menampilkan beranda data barang keluar dan memasukan data barang kseluar.

No Barang Keluar	No Ajuan	Tanggal Ajuan	Tanggal Keluar	petugas	kode_barang	nama_barang	jml_ajuan	stok	jml_keluar	aksi
1	1	2024-01-20	2024-01-20	Alfa Septemurah	Alfa	Buku Tema Diksi PRUDTK	100	10	10	Alfa Septemurah
2	2	2024-01-20	2024-01-20	Alfa Septemurah	Alfa	Buku Incha Garu/Pengaruh PRUDTK	100	0	0	Alfa Septemurah

Gambar 4.13 Beranda data barang keluar

Gambar 4.14 Menginput data barang keluar

9. Tampilan logout admin  
Logout admin ini biasa variasi bisa logout juga melalui dari profile



Gambar 4.15 logout admin



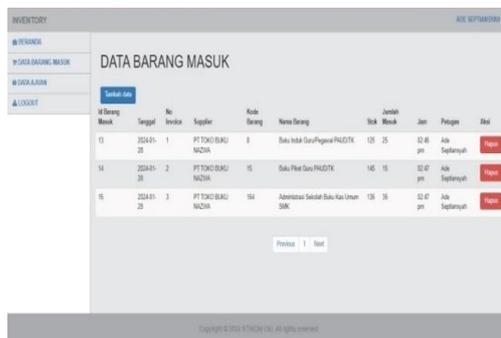
Gambar 4.16 logout admin melalui profile

10. Tampilan data petugas  
Form ini di gunakan untuk menampilkan beranda petugas.

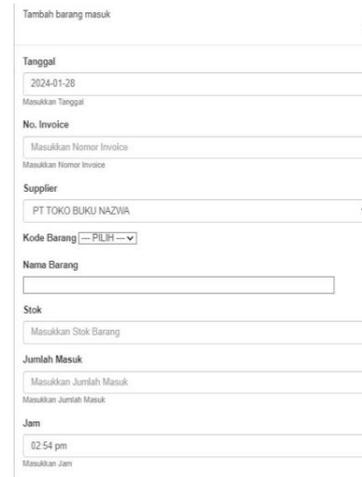


Gambar 4.17 beranda petugas

11. Tampilan data barang masuk Form ini di gunakan untuk menampilkan beranda data barang masuk dan memasukkan data barang masuk.

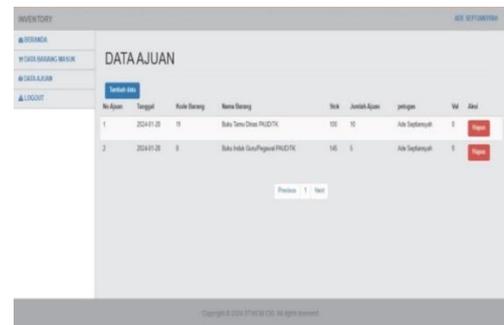


Gambar 4.18 beranda data barang masuk

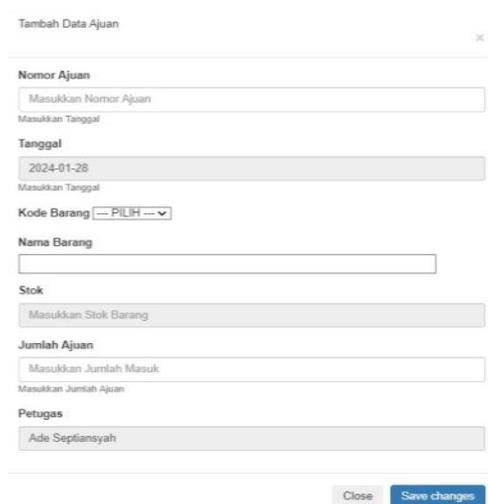


Gambar 4.19 Menginput data barang masuk

12. Tampilan data ajuan  
Form ini di gunakan untuk menampilkan beranda data ajuan dan memasukkan data ajuan

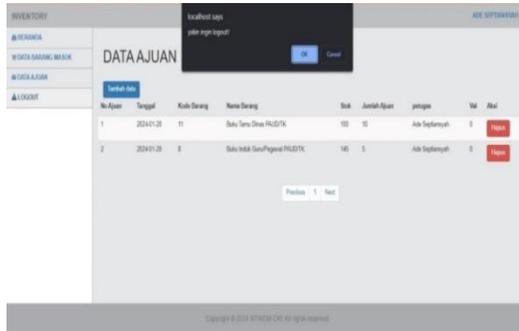


Gambar 4.20 beranda data ajuan



Gambar 4.21 menginput data ajuan

13. Tampilan *logout* petugas *logout* petugas ini biasa variasi bisa *logout* juga melalui dari profile.



Gambar 4.22 *logout* petugas



Gambar 4.23 *logout* petugas melalui profile

## BAB V HASIL DAN KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem pengolahan data persediaan menggunakan sistem manual sehingga memerlukan banyak waktu dalam pengolahan dan penyimpanan datanya. Pada saat yang sama, melalui penggunaan sistem baru berbasis sistem TI, termasuk sistem informasi gudang, diharapkan perolehan informasi lebih cepat saat membuat sistem informasi untuk memproses data produk dan mengurangi tingkat kesalahan saat mendaftarkan data. Proses. Sistem komputer menawarkan banyak keunggulan, terutama dalam hal pengolahan data.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Hoirunnisa, R., Butar-Butar, F. T. S., and Solihah, A. (2021). Perancangan Aplikasi Barang Masuk dan Barang Keluar pada Toko Dimas Jaya Ban. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 2(03), 490-497.
2. Herlinah, B. Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Buku Pelangi Ilmu Makassar Berbasis Borland Delphi. *ILTEK*, 11(01), 326091.
3. Liecardo, C., Wijaya, F. J., Djoni, D., and Megawati, M. (2023). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Furniture pada Toko Suci Furniture. *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(2), 1003-1015.
4. Novita, Rice, and M. Kom. "Rancang Bangun E-Commerce Pada Toko Buku Al-Mumtaz." *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi* 6.2: 124-130.
5. Puspitasari, D. E., Susanto, B. A., Alhamri, R. Z., and Heriadi, A. (2023). Sistem Informasi Penjualan dan Manajemen Stok Berbasis Web Studi Kasus Silver Cell Group. *Jurnal Informatika dan Multimedia*, 15(1), 20-30.
6. Tambunan, Herbert A., and Allwine Allwine. "Implementasi E-Commerce Penjualan Buku Pada Toko Buku Permata Medan." *Jurnal Bisantara Informatika* 2.2 (2018): 17-17.
7. Wati, S., Nugroho, B. P., and Jayanti, S. (2023). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Di Toko Baju Gramorry

- Berbasis` Web. *Jurnal Sistem Informasi, Manajemen dan Teknologi Informasi*, 1(2), 112-119.\
8. JAYA, P. T. P. T. B. (2022). ANALISIS PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI. *Jurnal Syntax Admiration Vol*, 3(4).
  9. Valencia, C., Kelvin, K., Owen, M., Teresa, R., Ningsih, S. O., and Sanjaya, S. (2022). Analisis Sistem Informasi Penjualan Toko Pakaian Happiness Menggunakan Soft System Methodology. *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (JURTI)*, 6(2), 110-116.
  10. Sukri, h. (2021). Sistem Informasi Penjualan Alat Kesehatan Pada Toko Central Medika Berbasis Web. *Jurnal Ahli Teknologi Komputer*, 6
  11. Arista, L. P., and Nugroho, Y. S. (2023). Sistem Informasi Pencatatan Transaksi Penjualan dan Pembelian Produk Berbasis Website di Toko Sembako Putrasena Sukoharjo. *Jurnal Informatika Polinema*, 9(4), 397-404.
  12. Yanti, F. D., and Ramliyana, R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Wilokity. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 3(04), 623-629.
  13. Oktovianus, M. O. U., Saway, H., Pawan, E., & Soepriyanto, B. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Baha Bangunan Berbasis Website Pada Toko Alfi Jaya. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi (JISI)*, 2(1), 1-8.
  14. Haqqi, B. M. N., & Vivianti, V. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Penjualan dan Stok Barang Toko Penjualan Plafon Berbasis Web. *Jurnal Edukasi Elektro*, 6(2), 116-127.
  15. Alfarisy, Arif, Fenando Fenando, and Muhamad Son Muarie. "Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan Barang Berbasis Web Menggunakan Metode V-Model pada Toko Arif Gorden." *Journal of Information Technology Ampera 2.1* (2021): 1-16.
  16. Rachmadana, Haris Pecta, and Lestari Retnawati. "Rancang Bangun Sistem Infor Penjualan Berbasis Web Pada Toko Aydi Jaya." *Melek IT: Information Technology Journal 8.2* (2022): 139-150.
  17. Setyawan, R., and Maryam, M. (2021). Sistem Informasi Penjualan Alat Elektronik Berbasis Web Pada Toko Mandiri Elektronik Purwantoro. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 4(1), 8-17.
  18. Nilmawati, N., Assidiq, M., and Syarli, S. (2020). Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Web Pada Toko Buku Monster Book Kabupaten Mamuju. *Journal Pegguruang*, 2(1), 289-294.
  19. Mubin, L. F., Murti, H., and Wismarini, T. D. (2022). Rancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Mobile Untuk Usaha Toko Serbaneka. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 11(1), 37-48.
  20. Hardi, Maichel, and Despita Meisak. "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Stok Dan Penjualan Pada Toko Oli Joni." *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi (JMS) 2.2* (2022): 266-274.