

**LAPORAN KERJA PERAKTEK
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN
BAHAN BAKU DI TOKO MASTER BREAD**



Disusun Oleh :

ARI RAMA GUNANDA 198160051

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

2023

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 10/1/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)10/1/25

ABSTRAK

Sistem informasi merupakan hal yang sangat penting dan telah menjadi kebutuhan dalam meningkatkan inovasi technology informasi di berbagai aspek. Tentu perkembangan technology ini sangat penting bagi manusia untuk membantu dan membuat pekerjaan jauh lebih efisien dan optimal. Oleh karna itu penulis berusaha untuk merancang system informasi gudang toko roti Master Bread JL.Tengku Amir Hamzah berbasis *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman antara lain HTML (*Hyper Text Mark-Up Language*), PHP (*Personal Home Page*), dan menggunakan *PHPMYAdmin* sebagai databasenya. Sistem ini diharapkan akan membantu kariawan dalam mengelola data dengan lebih efisien dan akurat, tujuan dari perancangan system ini iyalah mampu menghasilkan system inventaris gudang berbasis web yang dapat di gunakan dengan mudah dan efisien

Kata Kunci: Sistem Informasi, HTML,PHP,PHPMYAdmin

ABSTRACT

Information system is a very important thing and has become a necessity in enhancing information technology innovations in various aspects. Undoubtedly, the development of this technology is crucial for humans to assist and make work much more efficient and optimal. Therefore, the author strives to design a web-based warehouse information system for Master Bread JL.Tengku Amir Hamzah's bakery, using programming languages such as HTML (Hyper Text Mark-Up Language), PHP (Personal Home Page), and utilizing PHPMYAdmin as its database. This system is expected to help employees manage data more efficiently and accurately. The purpose of designing this system is to create a web-based warehouse inventory system that can be easily and efficiently used.

Key Word: Information System, HTML,PHP,PHPMYAdmin

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan ridhonya sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan laporan Kerja Praktek ini dengan baik. Laporan ini ditujukan untuk memenuhi kewajiban akademik pada Mata Kuliah Kerja Praktek program studi Informatika, Fakultas Teknik Universitas Medan Area.

Laporan Kerja Praktek ini saya susun berdasarkan hasil observasi kerja praktek yang saya lakukan dalam kurun waktu kurang lebih 1 bulan terhitung sejak tanggal 4 April 2023 di Master Bread Jl.Tengku Amir Hamzah.

Dalam menulis laporan ini, penulis mendapat banyak dorongan, doa dan motivasi sehingga laporan ini selesai dengan baik dan optimal. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

Bapak Rizki Muliono, S.Kom, M. Kom selaku dosen pembimbing saya yang sudah memberikan dorongan dan arahan yang baik pada saat pengerjaan kerja praktek ini selesai.

Saya juga berterima kasih kepada seluruh karyawan toko Master Bread yang telah membimbing saya selama kerja praktek ini berlangsung, dan tidak lupa juga saya berterima kasih kepada Orang tua, kerabat dan seluruh teman yang selalu mendukung dan membantu saya di saat terjadi kendala atau masalah.

Dan kepada seluruh pihak yang turut ikut serta dalam membantu dan mendukung saya selama melakukan kerja praktek ini yang mana tidak dapat saya sebutkan satu persatu semoga ALLAH SWT membalas kebaikan mereka.

Semoga laporan ini bermanfaat untuk para pembaca terutama untuk para pembaca. Penulis menyadari masih terdapat banyak sekali masalah dan kekurangan dalam laporan Kerja Praktek ini

Medan, 7 Juli 2023

ARI RAMA GUNANDA
NIM 198160051

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

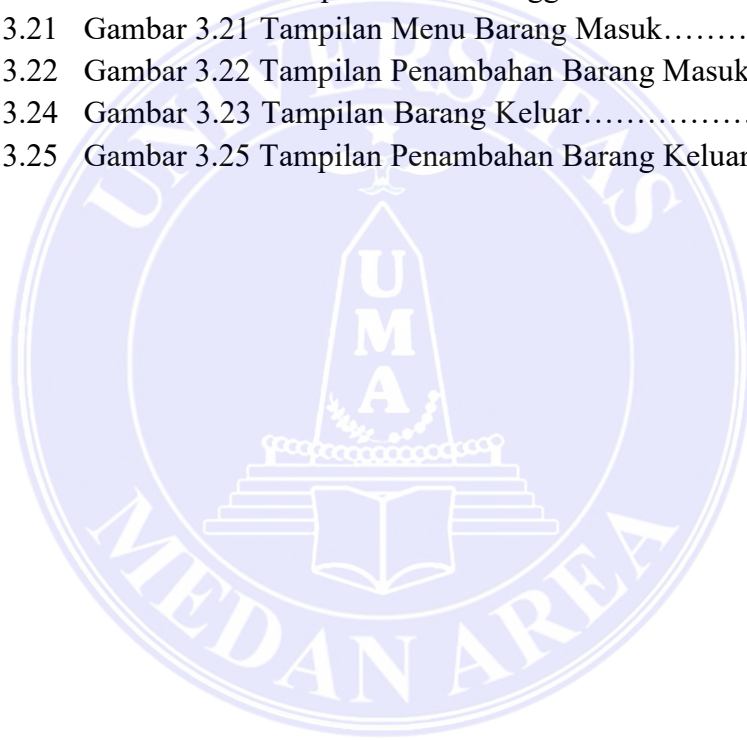
LAPORAN KERJA PERAKTEK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN	1
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek.	2
BAB II TINJAUAN TEORI	3
2.1 Toko Roti Master Bread.....	3
2.2 Sistem Informasi	3
2.3 Bahan Baku	3
2.4 Inventaris.....	4
2.5 HTML (<i>Hyper Text Mark-Up Language</i>).....	4
2.6 PHP	4
2.7 MySQL (<i>My Structure Query Language</i>).....	5
2.8 <i>Javascript</i>	5
2.9 CSS (<i>Cascading Sheet Style</i>)	5
2.10 <i>Web</i>	5
2.11 <i>Bootstrap</i>	6
2.12 <i>Flowchart</i>	6
2.13 ERD.....	7
BAB III PEMBAHASAN HASIL PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK.....	8
3.1 Ruang Lingkup Kegiatan	8
3.2 Bentuk Kegiatan.....	8
3.3 Hasil Kerja Praktek	10
3.3.1 Analisis System yang Berjalan	10
3.3.2 Analisis Sistem Yang Diusulkan.....	11
3.3.3 Kebutuhan Sistem Perangkat Keras.....	12
3.3.4 Kebutuhan Sistem Perangkat Lunak	12

3.4 Desain Sistem.....	12
3.1.2 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	14
3.4.1 Tabel Relasi.....	15
3.4.2 Struktur Tabel.....	15
3.4.3 Implementasi	18
BAB IV PENUTUP	25
4.1 Kesimpulan	25
4.2 Saran.....	25
DAFTAR PUSTAKA	26



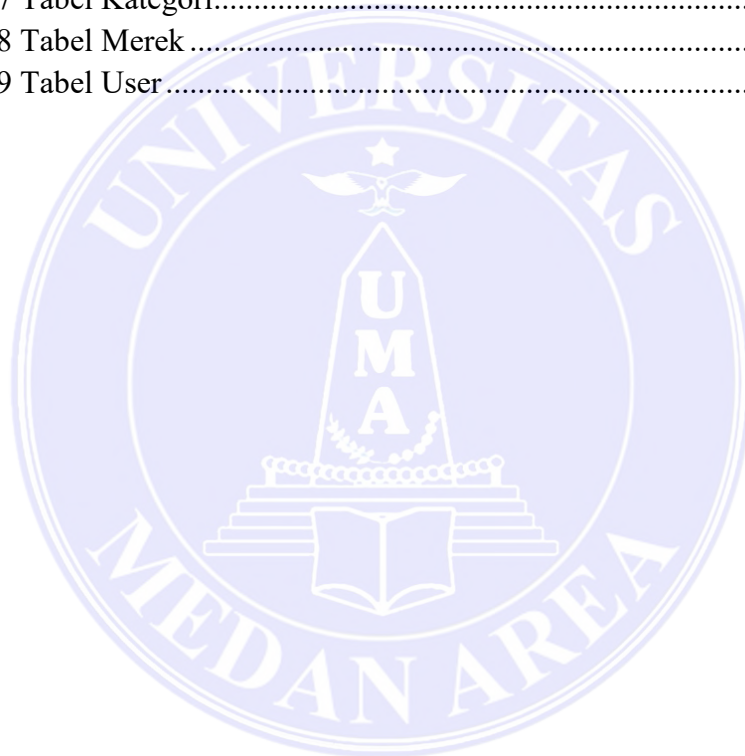
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.4	DFD Level 0.....	13
Gambar 3.5	DFD Level 1.....	13
Gambar 3.12	Gambar 3.12 Tampilan Login.....	18
Gambar 3.13	Gambar 3.13 Tampilan Home.....	18
Gambar 3.14	Gambar 3.14 Tampilan Merek.....	19
Gambar 3.15	Gambar 3.15 Tampilan Penambahan Merek.....	19
Gambar 3.16	Gambar 3.16 Tampilan Kategori.....	20
Gambar3.17	Gambar 3.17 Tampilan Kategori Merek.....	20
Gambar 3.18	Gambar 3.18 Tampilan Menu Barang.....	21
Gambar 3.19	Gambar 3.19 Tampilan Menu Tambah Barang.....	21
Gambar 3.20	Gambar 3.20 Tampilan Menu Pengguna.....	22
Gambar 3.21	Gambar 3.21 Tampilan Menu Barang Masuk.....	22
Gambar 3.22	Gambar 3.22 Tampilan Penambahan Barang Masuk.....	23
Gambar 3.24	Gambar 3.23 Tampilan Barang Keluar.....	23
Gambar 3.25	Gambar 3.25 Tampilan Penambahan Barang Keluar.....	24



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penjelasan simbol Flowchart.....	6
Tabel 2.2 Simbol (ERD).....	7
Tabel 3.1 Tabel Kegiatan	9
Tabel 3.2 Sistem yang berjalan.....	10
Tabel 3.3 Sistem yang diusulkan.....	11
Tabel 3.4 Tabel Barang	15
Tabel 3.5 Tabel Barang Keluar	16
Tabel 3.6 Tabel Barang Masuk	16
Tabel 3.7 Tabel Kategori.....	17
Tabel 3.8 Tabel Merek	17
Tabel 3.9 Tabel User.....	17



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan teknologi informasi pada saat ini sangat sangat luas, teknologi informasi telah masuk ke berbagai aspek dalam kehidupan kita, tak terkecuali di bidang inventaris, sudah banyak perusahaan perusahaan local yang mengimplementasikan teknologi informasi untuk mengelola berbagai macam data secara cepat dan efisien, namun tentu masih banyak juga perusahaan yang masih mengolah data secara tradisional walaupun memiliki sarana dan prasarana yang memadai seperti komputer dan koneksi internet.

Master Bread iyalah sebuah usaha lokal di bidang makanan yang menjajakan berbagai macam roti, bolu, dan cake Master Bread juga telah memiliki beberapa titik cabang di berbagai tempat dan telah berbisnis dalam kurun waktu yang cukup lama. Namun bisnis ini belum memanfaatkan teknologi informasi secara merata terutama pada system inventaris gudang mereka yang masih menggunakan buku, yang tentunya kurang efektif untuk dilakukan dan memiliki banyak kelemahan seperti buku gudang yang rusak, basah, dan bahkan sobek, hal ini akan membuat data yang telah di catat akan hilang sebagian atau bahkan sepenuhnya dan tidak akan mungkin untuk di dapatkan kembali.

Berdasarkan masalah di atas, penulis mencoba merancang system informasi pendataan bahan baku berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya. Dan penulis berharap perancangan system informasi ini dapat membantu pihak karyawan khususnya dalam bidang pencatatan dan pendataan barang masuk atau barang yang keluar dari gudang

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang tertera pada latar belakang, maka dapat di simpulkan bahawa rumusan masalah yang penulis dapat rumuskan ialah bagaimana merancang suatu sSystem Inventaris Gudang untuk bahan baku dan peralatan pendukung di took Master Bread berbasis *Web*.

1.3 Tujuan

Tujuan dari dilakukanya kerja praktek ini ialah untuk merancang dan membangun sebuah sistenm informasi inventaris gudang bahan baku dan peralatan untuk took Master Bread berbasis *Web*

1.4 Manfaat

Berikut merupakan manfaat pembangunan system informasi inventaris gudang bahan baku dan peralatan Toko Master Bread berbasis *Web*

1. Memberikan kemudahan kepada karyawan untuk melakukan pendataan barang
2. Memberikan efektifitas dan efisien dalam melakukan pendataan
3. Mempermudah dalam membuat laporan barang masuk dan keluar

1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek.

Pelaksanaan Kerja praktek ini berlangsung selama 1 bulan terhitung sejak 4 April 2023 sampai dengan 9 Mei 2023

Alamat Toko : Toko roti Master Bread Jl.Tengku Amir Hamzah, Kwala Begumit, Kec. Binjai, Kabupaten Langkat, Sumatra Utara

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Toko Roti Master Bread

Toko Master Bread adalah bisnis yang telah berdiri sejak 2010 dan telah berhasil membuka beberapa cabang di berbagai tempat, namun dengan pencapaian ini bisnis ini masih terbilang baru dan belum memanfaatkan teknologi informasi dengan cukup baik, dari situlah penulis mencoba untuk mengembangkan Sistem Informasi Inventaris Gudang berbasis *Web*

2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan. Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah Building Block (Jeperson Hutahaeen, 2016)

Sistem informasi adalah serangkaian sistem yang dikelompokkan ke dalam suatu organisasi yang terdiri dari sekumpulan komponen terkomputerisasi ataupun manual untuk pengumpulan dan penyusunan data yang berisi informasi keluaran bagi pengguna aplikasi atau kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak yang saling berhubungan untuk menciptakan suatu sistem informasi dan mengubah data menjadi informasi yang berguna (Rifai, 2013).

Sistem informasi adalah proses mengumpulkan, memproses, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu (Rayner, 2015)

2.3 Bahan Baku

Bahan baku merupakan barang-barang yang diperoleh untuk digunakan dalam proses produksi, beberapa bahan baku diperoleh secara langsung dari sumber-sumber alam. Bahan baku juga dapat diperoleh dari perusahaan lain (Rusdiana 2014)

2.4 Inventaris

Inventaris adalah daftar barangbarang yang digunakan di perusahaan atau di kantor yang menyertakan barga, jumlah, jenis dan keadaannya (Soemarsono S.R. 1994), inventaris yang baik sangat membantu dalam perawatan dan proses pengolahan barang, oleh karna itu system inventaris yang baik sangat di butuhkan oleh sebuah prusahaan.

2.5 HTML (*Hyper Text Mark-Up Language*)

Hypertext Markup Language (HTML) merupakan bahasa dasar pembuatan *web*. HTML menggunakan tanda (mark), untuk menandai bagian-bagian dari text. HTML disebut sebagai bahasa dasar, karena dalam membuat *web*, jika hana menggunakan HTML maka tampilan web terasa hambar (Rerung, 2018)

HTML adalah sekumpulan simbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang digunakan untuk menampilkan halaman pada *web browser* (Anhar, 2010)

Hypertext markup language (HTML) merupakan bahasa pemrograman dasar untuk mengelola website. Akan tetapi, HTML hanya terbatas pada pembuatan website statis (*website* yang tidak dapat berinteraksi aktif dengan user). Maka dari itu, HTML biasa dikombinasikan dengan bahasa pemrograman web lainnya (Wardana, 2016)

2.6 PHP

Hypertext Preprocessor (PHP) merupakan bahasa pemrograman untuk pembuatan *website* dinamis, yang mampu berinteraksi dengan pengunjung atau penggunanya (Wardana, 2016).

PHP adalah bahasa pemograman yang bersifat *server-side-scripting* dan menyatu atau disisipkan pada elemen HTML. Maksud dari *server-side-scripting* ialah pengeksekusian elemen-elemen dan sintaks yang telah dibuat akan dijalankan disisi server dan hasilnya akan ditampilkan ke *browser* dalam format HTML (Haryana, 2008).

2.7 MySQL (*My Structure Query Language*)

MySQL adalah suatu jenis database *server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya. (Rudiyanto, 2011)

2.8 Javascript

Javascript adalah bahasa pemrograman yang dalam penggunaannya berfungsi untuk menciptakan halaman web yang mampu berinteraksi dengan pengguna dan merespon event atau konten-konten pada halaman web tersebut, Bahasa pada javascript bersifat *client-side scripting* dimana

Javascript sangat berkaitan dengan browser dan terintegrasi dengan HTML. Saat kita membuka web pada sebuah browser, server akan mengirim segala konten yang ada bersamaan dengan HTML beserta statement-statement javascript dan kemudian akan dibaca dan diintegrasikan baris demi baris untuk ditampilkan di browser.

2.9 CSS (*Cascading Sheet Style*)

CSS adalah *Cascading Stylesheet*, yaitu bahasa yang digunakan untuk HTML agar menjadi lebih bagus dan efektif dalam tampilan (Yudhanto, 2018), menurut penjelasan di atas css merupakan sebuah bahasa yang digunakan untuk memformat dan memperindah halaman *web* dengan mudah dan simple.

2.10 Web

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen dalam website disebut dengan *webpage* dan link dalam *website* dapat digunakan oleh pengguna untuk beralih dari satu halaman ke halaman (*hyertext*) lain baik antar halaman yang disimpan di server yang sama maupun dalam server yang ada di seluruh dunia. Halaman (*page*) dapat di akses atau di baca melalui *browser* seperti Google Chrome, Mozilla Firefox dan lain sebagainya. (Hakim, 2008)

2.11 Bootstrap

Bootstrap adalah salah satu jenis framework yang sering digunakan developer web untuk merancang sebuah web yang dinamis dan responsif. Di dalam bootstrap sudah terdapat komponen-komponen class interface yang beragam dimana kita bebas memilihnya sesuai kebutuhan untuk memperindah tampilan web (Somya,2018)

2.12 Flowchart

Flowchart dikenal dengan sebutan diagram alir yang berfungsi untuk memperjelas dan mempermudah proses sebuah program yang akan dibangun nantinya. *Flowchart* merupakan rancangan atau skema yang dituliskan dengan simbol- simbol tertentu menggambarkan urutan suatu proses dengan proses lainnya secara rinci membentuk alur sebuah program (Wandah, 2017)

Penjelasan simbol *Flowchart* sebagai berikut :

Tabel 2.1 Penjelasan simbol Flowchart

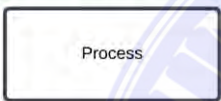

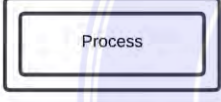
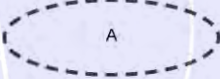


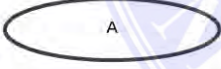


Simbol	Keterangan	Simbol	Keterangan
	FLOW DIRECTION SYMBOL Simbol yang di gunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol yang lain		MANUAL INPUT SYMBOL Simbol yang digunakan untuk menunjukkan input secara manual
	TERMINATOR SYMBOL Simbol untuk permulaan (Start) atau akhiran (Stop) dari sebuah kegiatan		PREPARATION SYMBOL Simbol yang digunakan untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan di gunakan sebagai tempat pengolahan data di dalam storage
	CONECTOR SYMBOL Yaitu simbol untuk keluar-masuk atau penyambungan proses dalam lembar halaman yang sama		PREDEFINED PROCESS SYMBOL Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program) / prosedur
	CONECTOR SYMBOL Yaitu simbol untuk keluar-masuk atau penyambungan proses dalam lembar halaman yang berbeda		DISPLAY SYMBOL Simbol yang menyatakan alat output berupa monitor, printer dan lain-lain
	PROCESSING SYMBOL Simbol yang di gunakan untuk menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer		SIMBOL DISK AND ON-LINE STORAGE Simbol yang menyatakan input berasal dari disk atau disimpan ke disk
	MANUAL OPERATION SYMBOL Simbol pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer		DOCUMENT SYMBOL Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen

2.13 ERD

ERD adalah “suatu pemodelan berbasis pada persepsi dunia nyata yang mana terdiri dari kumpulan objek dasar yang disebut dengan entitas (*entity*) dan hubungan diantara objek-objek tersebut dengan menggunakan perangkat konseptual dalam bentuk diagram (Lubis, 2016),

Berikut merupakan simbol simbol yang terdapat pada *Entity Relationship Diagram* :

Tabel 2.2 Simbol (ERD)

SIMBOL	KETERANGAN	SIMBOL	KETERANGAN
	ENTITY		ATRIBUT KOMPOSIT
	WEAK ENTITY		ATRIBUT DERIVATIF
	RELATIONSHIP		TOTAL PARTICIPATION E2 IN R
	ATRIBUT		CARDINALITY RATIO 1 : R FOR E1:E2 IN R
	ATRIBUT MULTIVALUE		

BAB III

PEMBAHASAN HASIL PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

3.1 Ruang Lingkup Kegiatan

Toko Master Bread adalah bisnis yang telah berdiri sejak 2010 dan telah berhasil membuka beberapa cabang di berbagai tempat, namun dengan pencapaian ini bisnis ini masih terbilang baru, pelaksanaan kerja praktek ini saya laksanakan di Toko cabang yang berada di Jl.Tengku Amir Hamzah, Kwala Begunit, Kec. Binjai, Kabupaten Langkat, Sumatra Utara.

3.2 Bentuk Kegiatan

Untuk mendapatkan gambaran dalam merancang dan mengimplementasikan sebuah system agar berjalan dengan baik, kita memerlukan informasi dan komunikasi dengan pihak yang bersangkutan, dalam hal ini pihak yang bersangkutan ialah pelaku bisnis atau karyawan dari Toko Roti Master Bread itu sendiri.

Metode yang penulis gunakan untuk memperoleh kebutuhan informasi guna merancang aplikasi sistem informasi berbasis web yaitu dengan metode Wawancara, Observasi, serta model *Waterfall* sebagai metode dari perancangan sistemnya.

Wawancara dilakukan dengan menanyakan secara langsung bagaimana proses pendataan barang dan bahan baku dilakukan, dari sini penulis mengetahui bahwa pendataan dan pengolahan barang masih dilakukan secara manual dengan pencatatan menggunakan buku tulis, tentu hal ini tidak efisien dalam mengolah data dikarenakan memiliki banyak kekurangan.

Observasi yang dilakukan penulis berupa mengamati dan melihat gudang/ruang penyimpanan barang dan bahan baku yang ada pada toko, lalu melakukan pencatatan yang berguna sebagai data untuk merancang system yang berkaitan nantinya.

Model *Waterfall* merupakan sebuah model gambaran perencanaan yang terstruktur dan berurutan untuk merancang sebuah software. Perancangan Sistem Informasi Pendataan bahan baku di toko Master Bread berbasis web menggunakan model Waterfall yang dilakukan bertahap. Model ini dimulai dengan *Requirement Analysis, System Design, Implementation Testing, Deployment dan Maintenance*

Tabel 3.1 Tabel Kegiatan

NO	Kegiatan	Jadwal Kegiatan			
		Minggu Ke-			
		I	II	III	IV
1	Tahap Komunikasi				
	Wawancara	✓			
	Observasi dan Pengamatan sistem	✓			
	Pengumpulan data	✓			
2	Tahap Perencanaan				
	Spesifikasi kebutuhan sistem		✓		
	Analisa sistem yang akan di bangun		✓		
3	Perancangan Sistem				
	Pengerjaan Program Sistem		✓		
	Implementasi dan uji sistem			✓	
4	Pembuatan Laporan				
	Pengerjaan Laporan				✓

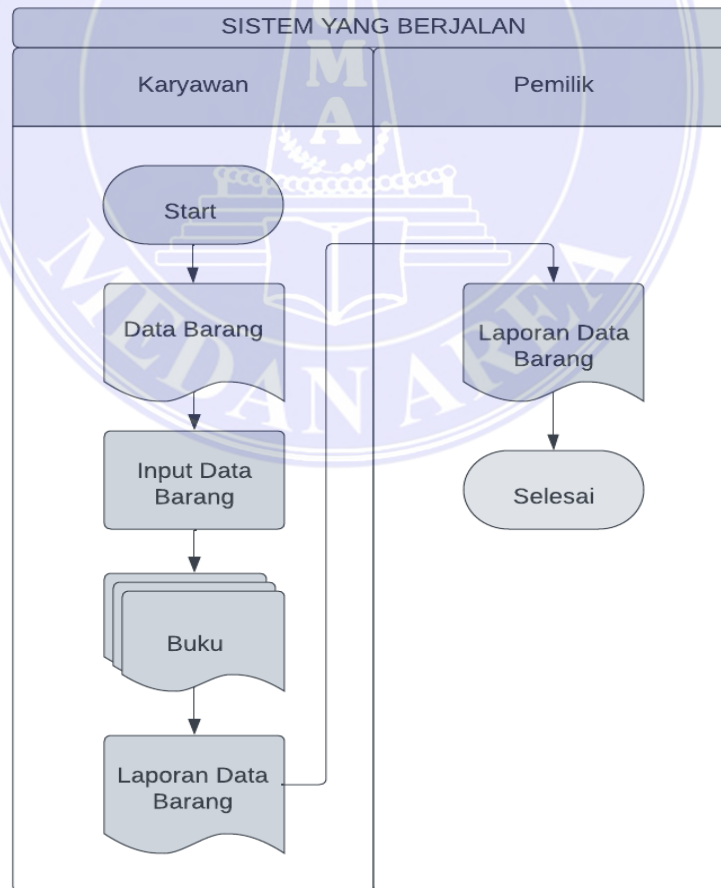
3.3 Hasil Kerja Praktek

Dari wawancara dan observasi yang di lakukan penulis di Toko Roti Master Bread Jl.Tengku Amir Hamzah, Kwala Begumit, Kec. Binjai, Kabupaten Langkat penulis dapat merancang dan membangun sebuah system informasi yang akan menggantikan system terdahulu yang masih di lakukan secara manual.

3.3.1 Analisis System yang Berjalan

Setelah penulis melakukan sesi wawancara dengan karyawan dan pemilik toko Master Bread Jl.Tengku Amir Hamzah, Kwala Begumit, Kec. Binjai, Kabupaten Langkat. Penulis mengetahui bahwa system yang berjalan saat ini masih menggunakan system manual yang menggunakan perangkat tulis seperti buku dan pena, data yang di catat ialah Nama Barang, Jenis, Kategori, Tanggal Masuk dan Tanggal Keluar

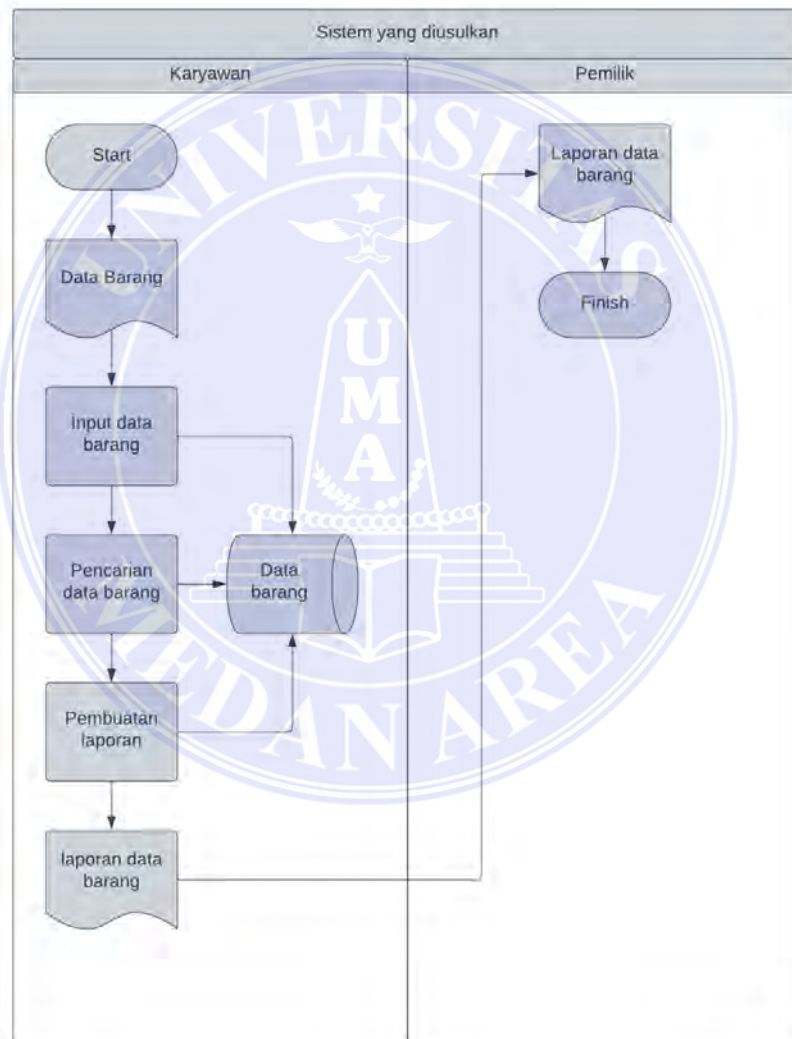
Tabel 3.2 Sistem yang berjalan



3.3.2 Analisis Sistem Yang Diusulkan

Analisis sistem yang penulis usulkan adalah Sistem Informasi Pendataan Bahan Baku di Toko Roti Master Bread berbasis web, yang kedepanya diharapkan dapat membantu untuk mempermudah dan memperaman pengolahan dan penyimpanan data barang bagi karyawan dan pemilik toko

Tabel 3.3 Sistem yang diusulkan



3.3.3 Kebutuhan Sistem Perangkat Keras

Berikut ini merupakan spesifikasi perangkat yang penulis gunakan dalam perancangan system ini :

1. Personal Computer (PC)
2. Prosesor minimal AMD-A4-5000
3. Minimal RAM 4gb
4. Hardisk minimal 250gb

3.3.4 Kebutuhan Sistem Perangkat Lunak

Berikut merupakan kebutuhan perangkat lunak yang digunakan :

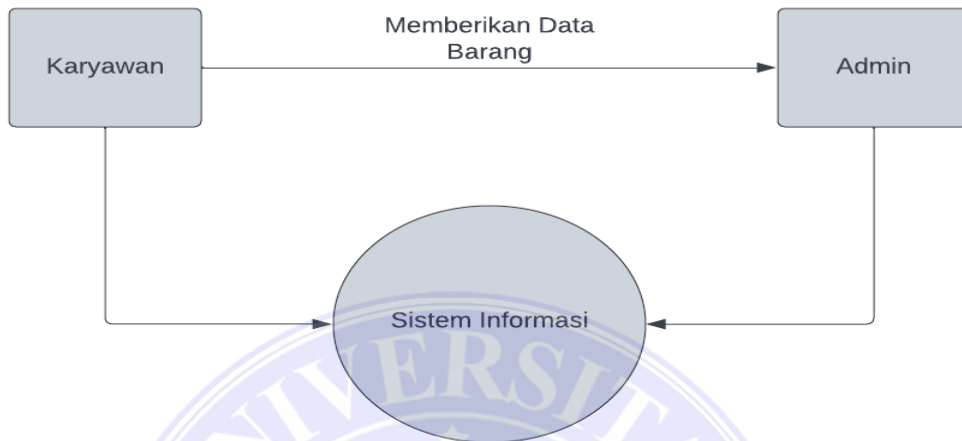
1. Sistem Operasi *Windows 10 Pro 64bit*
2. XAMPP versi 7.3.9
3. Bahasa pemrograman PHP
4. Web Browser Chrome
5. Data Base MySQL

3.4 Desain Sistem

Setelah penulis melakukan Observasi system kerja di toko roti Master Bread penulis akan merancang Sistem Informasi Pendataan Bahan Baku di Toko Roti Master Bread Jl.Tengku Amir Hamzah, Kwala Begumit, Kec. Binjai, Kabupaten Langkat sebagai berikut:

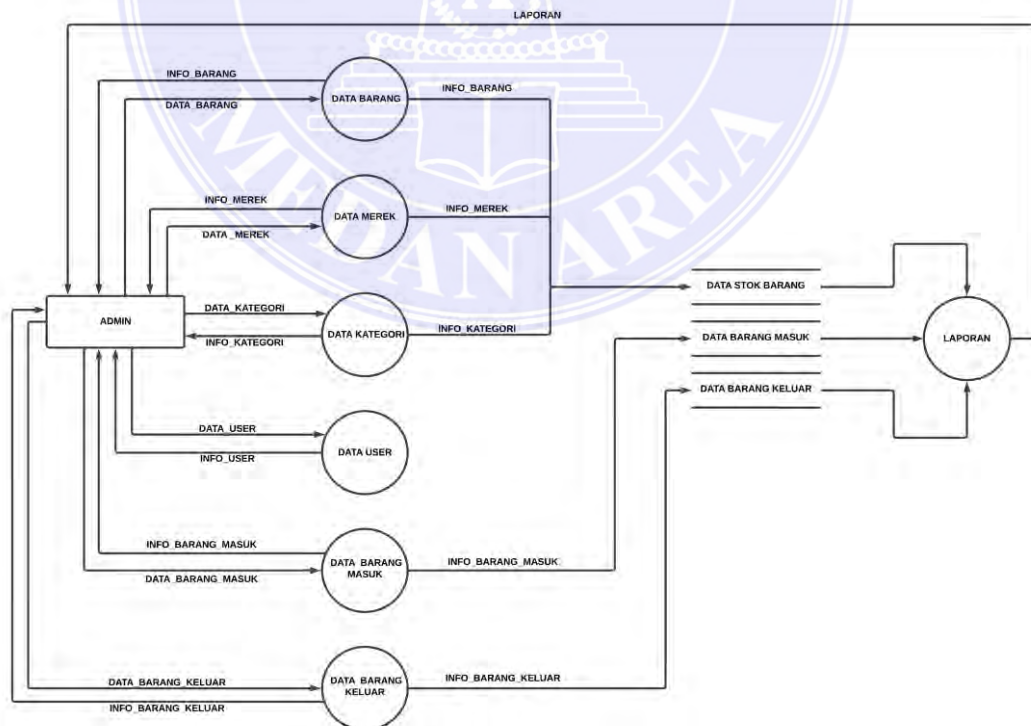
3.1.1 Desain Data Flow Diagram (DFD)

- a. DFD Level 0 Perancangan Sistem Informasi Pendataan Bahan Baku di Toko Master Bread



Gambar 3.4 DFD Level 0

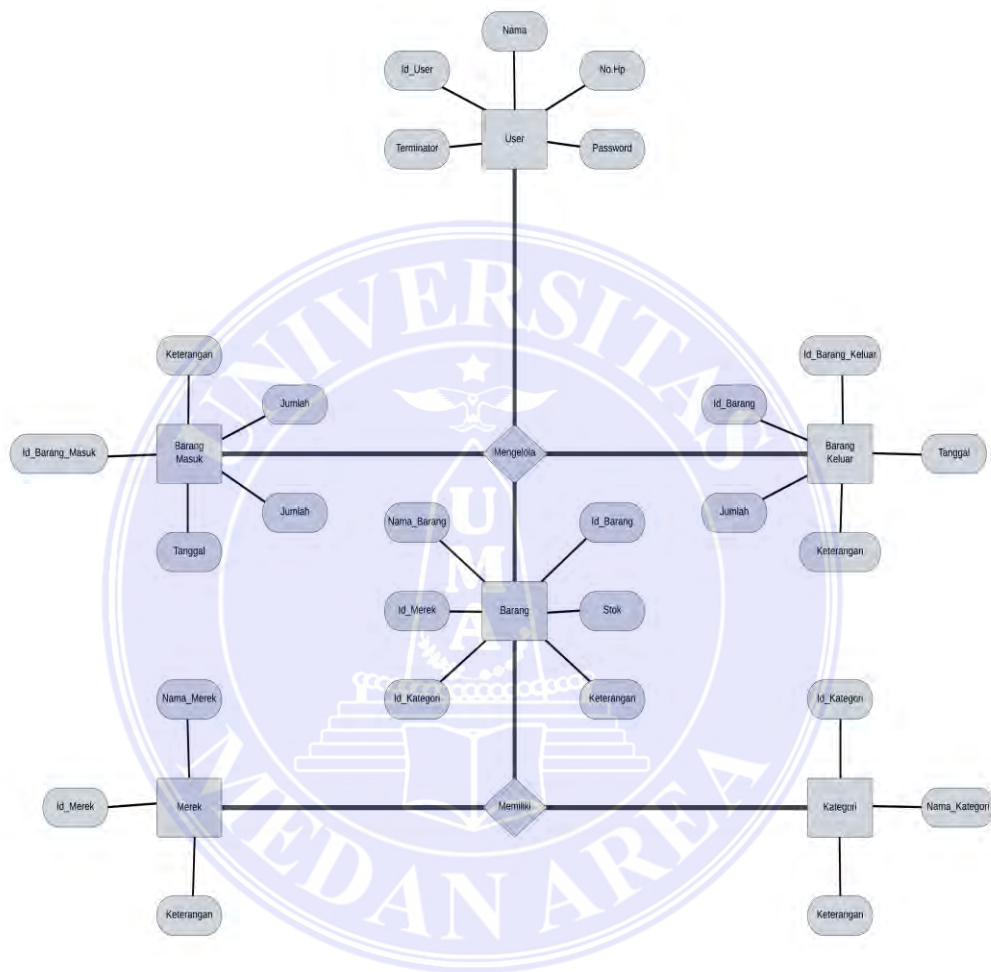
- b. DFD Level 1 Perancangan Sistem Informasi Pendataan Bahan Baku di Toko Master Bread



Gambar 3.2 DFD Level 1

3.1.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

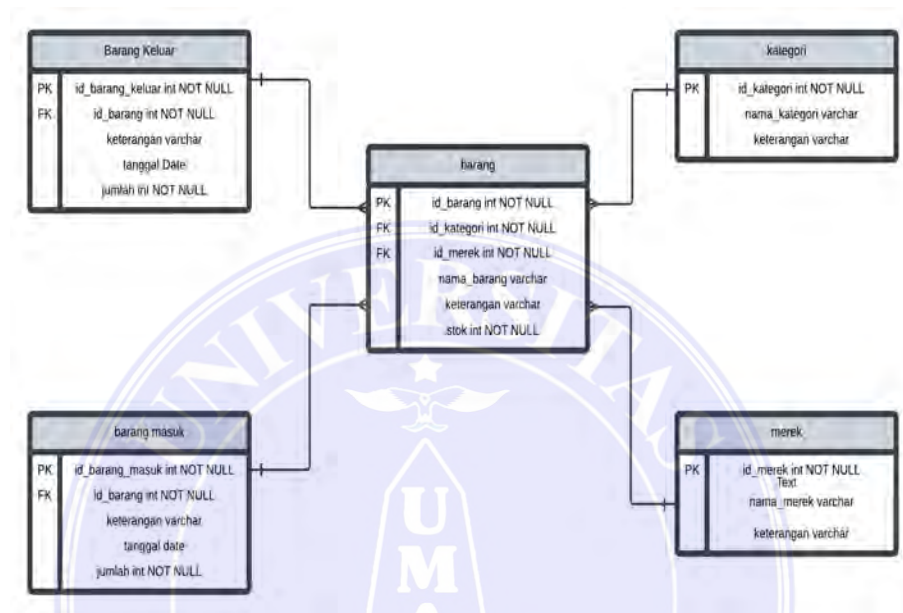
Berikut merupakan rangkaian ERD untuk Perancangan Sistem Informasi Pendataan Bahan Baku di Toko Master Bread



Gambar 3.3 Entity Relationship Diagram

3.4.1 Tabel Relasi

Tabel relasi adalah tabel yang menghubungkan antara entitas satu dengan yang lainnya dimana primary key pada suatu entitas dapat menjadi foreign di entitas lain yang terhubung tersebut. Dibawah ini tabel relasi untuk Perancangan Sistem Informasi Pendataan Bahan Baku di Toko Master Bread :



3.4.2 Struktur Tabel

Struktur tabel *database* yang digunakan dalam proses Perancangan Sistem Informasi Pendataan Bahan Baku di Toko Master Bread ialah sebagai berikut :

1. Tabel Barang

Berikut merupakan Struktur table yang terdapat pada table barang yang menunjukkan Nama atribut, Tipe data, dan ukuran

Tabel 3.4 Tabel Barang

Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran
id_barang	Int	11
id_merek	Int	11
id_kategori	Int	11
nama_barang	Varchar	128
keterangan	Varchar	256
stok	Int	11

2. Tabel Barang Keluar

Berikut merupakan Struktur table yang terdapat pada table barang keluar yang menunjukkan Nama atribut, Tipe data, dan ukuran

Tabel 3.5 Tabel Barang Keluar

Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran
id_barang_keluar	Int	11
id_barang	Int	11
jumlah	Int	11
keterangan	Varchar	256
tanggal	Date	

3. Tabel Barang Masuk

Berikut merupakan Struktur table yang terdapat pada table barang masuk yang menunjukkan Nama atribut, Tipe data, dan ukuran

Tabel 3.6 Tabel Barang Masuk

Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran
id_barang_masuk	Int	11
id_barang	Int	11
jumlah	Int	11
keterangan	Varchar	256
tanggal	Date	

4. Tabel Kategori

Berikut merupakan Struktur table yang terdapat pada table Kategori yang menunjukkan Nama atribut, Tipe data, dan ukuran

Tabel 3.7 Tabel Kategori

Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran
id_kategori	Int	11
nama_kategori	Varchar	128
keterangan	Varchar	256

5. Tabel Merek

Berikut merupakan Struktur table yang terdapat pada table Merek yang menunjukkan Nama atribut, Tipe data, dan ukuran

Tabel 3.8 Tabel Merek

Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran
id_merek	Int	11
nama_merek	Varchar	128
keterangan	Varchar	256

6. Tabel User

Berikut merupakan Struktur table yang terdapat pada table User yang menunjukkan Nama atribut, Tipe data, dan ukuran

Tabel 3.9 Tabel User

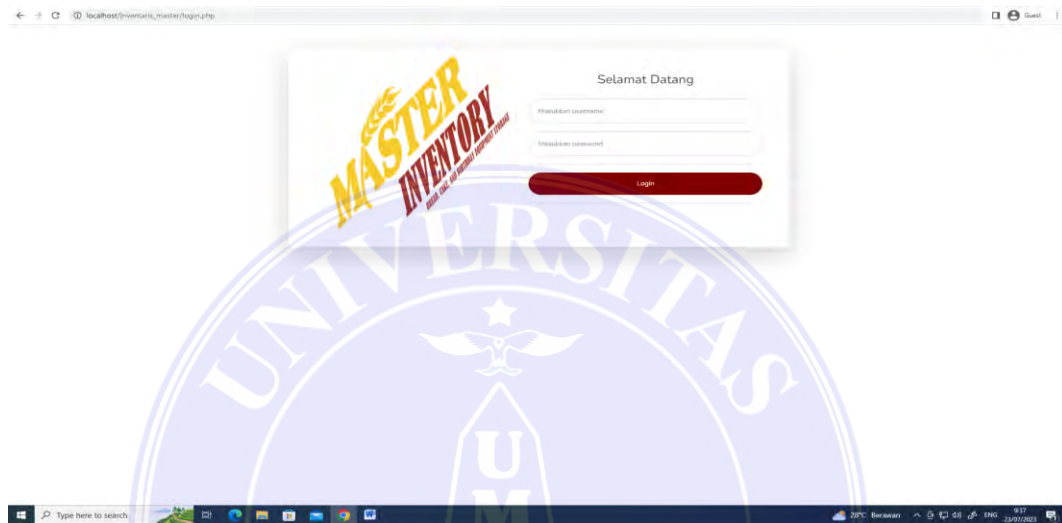
Nama Atribut	Tipe Data	Ukuran
id_users	Int	5
nama	Varchar	50
no_hp	Number	15
username	Varchar	20
password	Varchar	255

3.4.3 Implementasi

Berikut merupakan hasil dari Perancangan Sistem Informasi Pendataan Bahan Baku di Toko Master Bread :

a. Tampilan *Login*

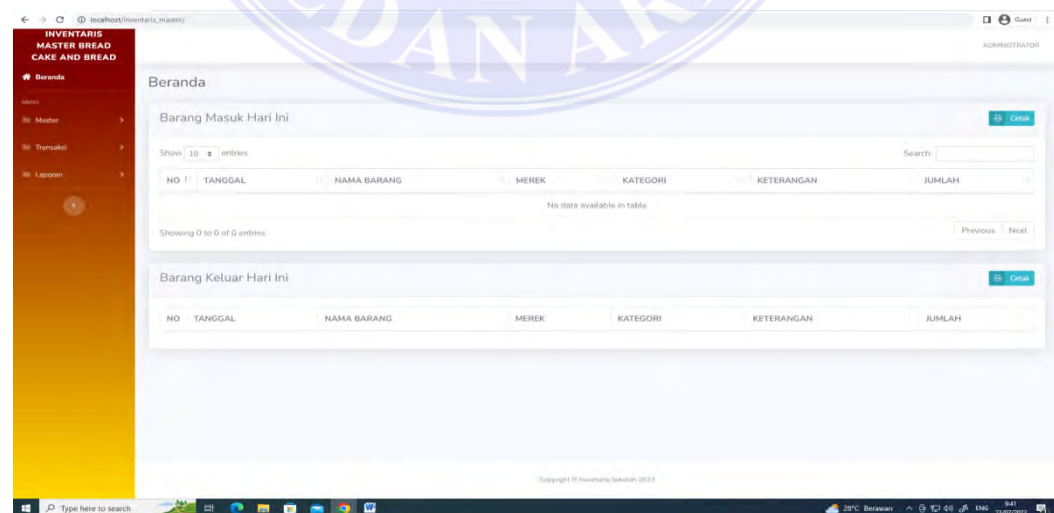
Page login merupakan page paling awal dimana page ini mengharuskan kita untuk login, agar kita dapat memasuki system



Gambar 3.4 Tampilan Login

b. Tampilan *Home*

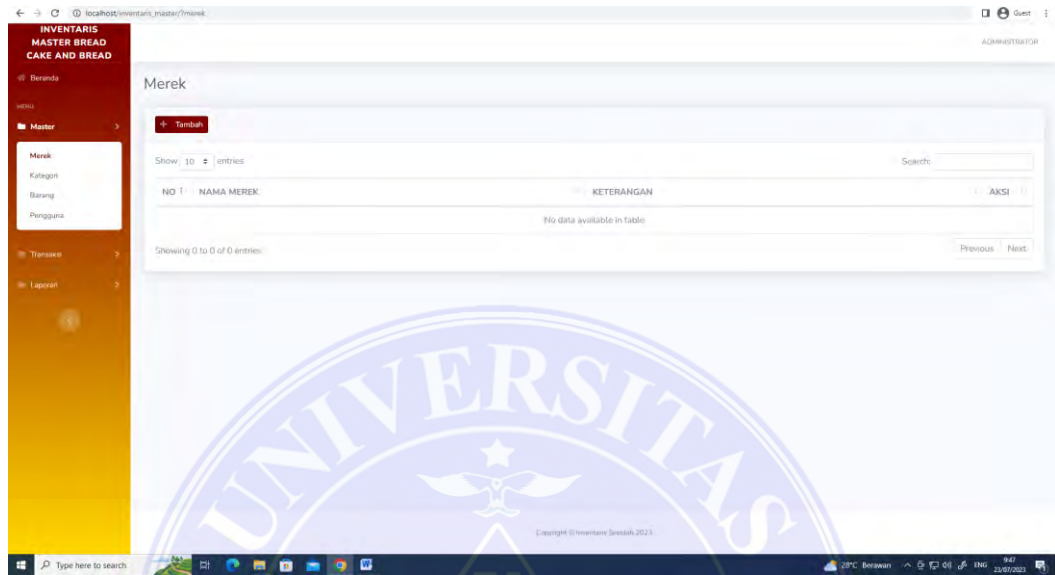
Dimenu ini menampilkan fitur fitur utama yang dapat di akses menu ini berfungsi sebagai menu utama dalam sistem



Gambar 3.5 Tampilan Home

c. Tampilan Merek

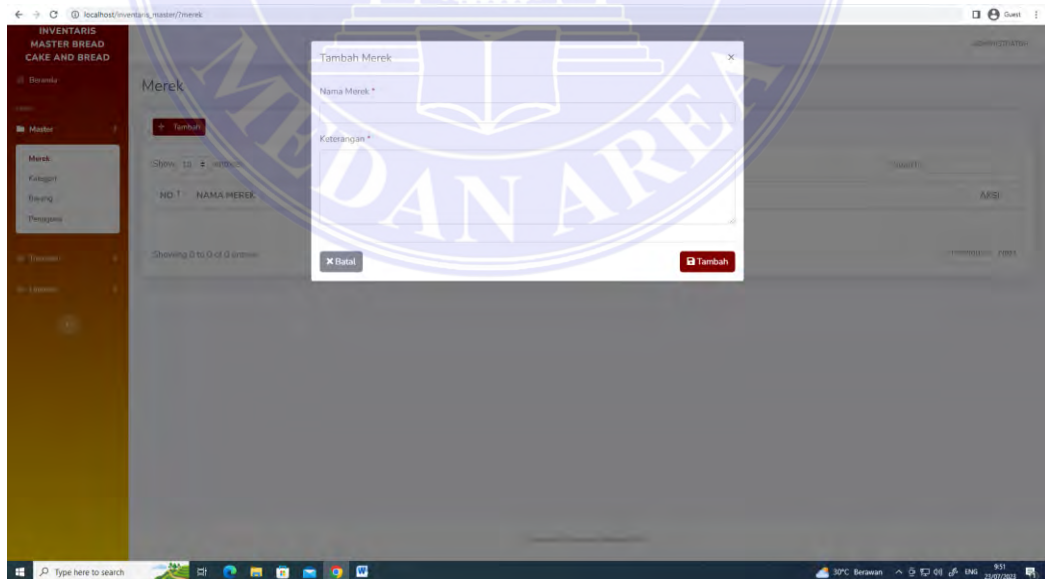
Dari menu ini kita dapat melihat barang kita berdasarkan merek yang ada di gudang



Gambar 3.6 Tampilan Merek

d. Tampilan penambahan merek

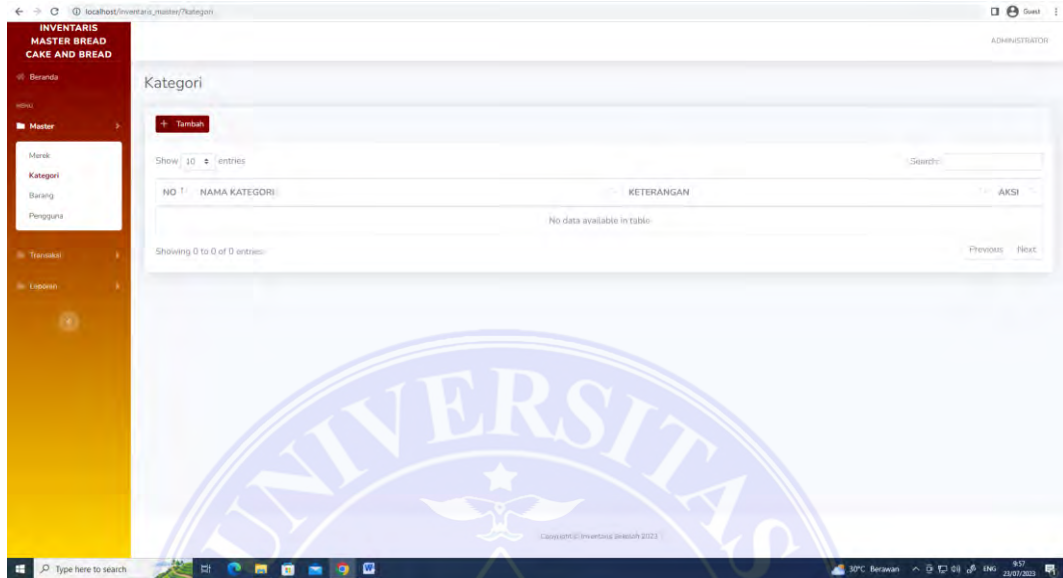
Dari menu ini kita dapat menambahkan Merek dan deskripsi dari merek tersebut



Gambar 3.7 Tampilan Penambahan Merek

e. Tampilan Kategori

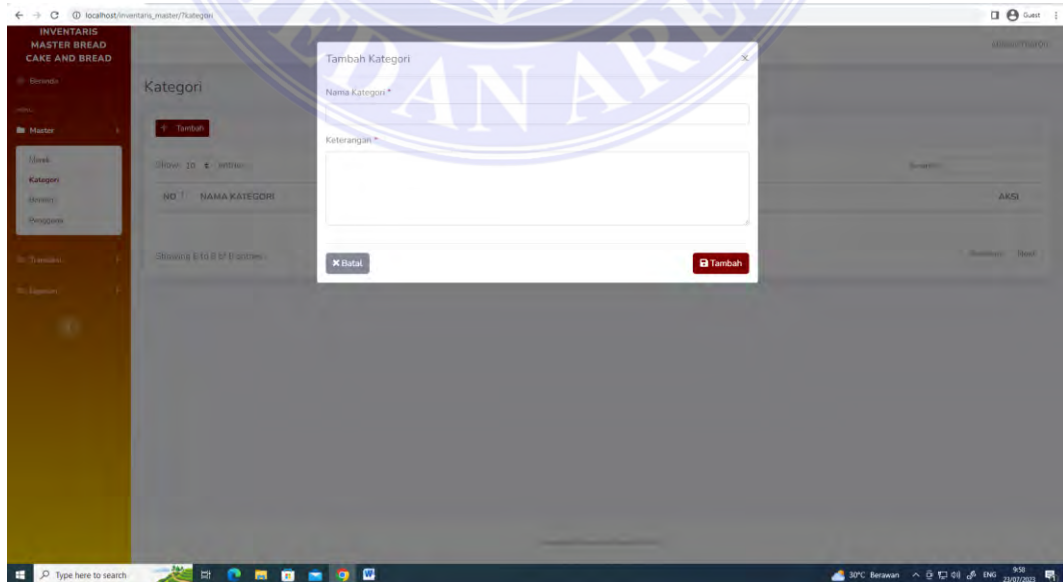
Sama halnya seperti merek di dalam menu kategori kita dapat melihat barang b arang berdasarkan kategori yang telah kita buat



Gambar 3.8 Tampilan Kategori

f. Tampilan Penambahan Merek

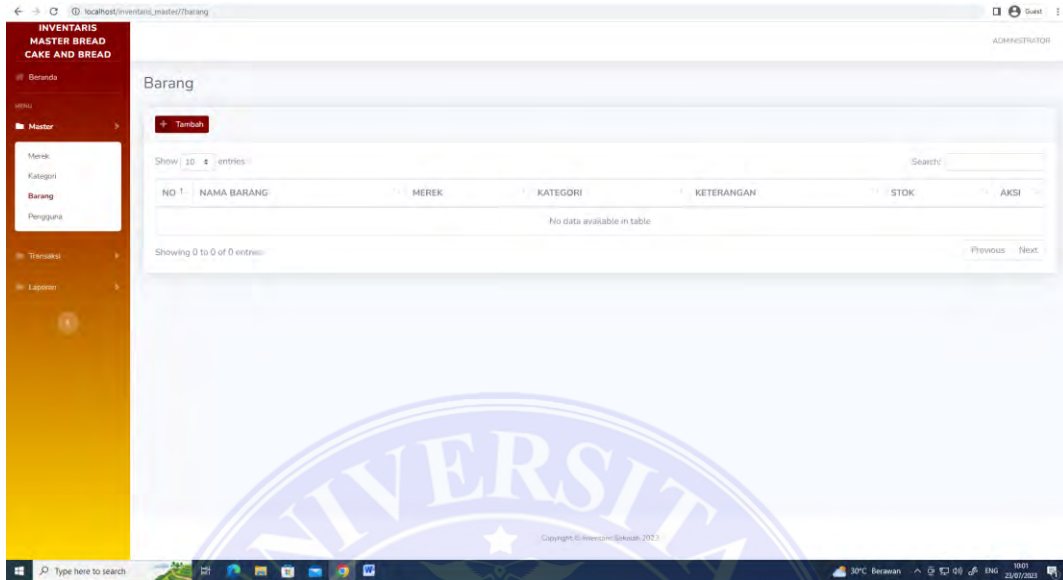
Dari sini kita dapat menambahkan kategori beserta deskripsi yang ingin kita tambahkan ke kategori tersebut



Gambar 3.9 Tampilan Kategori Merek

g. Tampilan Barang

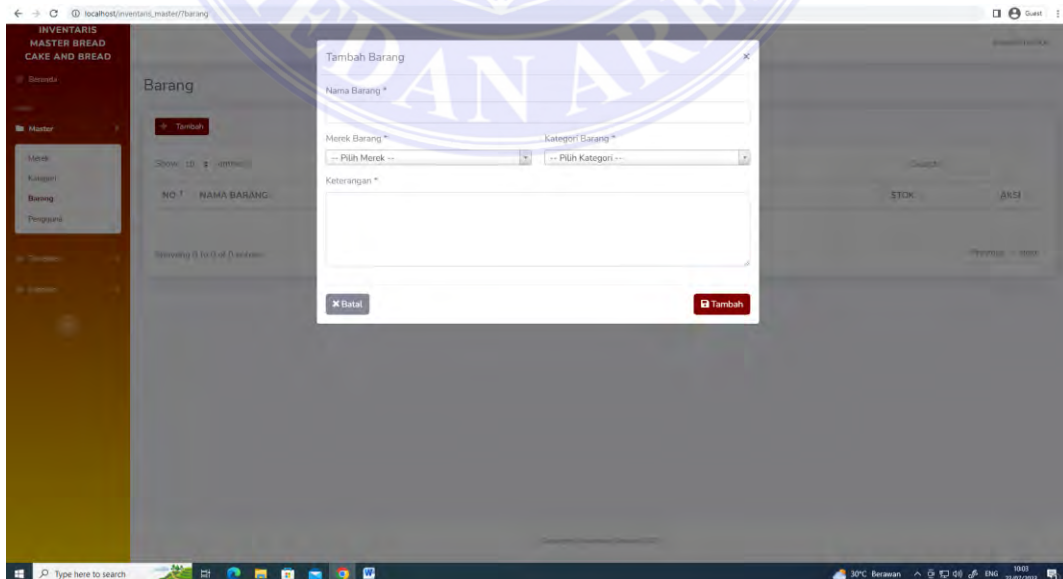
Dari menu ini kita dapat melihat barang yang tersedia dalam inventory kita



Gambar 3.10 Tampilan Menu Barang

h. Tampilan menu penambahan barang

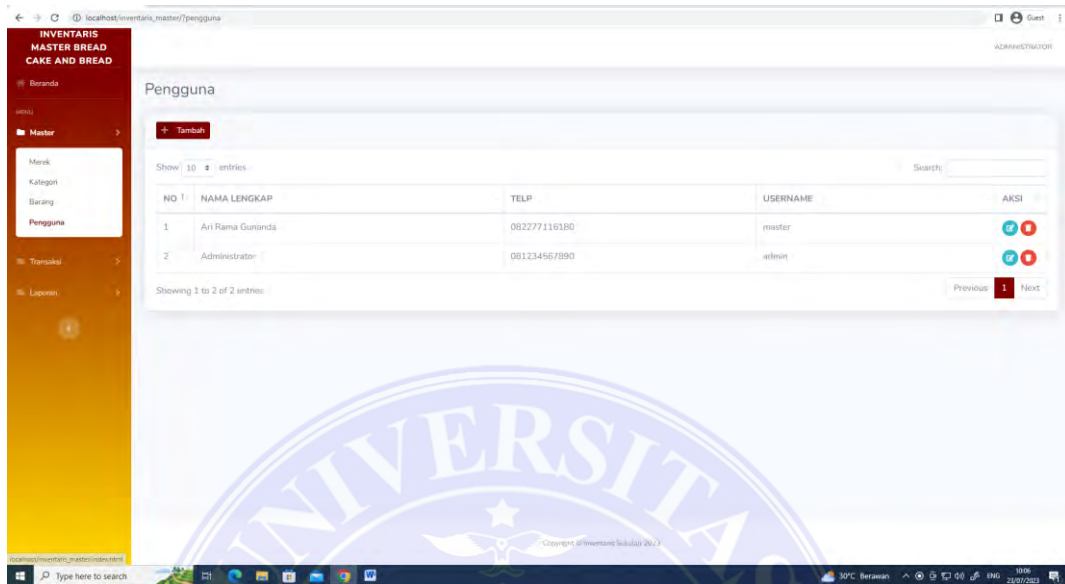
Dari menu ini kita dapat menambahkan barang yang biasa masuk ke inventory dan kita juga dapat menambahkan merek dan kategori yang telah kita buat untuk barang tersebut.



Gambar 3.11 Tampilan Menu Tambah Barang

i. Tampilan Menu pengguna

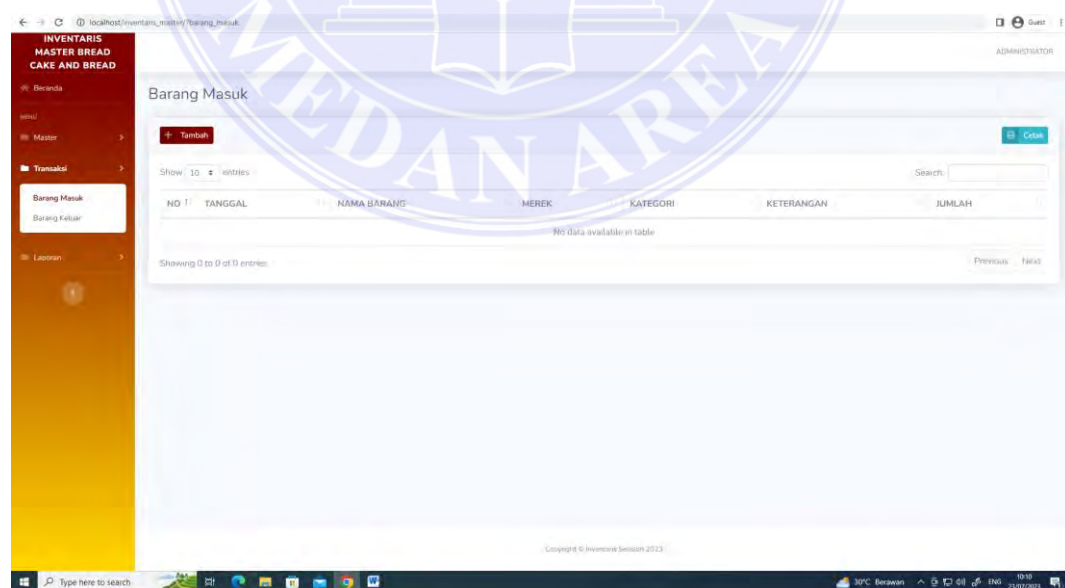
Dari menu ini kita dapat melihat siapa saja orang yang dapat mengakses system ini



Gambar 3.12 Tampilan Menu Pengguna

j. Tampilan menu barang masuk

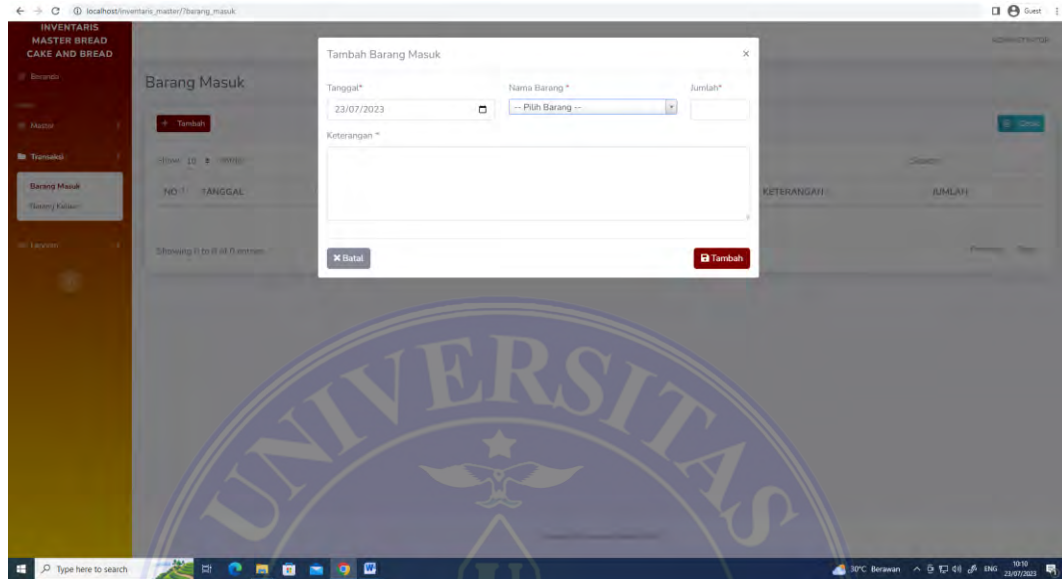
Dari menu ini kita dapat melihat barang yang masuk, mulai dari tanggal, merek, kategori, hingga jumlah



Gambar 3.13 Tampilan Menu Barang Masuk

k. Tampilan penambahan barang masuk

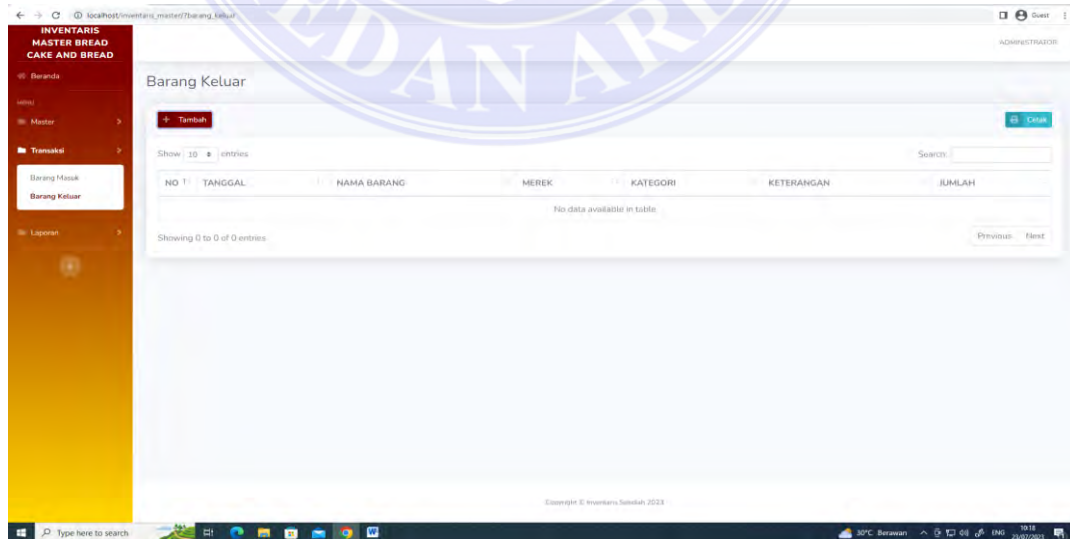
Dari menu ini kita dapat menambahkan barang apa saja yang masuk ke gudang, kita dapat memilih barang yang masuk, tanggal masuk, dan juga menambahkan keterangan barang tersebut



Gambar 3.14 Tampilan Penambahan Barang Masuk

1. Tampilan barang keluar

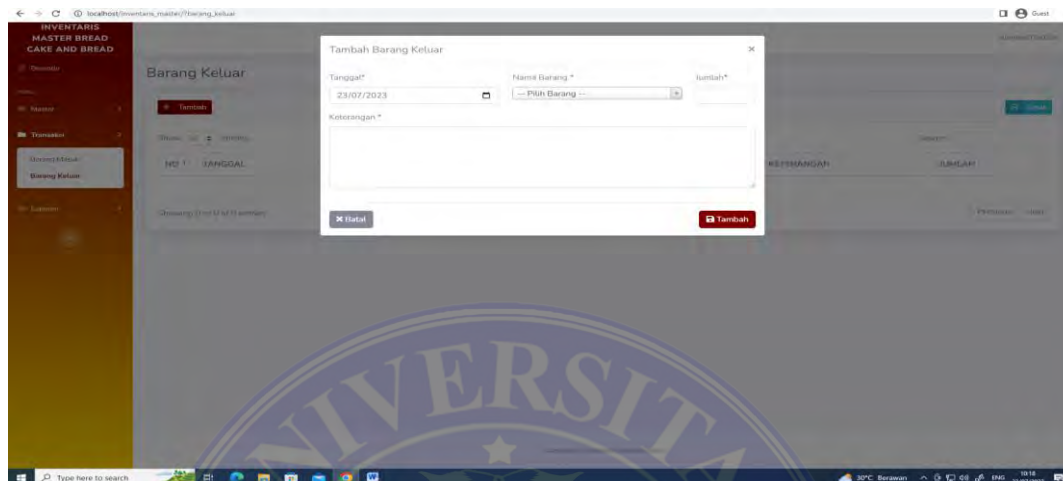
Dari sini kita dapat melihat barang apa saja yang kita gunakan atau barang apa saja yang keluar dari gudang, kita dapat melihat barang apa yang keluar, tanggal keluar, jumlah barang yang keluar, hingga keterangan dari barang yang keluar



Gambar 3.15 Tampilan Barang Keluar

m. Tampilan penambahan barang keluar

Dari menu ini kita dapat mencatatkan barang apa saja yang keluar, mulai dari barang apa, merek apa, tanggal keluar, hingga jumlah, dan keterangan keluaranya barang



Gambar 3. 16 Tampilan Penambahan Barang Keluar

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Sistem inventaris berbasis web cukup mempermudah pekerjaan karyawan dalam pencatatan dan penyimpanan data dimana proses penyimpanan dan pencatatan jauh lebih aman dan efisien. Perancangan Sistem Informasi Pendataan Bahan Baku di Toko Master Bread ini merupakan salah satu bukti implementasi inventaris yang dapat membantu pekerja agar lebih efisien dan lebih aman dalam urusan penyimpanan dan pencatatan data barang.

4.2 Saran

Saran penulis dalam laporan yang berjudul Perancangan Sistem Informasi Pendataan Bahan Baku di Toko Master Bread ini ialah sebagai berikut:

1. Penambahan fitur gambar/foto barang untuk mempermudah karyawan baru untuk mencari dan melihat barang
2. Penambahan fitur harga pada barang untuk melakukan pencatatan pengeluaran dengan lebih mudah dan efisien

DAFTAR PUSTAKA

- ahmad, r. (2013). Sistem Informasi Pemantauan Posisi Kendaraan Dinas UNSRI. *Jurnal Sistem Informasi*, 603-610.
- Anhar. (2010). *Panduan Menguasai PHP dan MySQL Secara Otodidak*. Mediakita.
- Hakim, L. (2008). *Membongkar trik rahasia para master PHP*. Lokomedia.
- Hutahaean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Deepublish.
- Lubis, A. (2016). *Basis Data Dasar*. Deepublish.
- Rayner, K. (2015). *Introduction to Information System*. SINGAPORE WILEY.
- Rerung, R. R. (2018). *Pemrograman Web Dasar*. Deepublish.
- Rudiyanto, M. A. (2011). *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. Penerbit Andi.
- Soemarso. (2009). *Akutansi: suatu pengantar*. Jakarta: Selemba Empat.
- Wandah, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Wardana. (2016). *Aplikasi Website Profesional dengan PHP dan jQuery*. Elex Media Komputindo.
- Yudhanto, Y. (2018). *Panduan Pintar Belajar phpMyAdmin Dasar*. Rumah Studio.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengantar Kerja Praktek

Lampiran 2 Surat Keterangan Dosen Pembimbing Kerja Praktek

Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Kerja Praktek

Lampiran 4 Surat Keterangan Berita Acara Kerja Praktek

Lampiran 5 Surat Keterangan Nilai Pembimbing Kerja Praktek

Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan Kerja Praktek

Lampiran 7 Hasil Persentase Cek Plagiasi

