

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN
APLIKASI PENGUSULAN
PENGELOLAAN INVENTARIS BARANG
PADA DINAS PARIWISATA TANAH
LAUT

Oleh :

ACHMAD WIRA
NPM: 19630215



PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN
MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARI
BANJARMASIN
2022

LEMBAR PENGESAHAN

APLIKASI PENGUSULAN PENGELOLAAN INVENTARIS BARANG PADA DINAS PARIWISATA TANAH LAUT

Laporan Praktek Kerja Lapangan ini telah disidangkan pada :

Hari, tanggal :.....

Tempat : Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan

Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

Menyetujui/mengesahkan :

Banjarmasin, Februari 2022

Ketua Program Studi,

Dosen Pembimbing,

Dr. Ir. H. M. Muflih, M.Kom

Nur Alamsyah, S.Sos., M.Kom

NIP. 19700902 199403 1 006

NIDN

Mengetahui :

**Dekan Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Islam Kalimantan**

Dr.Hj. Silvia Ratna, S.Kom.,M.Kom

NIP. 1975 0913 200501 2 001

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Praktek Kerja Lapangan yang berjudul “**APLIKASI PENGUSULAN PENGELOLAAN INVENTARIS BARANG PADA DINAS PARIWISATA TANAH LAUT**” Ini beserta

seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Pelaihari, Januari 2022
Yang membuat pernyataan

Achmad Wira
NPM. 19630215

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh,

Dengan segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT karena berkat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesehatan, kemudahan dan kesungguhan. Tidak lupa shalawat beserta salam semoga terlimpahkan, untuk dapat menyelesaikan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini. Sehingga Laporan Praktek Kerja Lapangan ini dengan judul **“APLIKASI PENGUSULAN PENGELOLAAN INVENTARIS BARANG PADA DINAS PARIWISATA TANAH LAUT”** ini dapat terselesaikan sebagaimana mestinya.

Penyusunan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini adalah suatu sarana untuk mempraktekan secara langsung ilmu dan teori yang telah dipelajari selama melaksanakan pembelajaran di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjary Banjarmasin.

Dalam penyusunan dan penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini disampaikan terima kasih kepada Ayah dan Ibu atas jasa-jasa, kesabaran dan do'anya, kemudian terimakasih kepada yang terhormat :

1. Ibu Dr. Hj. Silvia Ratna, S.Kom., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin.
2. Bapak Dr. Ir. H. M. Muflih, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
3. Bapak Nur Alamsyah, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing, yang juga telah banyak memberi masukan, saran dan motivasi dalam hal apapun selama bimbingan pelaksanaan Laporan Praktek Kerja Lapangan dan dalam menyusun laporan ini hingga dapat terselesaikan.
4. Ibu Harirawati, A.Md selaku Kepala Sub bagian Kepegawaian di Dinas Pariwisata Tanah Laut yang telah memberikan kesempatan buat melakukan Praktek Kerja Lapangan.
5. Seluruh *staff Dinas Pariwisata Tanah Laut*, telah berkerja sama dalam selama melakukan Laporan Praktek Kerja Lapangan.
6. Seluruh dosen dan *staff* Fakultas Teknologi Informasi UNISKA Banjarbaru dan Banjarmasin.
7. Teman-teman seperjuangan yang memberikan banyak pengalaman dan motivasi.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan berkat dan karunia-Nya kepada semuanya atas bantuan, dukungan, dan motivasi. Disadari bahwa dalam pembuatan laporan ini masih ada kekurangan baik dari segi isi, tata bahasa maupun penyajian jauh dari sempurna, diharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk perbaikan yang akan mendatang. Semoga Laporan Praktek Kerja Lapangan ini dapat berguna dan memberikan manfaat bagi pembaca, dunia pendidikan pada bidang komputer pada umumnya.

Walaikumsalam Warohmatullahi Wabarokatuh,

Pelaihari, Januari 2020
Yang membuat pernyataan

Achmad Wira
NPM. 16630649

DAFTAR ISI

	Halaman
LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN.....	1
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I.....	12
1.1 Latar Belakang.....	12
1.2 Alasan Pemilihan Judul	13
1.3 Ruang Lingkup	14
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	15
1.5 Sistematika Penulisan	15
BAB II.....	17
2.1 Lokasi Tempat PKL.....	17
2.1.1 Struktur Organisasi	18
2.1.2 Visi	19
2.1.3 Misi.....	19
2.2 Pengumpulan Data.....	19
2.3 Analisis Sistem / Prosedur yang Berjalan.....	20
2.4 Temuan Permasalahan	22
2.5 Solusi Pemecahan Masalah.....	22
BAB III.....	24
3.1 Usulan Sistem Baru.....	24
3.1.1 Gambaran Sistem Usulan.....	24
3.2 Perancangan Model Sistem.....	26

3.3	Perancangan Database	36
3.3.1	Relasi Tabel	41
3.4	Perancangan Antar Muka Sistem.....	42
3.4.1	Perancangan Antarmuka Masukan Sistem.....	42
3.5	Hasil Tampilan Program / Aplikasi	55
BAB IV	70
4.1	Kesimpulan	70
4.2	Saran	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tempat praktek kerja lapangan (PKL)	17
Gambar 2. 2 Lokasi praktek kerja lapangan (PKL)	18
Gambar 2. 3 Stuktur Organisasi	18
Gambar 2. 4 Flowchart sistem yang berjalan sekarang.....	21
Gambar 2. 5 Flowchart sistem yang diusulkan.	23
Gambar 3.2 1 Use Case	29
Gambar 3.2 2 Activity Diagram.....	31
Gambar 3.2 3 Class Diagram	33
Gambar 3.2 4 Squence Pendaftaran dan Pengarsipan Super Admin	34
Gambar 3.2 5 Squence Pendaftaran dan Pengarsipan Admin.....	35
Gambar 3.2 6 Squence Diagram Monitoring Kadis.....	36
Gambar 3.3 1 Relasi Tabel.....	41
Gambar 3.4 1 Form Login.....	42
Gambar 3.4 2 Beranda Admin	43
Gambar 3.4 3 Rancangan Form Input Barang Admin	44
Gambar 3.4 4 Form Input Barang Keluar Admin	45
Gambar 3.4 5 Rancangan Form Input Barang Masuk Admin	46
Gambar 3.4 6 Rancangan Form Input User Admin	47
Gambar 3.4 7 Rancangan Form Supplier Masuk Admin	48
Gambar 3.4 8 Rancangan Beranda Sekretaris.....	49
Gambar 3.4 9 Rancangan Beranda Kadis	50
Gambar 3.4 10 Rancangan Laporan Data Supplier.....	51

Gambar 3.4 11 Rancangan Laporan Barang Masuk	52
Gambar 3.4 12 Rancangan Laporan Barang Keluar	53
Gambar 3.4 13 Rancangan Laporan Barang	54
Gambar 3.4 14 Rancangan Laporan User	55
Gambar 3.5 1 Form Login.....	56
Gambar 3.5 2 Beranda Admin	57
Gambar 3.5 3 Form Input Data Barang Admin.....	58
Gambar 3.5 4 Form Input Barang Keluar Admin	59
Gambar 3.5 5 Form Input Barang Masuk Admin	60
Gambar 3.5 6 Form Input User Admin	61
Gambar 3.5 7 Form Supplier Masuk Admin.....	62
Gambar 3.5 8 Beranda Sekretaris.....	63
Gambar 3.5 9 Beranda Kadis	64
Gambar 3.5 10 Rancangan Laporan Supplier	65
Gambar 3.5 11 Laporan Barang Masuk	66
Gambar 3.5 12 Laporan Barang Keluar	67
Gambar 3.5 13 Laporan Data Barang	68
Gambar 3.5 14 Rancangan Laporan User	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 1Tabel Simbol Use Case	28
Tabel 3.2 2 Tabel Simbol Activity Diagram.....	30
Tabel 3.2 3 Tabel Class Diagram.....	32
Tabel 3.2 4 Tabel Simbol Squence Diagram	33
Tabel 3.3 1 Tabel User	37
Tabel 3.3 2 Activity Logs	37
Tabel 3.3 3 Barang Keluar	38
Tabel 3.3 4 Barang Masuk	38
Tabel 3.3 5 Data Barang.....	39
Tabel 3.3 6 Groups	39
Tabel 3.3 7 Menu	39
Tabel 3.3 8 Supplier	40

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Laut mempunyai tugas dan fungsi melaksanakan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah dalam bidang kepariwisataan dan tugas pembantuan yang diberikan kepada daerah. Dimana sektor pariwisata memiliki peran dalam mempromosikan potensi pariwisata daerah terkait. Dalam hal ini Dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Laut harus berkelanjutan. Mengajak para penggiat pariwisata, baik berasal dari pemerintah maupun stakeholder dalam mengidentifikasi jenis wisata yang akan diangkat sebagai ikon pariwisata Tanah Laut. yang terdiri dari beberapa bidang yaitu, Bidang Ekonomi Kreatif, Bidang Pemasaran, Bidang Destinasi.

Inventaris adalah daftar yang memuat semua barang milik kantor yang dipakai untuk melaksanakan tugas. Inventaris kantor sangatlah penting bagi kelangsungan sebuah perusahaan atau instansi. Salah satu atau beberapa perlengkapan mengalami gangguan pasti akan menghambat jalannya roda perekonomian perusahaan atau instansi tersebut, yang biasanya berupa tidak teraturnya keorganisasian sebuah inventaris kantor atau kurangnya sebuah sistem dalam menginventaris perlengkapan kantor.

Pengelolaan data inventaris barang di Dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Laut ini masih dilakukan secara manual yaitu dengan menggunakan buku besar yang dipakai untuk mencatat barang-barang yang ada. Semua

keterangan mengenai barang inventaris kantor dicatat dalam buku besar, sehingga untuk catatan barang-barang di tahun-tahun sebelumnya sebagian sudah tidak ada lagi karena pengelolaan yang digunakan masih sangat sederhana. Apabila ada pihak yang membutuhkan sulit untuk mencari keterangan dimana data barang yang dibutuhkan tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, dilihat dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian oleh (Guntara, 2011) yang berjudul “Sistem Informasi Inventaris Barang Pada Dinas Kesehatan Kota Bandung” kemudian penelitian (Iskandar, 2014) yang berjudul “Sistem Informasi Inventory Pada Badan Kepegawaian Daerah Kota Semarang” dari kedua penelitian diatas hasil yang didapatkan yaitu mempermudah dalam merekap data inventaris barang.

Berdasarkan uraian diatas, maka dibuat suatu aplikasi yaitu: **“APLIKASI PENGELOLAAN INVENTARIS BARANG PADA DINAS PARIWISATA TANAH LAUT”**.

1.2 Alasan Pemilihan Judul

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dibagian Sub Bagian Umum dan Kepegawaian pada Instansi Dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Laut di buat program khusus menangani masalah pendataan dan pengelolaan inventaris barang. Setelah memperhatikan latar belakang yang di uraikan, ada beberapa alasan menjadi dasar untuk memilih judul **“APLIKASI PENGELOLAAN INVENTARIS BARANG PADA DINAS PARIWISATA TANAH LAUT”** Adapun alasan-alasan tersebut adalah

sebagai berikut :

1. Belum adanya sistem pengolahan data secara komputerisasi membuat pendataan kurang efisien.
2. Agar mempermudah staff dalam menangani permasalahan dalam kendala pengelolaan inventaris barang.
3. Agar dalam pengelolaan inventaris barang tercatat secara sistematis dan bisa di review kembali dalam keperluan-keperluan tertentu.
4. Mempermudah pengelolaan inventaris dalam melengkapi persyaratan serta dapat meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga.

1.3 Ruang Lingkup

Untuk mempermudah dalam penulisan laporan ini lebih terarah sesuai ruang lingkup maka berdasarkan permasalahan dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) pada Dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Laut.

Adapun permasalahan yang akan dibahas dalam laporan ini adalah sebagaiberikut :

1. Sistem ini hanya dipakai oleh staff Dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Laut.
2. Sistem ini hanya untuk pengelolaan inventaris barang, dalam pembuatan sistem menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, dan *MySQL* sebagai server untuk menyimpan data.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada laporan Praktek Kerja Lapangan ini ialah merancang dan membuat Aplikasi Pengelolaan Inventaris Barang, yang mampu mempermudah baik dari Pendataan, Pengusulan, Pencarian data berkas lebih akurat dalam melengkapi persyaratan pengelolaan barang pada Dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Laut.

1. Dapat memberikan kemudahan dalam pengelolaan dan laporan data barang.
2. Mempercepat pekerjaan dan pencarian data secara cepat, tepat dan akurat.
3. Untuk memudahkan pengawasan dan pengendalian sarana dan parasarana yang dimiliki oleh suatu kantor.
4. Memberikan data dan informasi untuk dijadikan bahan/pedoman dalam pengarahan pembelian barang.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini secara sistematika akan di jelaskan secara singkat isi dari setiap bab tersebut , di antara nya adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang, alasan pemilihan judul, ruang lingkup, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan.

BAB II : HASIL PELAKSANAAN PKL

Pada bab ini dibahas tentang lokasi/tempat PKL, pengumpulan data, analisis sistem/prosedur yang sedang berjalan, temuan permasalahan, solusi pemecahan masalah.

BAB III : ANALISIS DAN PEMECAHAN MASALAH

Pada bab ini dibahas tentang usulan sistem baru, (gambaran sistem usulan, usulan hardware dan software), perancangan model sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML), perancangan database (terdiri dari atas tabel-tabel, kamus data, dan tabel relasi) perancangan antarmuka sistem (terdiri dari rancangan antarmuka masukan sistem dan keluaran sistem) hasil tampilan program/aplikasi (tampilan antarmuka masukan dan keluaran sistem).

BAB IV : PENUTUP

Pada bab ini dibahas Kesimpulan dari laporan yang dibuat serta Saran untuk pengembangan program selanjutnya.

BAB II

HASIL PELAKSANAAN PKL

2.1 Lokasi Tempat PKL

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2022 sampai dengan 17 Desember 2022.

Nama Tempat PKL : Dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Laut

Alamat : Jl. Datu Insad Komplek Perkantoran Pelaihari Kelurahan
Angsau, Kecamatan Pelaihari, Kabupaten Tanah Laut

Nomor Telepon : (0512) 21178

Nomor Fax : (0511) 4772847

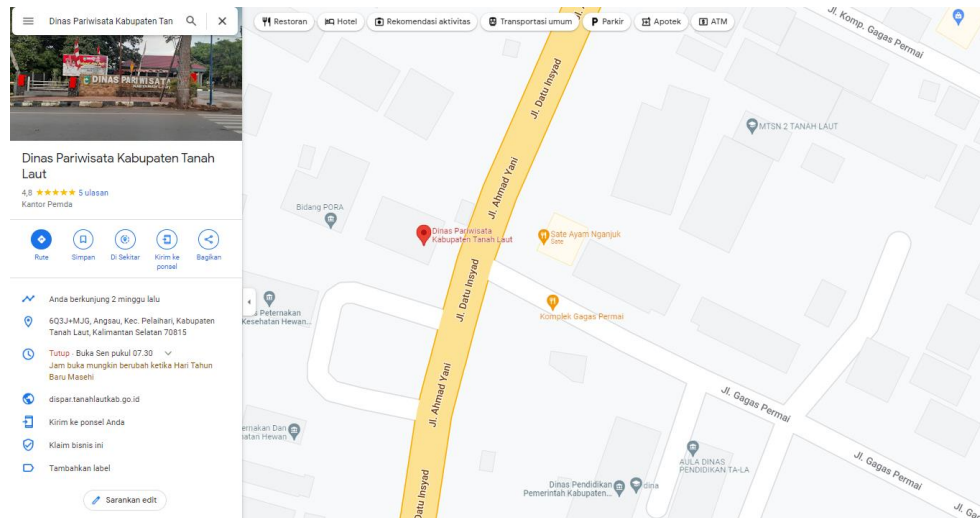
Kode Pos : 70814

Email : dispar.kabtala@gmail.com

Website : dispar.tanahlautkab.go.id



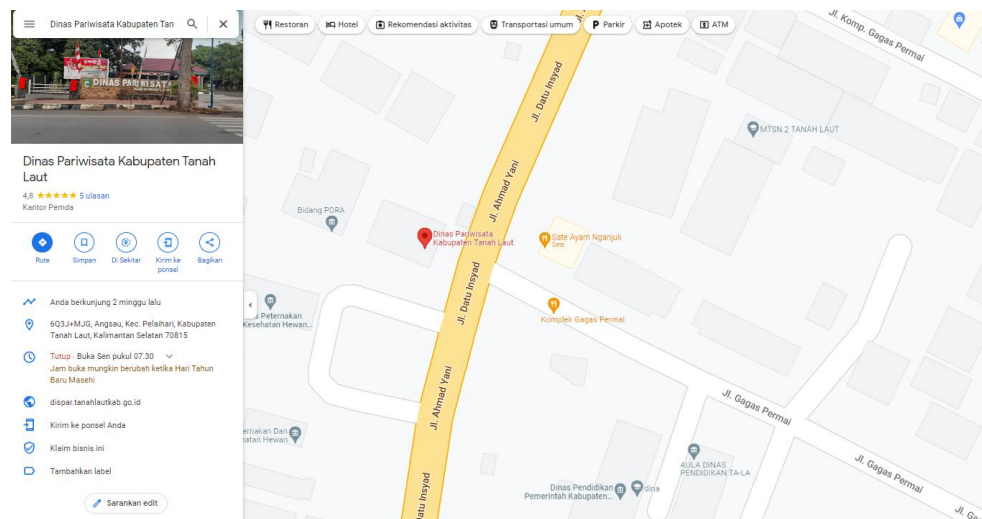
Gambar 2. 1 Tempat praktek kerja lapangan (PKL)



Gambar 2. 2 Lokasi praktek kerja lapangan (PKL)

2.1.1 Struktur Organisasi

Contoh :



Gambar 2. 3 Stuktur Organisasi

2.1.2 Visi

Pembangunan Tanah Laut pada RPJMD Tahun 2018-2023 mempunyai Visi Bupati dan Wakil Bupati terpilih yaitu "Terwujudnya Tanah Laut yang Berinteraksi (Berkarya, Inovasi, Tertata, Religius, Aktual, Sinergi)". Visi ini digunakan sebagai acuan dan pedoman dalam pembuatan renstra Dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Laut.

2.1.3 Misi

Misi yang berkenaan dengan dinas pariwisata adalah misi ke 5 yaitu Membangun sinergitas yang baik antar tingkat pemerintahan dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

2.2 Pengumpulan Data

Untuk membuat laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan dari Praktek Kerja Lapangan yaitu;

1. Wawancara (*Interview*)

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan secara bertatap muka secara langsung dengan pihak yang terkait untuk mendapatkan informasi.

2. Pengamatan (*Observasi*)

Yaitu mengamati secara langsung pada bagian umum dan kepegawaian cara pendataan dan pengusulan yang berjalan disana.

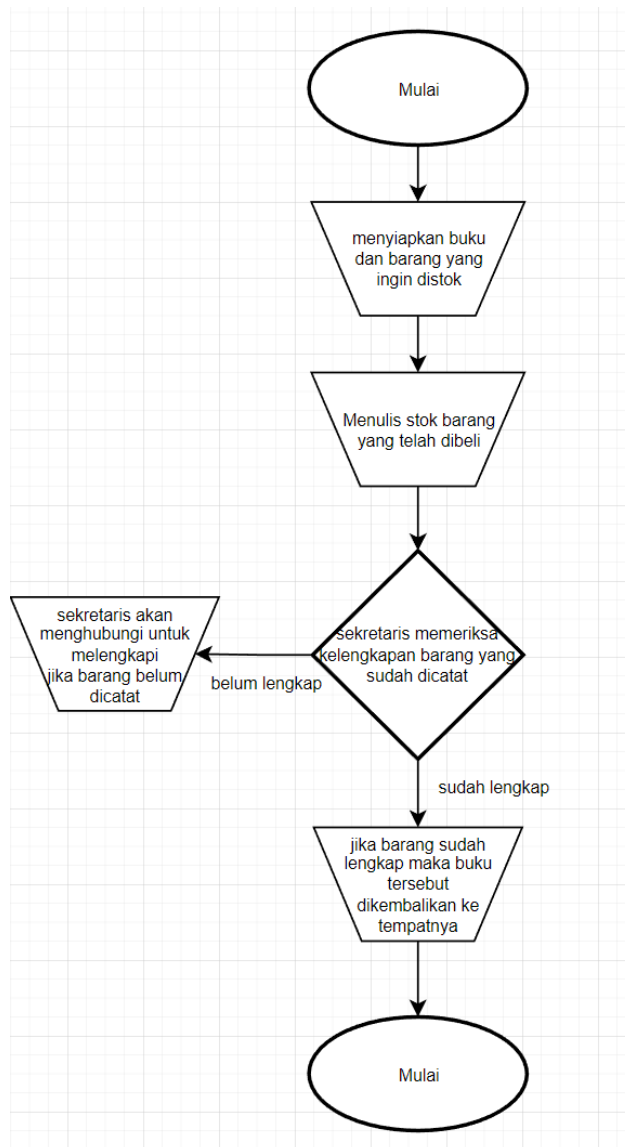
3. Studi Pustaka (*Library Research*)

Yaitu mempelajari dan mengumpulkan buku-buku, skripsi-skripsi referensi tersebut ataupun dari informasi internet untuk

mendapatkan teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan di tempat Praktek Kerja Lapangan.

2.3 Analisis Sistem / Prosedur yang Berjalan

Selama melakukan Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan pada Dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Laut dari wawancara dan observasi di Bagian Umum dan Kepegawaian yang sedang melakukan pengelolaan inventaris. Pengelolaaan data inventaris masih sederhana, dengan cara mencatat dibuku besar. Prosuder yang sekarang berjalan perlu dikembangkan untuk mempermudah dan mempersingkat waktu serta tenaga dalam pengelolaan data saat membuat laporan. Gambaran prosedur yang berjalan sekarang ini :



Gambar 2. 4 Flowchart sistem yang berjalan sekarang

Pada Bidang Kepegawaian alur pengelolaannya adalah sebagai berikut :

1. Karyawan membeli barang yang diperlukan untuk kantor
2. Melakukan pencatatan barang yang telah di beli di buku besar
3. Sekretaris memeriksa kelengkapan barang yang telah dicatat apakah sudah sesuai atau belum, jika belum maka harus melengkapi pada buku tersebut

4. Jika barang sudah lengkap dicatat maka buku tersebut akan disimpan kembali kedalam lemari

2.4 Temuan Permasalahan

Adapun kendala yang dihadapi selama pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan yaitu :

1. Terkendala dalam pengumpulan data tidak teratur sehingga pekerjaaa menjadi kurang efektif dan efisien.
2. Terkendala dalam pencatatan barang karena tidak tersedia aplikasi yang mumpuni untuk melaksanakan pekerjaan.

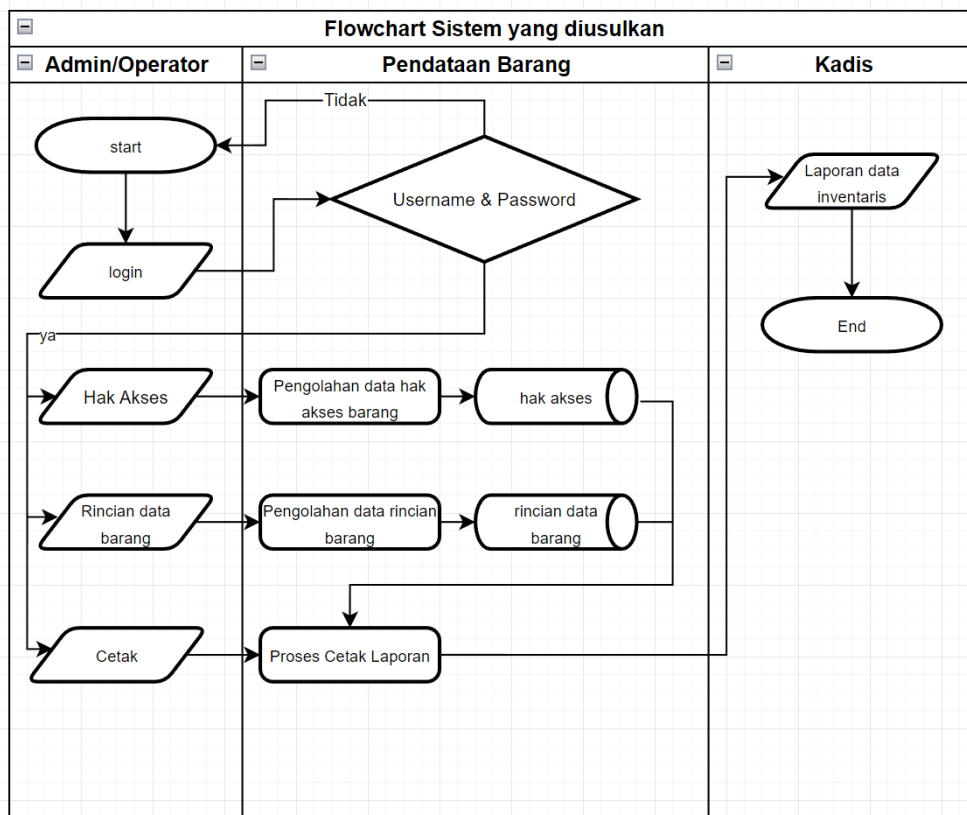
2.5 Solusi Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas maka untuk memberikan solusi mempermudah membuat pengolahan data pengusulan pensiun sebagai berikut :

1. Membuat dan merancang aplikasi yang mampu mempermudah dalam melakukan penyimpanan data pengusulan pensiun.
2. Membuat dan merancang aplikasi yang mampu mencari data secara cepat, tepat dan akurat.
3. Sehingga mempermudah dalam pengolahan data laporan, supaya program yang dirancang tidak lagi menggunakan inputan data secara manual.
4. Dalam hal ini diperlukan sebuah perubahan dalam proses pengolahan data yang awalnya bersifat manual menjadi sebuah

data yang tersistem (terkelola) ataupun terstruktur dengan adanya sebuah aplikasi ini.

Sistem yang di usulkan merupakan sistem yang baru untuk mengganti sistem yang masih konvensional dalam pengolahan data berikut gambar prosedur yang akan diusulkan :



Gambar 2. 5 Flowchart sistem yang diusulkan.

BAB III

ANALISIS DAN PEMECAHAN MASALAH

3.1 Usulan Sistem Baru

Berdasarkan temuan permasalahan yang telah diuraikan maka perlu merancang dan membuat Aplikasi pengelolaan inventaris barang agar dapat memperbaiki sistem yang ada supaya menjadi lebih cepat, tepat, efektif dan efisien sehingga dapat menanggulangi permasalahan yang ada.

3.1.1 Gambaran Sistem Usulan

Adapun gambaran sistem usulan yaitu mengusulkan penggunaan aplikasi berbasis Web dengan Framework Codeigniter dengan menggunakan MySql sebagai Database, yakni dengan pengisian data secara langsung oleh petugas atau pegawai yang diberikan tugas dengan bantuan form-form inputan yang sesuai dengan data aset yang ada. Kemudian data tersebut di Monitoring dan Esekusi oleh Kabid yang bersangkutan.

Adapun Alur Sistem yang diusulkan sebagai berikut :

1. User melakukan login berdasarkan pengguna masing-masing.
2. User menginputkan username dan password masing-masing jika username dan password benar maka user akan menuju menu tampilan masing-masing, jika salah maka user akan kembali ke menu login dan menginputkan kembali username dan password.
3. Admin bisa menginputkan, mengedit, serta menghapus data.

4. Jika data telah berhasil tersimpan maka data akan masuk di database,
5. jika data salah maka data tidak akan tersimpan.
6. Setelah data tersimpan data dapat diterima kadis dan dapat diterbitkan.

Dengan diterapkannya sistem ini, diharapkan sistem yang telah berjalan menjadi lebih efektif, cepat dan lebih akurat lagi.

3.1.2 Usulan Hardware dan Software

Usulan hardware/software bertujuan untuk menunjang dan memperoleh tujuan yang di inginkan dalam menjalankan sistem ini. Berikut beberapa ulasan hardware dan software yang di maksud.

1. Hardware

Spesifikasi minimum hardware yang di gunakan dalam sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

5. Processor Core i3 minimal 1,3 Gz
6. Memory RAM minimal 2 GB
7. Harddisk 250 GB
8. Printer
9. Scanner/Kamera

2. Software

Analisis perangkat lunak bertujuan untuk mengetahui secara tepat perangkat lunak apa saja yang dibutuhkan untuk menjalankan suatu sistem informasi. Perangkat lunak untuk menjalankan sistem informasi ini adalah

Sistem Operasi Windows , dan MySQL sebagai databasenya.

1. Windows XP/7/8/10 (Sistem Operasi)
2. Google Chrome (Web Browser)
3. Xampp dan MySQL (Database)

3.2 Perancangan Model Sistem

Perancangan sistem untuk mewujudkan sistem baru maka diberikan perancangan sistem buat mempermudah proses pekerjaan yang sudah dilakukan pada sistem sebelumnya. Sistem baru ini merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan suatu sistem yang baru atau memperbaharui sistem dalam meningkatkan efesiensi dan efektifitas kerja.

Tujuan dari perancangan sistem adalah membentuk kerangka sistem pengolahan data dengan bantuan komputer untuk melakukannya, oleh karena itu di perlukan beberapa tahapan di antaranya :

1. Memperbaiki pengolahan data menjadi terkomputerisasi baik dalam penyimpanan berkas maupun pencarian data.
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancangan yang lengkap kepada pemakai atau pengguna, sehingga semua proses pengolahan data dapat berjalan dengan cepat dan mudah.

3.2.1 Diagram UML

UML (Unified Modeling Language) adalah sebuah bahasa untuk

menentukan, visualisasi, konstruksi, dan mendokumentasikan artifact (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses pembuatan perangkat lunak. Artifact dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari system perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan system non perangkat lunak lainnya.

UML merupakan bahasa standar untuk penulisan blueprint software yang digunakan untuk visualisasi, spesifikasi, pembentukan dan pendokumentasian alat-alat dari sistem perangkat lunak.







UML memiliki beberapa jenis yaitu Use Case Diagram, Activity Diagram, Package Diagram, State Machine Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Communication Diagram, Composite Structure Diagram, Object Diagram, Timing Diagram, Component Diagram, Deployment Diagram dan Interaction Overview Diagram. Namun dari semua itu saya hanya memilih 4 jenis diagram.

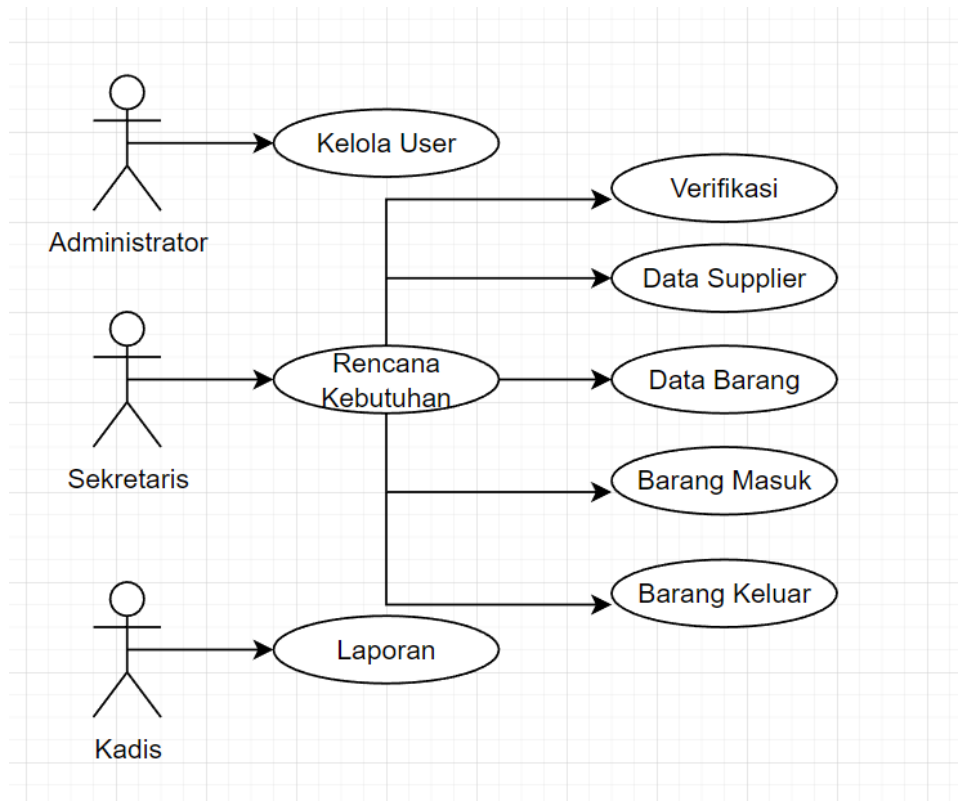
Use Case Diagram

Use case adalah abstraksi dari interaksi antara sistem dan actor.

Use case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara user sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai.

Tabel 3.2 1 Tabel Simbol Use Case

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Actor	Menspesifikasikan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi.
2		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
3		Include	Menspesifikasikan sumber usecase secara eksplisit.
4		Extend	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber.
5		System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
6		Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor



Gambar 3.2 1 Use Case




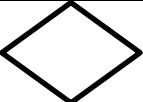


Berdasarkan gambar 3.2.1 sistem informasi ini mempunyai 3 aktor yaitu Admin, Sekretaris, Kadis. Admin Bisa membuat user baru sebagai pengguna dan menginputkan data, edit data, hapus data serta dapat mencetak laporan. Sekretaris bisa login setelah mendapat username dan password dari admin, Sekretaris bertugas menginputkan data, edit data, hapus data dan mencetak laporan akan tetapi tidak bisa membuat user baru. Sedangkan Kadis hanya dapat melihat laporan.

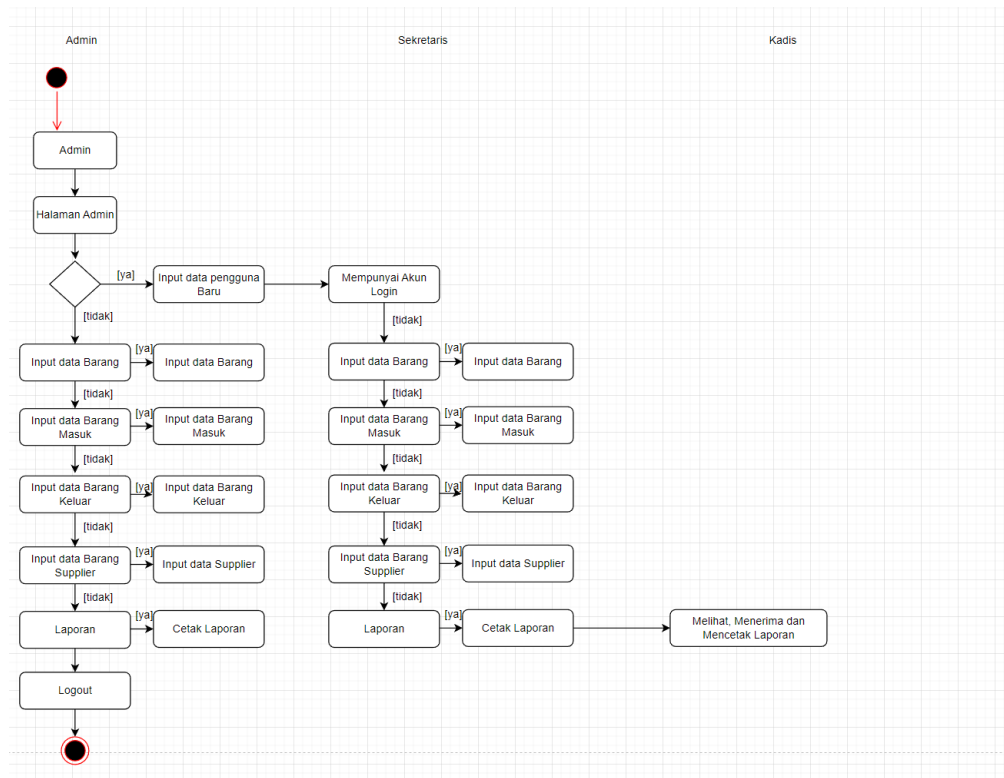
Activity Diagram

Activity diagram menyediakan analisis dengan kemampuan untuk memodelkan proses dalam suatu sistem informasi. Activity diagram dapat digunakan untuk alur kerja model, use case individual, atau logika

keputusan yang terkandung dalam metode individual. Activity diagram juga menyediakan pendekatan untuk proses pemodelan paralel.

Tabel 3.2 2 Tabel Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Initial Node	Titik Awal
2		Activity Final Node	Titik Akhir
3		Activity	Memperlihatkan masing-masing kelas saling berinteraksi
4		Decision	Pilihan Untuk mengambil Keputusan
5		Swimlane	Memisahkan pelaku yang menjalankan aktivitasnya masing-masing
6		Control Flow	Penghubung antar activity






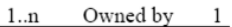
Gambar 3.2 2 Activity Diagram

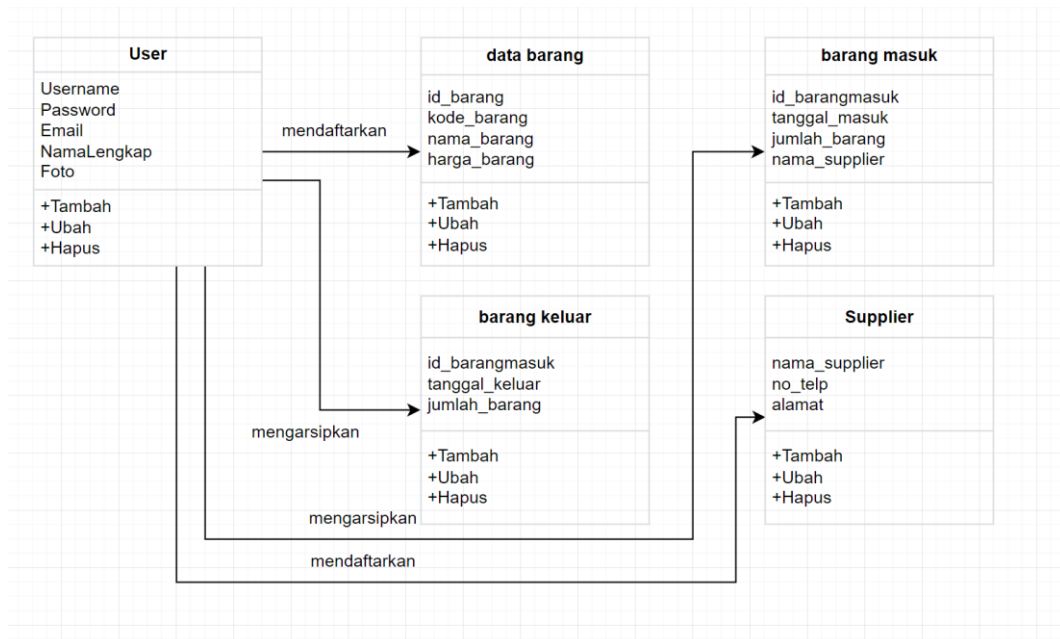
Berdasarkan gambar 3.2.2 Aktivitas bisa dimulai oleh Admin maupun Sekretaris untuk penginputan data inventaris barang dapat mencetak laporan, kemudian data yang sudah diinputkan oleh Admin maupun Sekretaris setelah itu Kadis bisa melihat hasil laporan.

Class Diagram

Tujuan utama dari class diagram adalah untuk menciptakan sebuah kosa kata yang digunakan oleh analis dan pengguna. Diagram kelas biasanya merupakan hal-hal, ide-ide atau konsep yang terkandung dalam aplikasi. Diagram kelas juga akan menggambarkan hubungan antara kelas. Class memiliki 3 area pokok yaitu Name, Attribute dan Method.

Tabel 3.2 3 Tabel Class Diagram

No	Simbol	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		Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
3		Dependency	Menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain.
4		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya



Gambar 3.2 3 Class Diagram



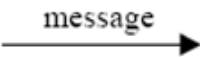
Pada gambar 3.2.3 dijelaskan bahwa sistem informasi ini mempunyai 5 class yaitu Admin, Data Barang, Barang Masuk, Barang Keluar, dan Data Supplier.

Sequence Diagram

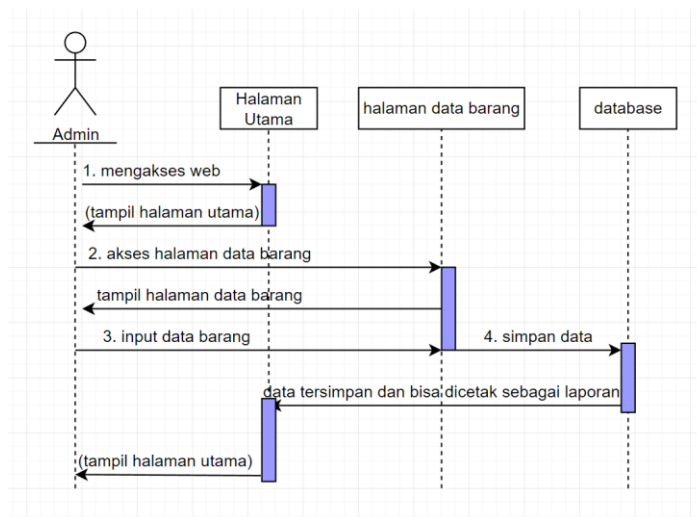
Sequence diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun berdasarkan urutan waktu. Secara mudahnya sequence diagram adalah gambaran tahap demi tahap yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan use case diagram.

Tabel 3.2 4 Tabel Simbol Squence Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Object	Object merupakan instance dari sebuah class dan dituliskan tersusun secara horizontal
2		Actor	Actor yang dapat berkomunikasi

			dengan object, maka actor juga dapat diurutkan sebagai kolom.
3		Lifeline	Lifeline mengindikasikan keberadaan sebuah object dalam basis waktu.
4		Activation	Activation mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.
5		Message	Message mengindikasikan komunikasi antar object

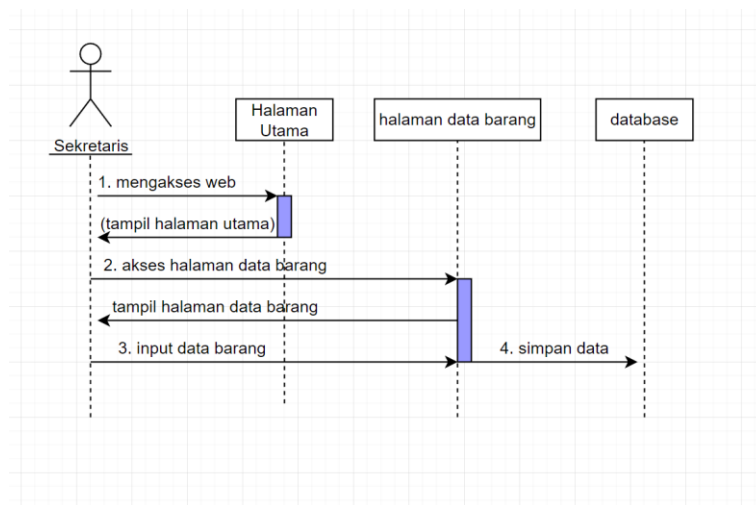
1. Squence Pendaftaran dan Pengarsipan Admin



Gambar 3.2 4 Squence Pendaftaran dan Pengarsipan Super Admin

Pada data barang admin, pertama admin mengakses Halaman Utama, kemudian mengakses Halaman Data barang masuk dan keluar, admin menginput data, jika data tersebut baru maka data akan disimpan ke database dan menampilkan data berhasil disimpan dan bisa dicetak.

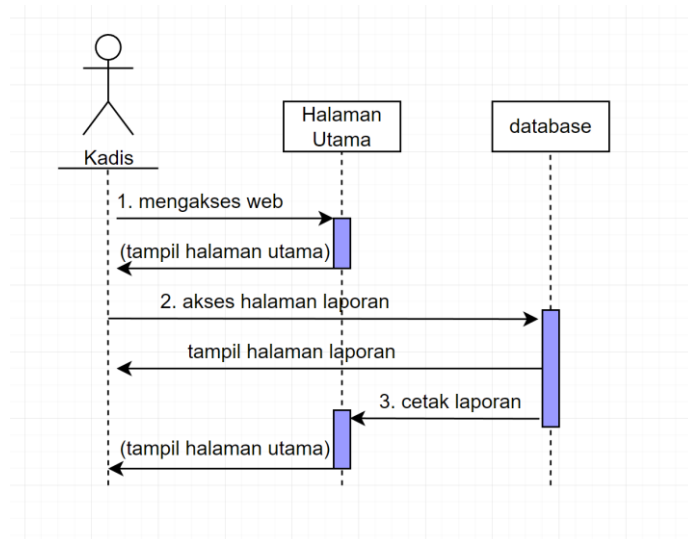
2. Sequence Pendaftaran dan Pengarsipan Sekretaris



Gambar 3.2 5 Sequence Pendaftaran dan Pengarsipan Admin

Pada pendaftaran dan pengarsipan Sekretaris, pertama Sekretaris mengakses Halaman Utama, kemudian mengakses Halaman Data barang masuk dan keluar, sekretaris menginput data, jika data tersebut baru data akan disimpan ke database dan menampilkan data berhasil disimpan.

3. Squence Diagram Monitoring Kadis



Gambar 3.2 6 Squence Diagram Monitoring Kadis

Pada Monitoring Kadis , pertama Kadis mengakses Halaman Utama, kemudian mengakses Halaman Monitoring data, kadis menampilkan data dan bisa dicetak.

3.3 Perancangan Database

Database yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Peminjaman dan Pengelolaan Gedung Islamic Center Pada Dinas Perumahan dan Permukiman Kabupaten Banjar yaitu XAMPP MySQL. Berikut rincian rancangan database yang dibuat:

Tabel User

Tabel 3.3 1 Tabel User

No.	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id	Int	11	Primary Key
2	username	Varchar	25	
3	email	Varchar	25	
4	password	Text		
5	nama_lengkap	Varchar	25	
6	group_id	Int	11	
7	foto	Varchar	50	
8	cookie	Varchar	50	
9	status	Int	11	
10	created_at	Datetime		

Tabel Activity Logs

Tabel 3.3 2 Activity Logs

No.	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id	Int	11	Primary Key
2	log_user	Varchar	50	
3	log_type	Varchar	50	
4	log_action	Varchar	50	
5	log_item	Varchar	50	
6	created_at	Datetime		

Tabel Barang Keluar

Tabel 3.3 3 Barang Keluar

No.	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id	Int	11	Primary Key
2	id_barang	Int	11	
3	tanggal_keluar	Date		
4	jumlah_barang	Int	11	
5	created_at	Datetime		

Tabel Barang Masuk

Tabel 3.3 4 Barang Masuk

No.	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id	Int	11	Primary Key
2	id_barang	Int	11	
3	tanggal_masuk	Date		
4	jumlah_barang	Int	11	
5	id_supplier	Int	11	
6	created_at	Datetime		

Tabel Data Barang

Tabel 3.3 5 Data Barang

No.	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id	Int	11	Primary Key
2	kode_barang	Int	11	
3	nama_barang	Varchar	50	
4	harga_barang	Int	11	
5	created_at	Datetime		

Tabel Groups

Tabel 3.3 6 Groups

No.	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id	Int	11	Primary Key
2	name	Varchar	50	
3	slug	Varchar	50	
4	created_at	Datetime		

Tabel Menu

Tabel 3.3 7 Menu

No.	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id	Int	11	Primary Key
2	name	Varchar	25	

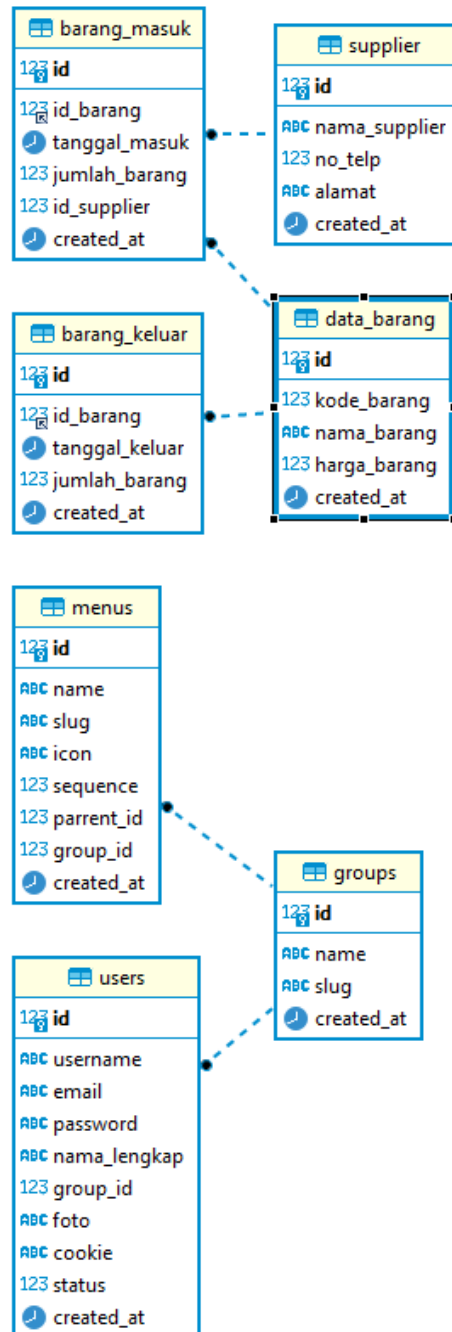
3	slug	Varchar	25	
4	icon	Varchar	50	
5	sequence	Int	11	
6	parent_id	Int	11	
7	group_id	Int	11	
8	created_at	Datetime		

Tabel Supplier

Tabel 3.3 8 Supplier

No.	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id	Int	11	Primary Key
2	nama_supplier	Varchar	50	
3	no_telp	Int	20	
4	alamat	Varchar	100	
5	created_at	Datetime		

3.3.1 Relasi Tabel



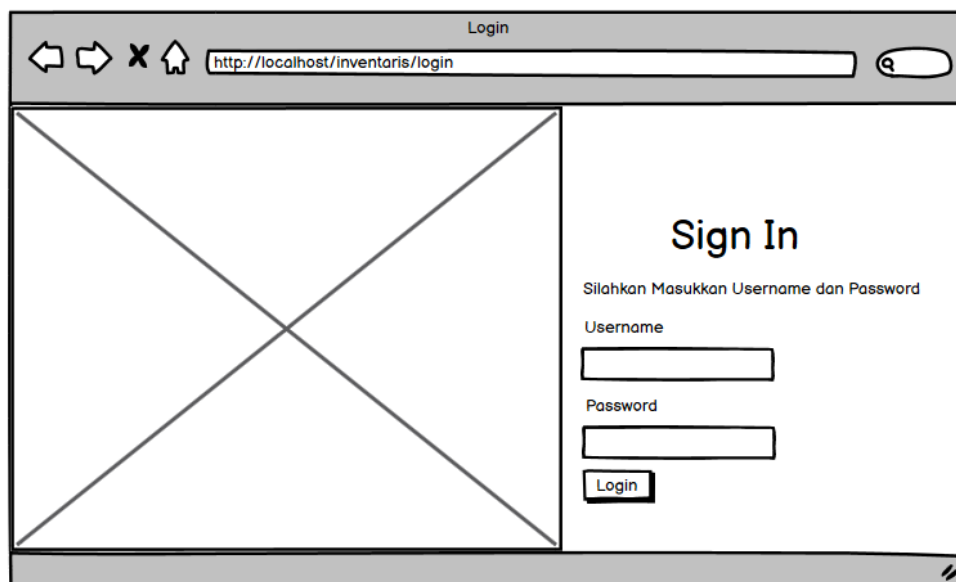
Gambar 3.3 1 Relasi Tabel

3.4 Perancangan Antar Muka Sistem

Perancangan antarmuka atau interface merupakan perancangan tentang suatu program yang akan dibangun. Agar suatu Sistem Informasi mudah digunakan, maka diperlukan interface yang dapat dengan mudah dimengerti oleh user. Untuk menghasilkan interface yang mudah dimengerti dan dipahami maka diperlukan rancangan antar muka sistem sebelum diimplementasikan dalam bentuk program. Rancangan tampilan yang akan dibuat dalam Aplikasi Pengusulan Pengelolaan Inventaris Barang Pada Dinas Pariwisata Tanah Laut adalah sebagai berikut :

3.4.1 Perancangan Antarmuka Masukan Sistem

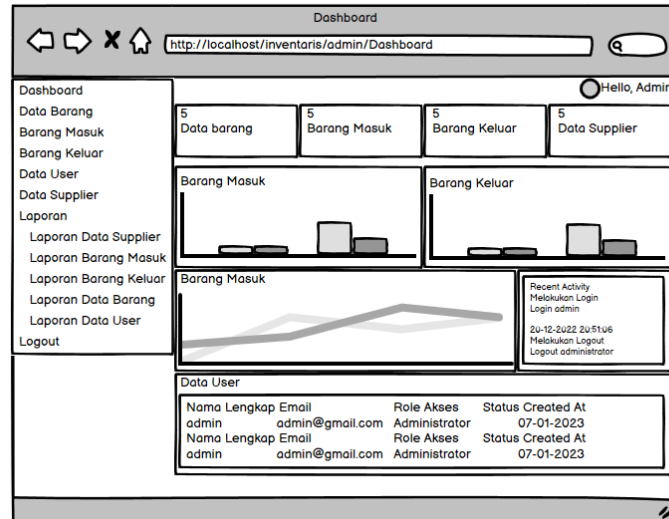
Rancangan Halaman Login



Gambar 3.4 1 Form Login

Halaman Login untuk User yang telah mempunyai akun. User yang ingin mengakses web harus login terlebih dahulu.

Rancangan Halaman Beranda Admin







Gambar 3.4 2 Beranda Admin

Pada Halaman Beranda Admin, Admin diperlihatkan dengan menu Data Barang, Data User, Data Supplier dan Laporan.

Rancangan Form Input Barang Admin

The screenshot displays a web application interface for managing inventory data. The browser's address bar shows the URL `http://localhost/inventaris/admin/data-barang`. The page title is "Data Barang". A sidebar on the left contains a menu with the following items: Dashboard, Data Barang, Barang Masuk, Barang Keluar, Data User, Data Supplier, Laporan, Laporan Data Supplier, Laporan Barang Masuk, Laporan Barang Keluar, Laporan Data Barang, Laporan Data User, and Logout. The main content area is titled "Data Barang" and features a table with the following data:

No	Kode Barang	Detail	create at	Action
1	213		02-202	 
2	215		02-202	 





Below the table, it says "Showing 1 to 5 of 5 entries". At the bottom right, there are navigation buttons: "Previous", "1", and "Next". A modal window titled "Tambah Data Barang" is open in the center, containing three input fields labeled "Kode Barang" and two buttons at the bottom: "Close" and "Save". The top right of the page shows a user profile icon and the text "Hello, Admin".

Gambar 3.4 3 Rancangan Form Input Barang Admin

Pada Pada Halaman Input Data Barang Admin, admin akan mengisikan inputan data barang mulai dari kode Barang , Nama Barang, Harga.

Rancangan Form Input Barang Keluar Admin

The screenshot displays the 'Barang Keluar' (Inventory Out) admin interface. The browser address bar shows `http://localhost/inventaris/admin/barang-keluar`. The sidebar menu on the left includes: Dashboard, Data Barang, Barang Masuk, Barang Keluar, Data User, Data Supplier, Laporan, Laporan Data Supplier, Laporan Barang Masuk, Laporan Barang Keluar, Laporan Data Barang, Laporan Data User, and Logout. The main content area features a table titled 'Barang Keluar' with columns 'No', 'Nama Barang', 'ID Barang', 'Tanggal Keluar', 'Jumlah Barang', 'Create at*v', and 'Action'. The table contains two entries: '1 Pulpen' and '1 Pensil'. A modal form titled 'Tambah Data Barang' is open, allowing input for 'ID Barang', 'Tanggal Keluar' (with a calendar icon), and 'Jumlah Barang'. The modal has 'Close' and 'Save' buttons. The table also shows 'Create at*v' timestamps of '07-01-2023 16:54:31' and 'Action' icons. At the bottom, it says 'Showing 1 to 5 of 5 entries' and has 'Previous', '1', and 'Next' pagination controls.

No	Nama Barang	ID Barang	Tanggal Keluar	Jumlah Barang	Create at*v	Action
1	Pulpen				07-01-2023 16:54:31	 
1	Pensil		/ /		07-01-2023 16:54:31	 

Gambar 3.4 4 Form Input Barang Keluar Admin

Pada Pada Halaman Input Barang Keluar Admin, admin akan mengisi inputan data barang mulai dari ID Barang , Tanggal Keluar, Jumlah Barang.

Rancangan Form Input Barang Masuk Admin

The screenshot displays the 'Barang Masuk' (Incoming Goods) admin interface. It features a sidebar menu on the left with options like Dashboard, Data Barang, and various reports. The main area contains a table of incoming goods with columns for No, Nama Barang, and Action. A modal form titled 'Tambah Data Barang' is open, allowing users to input ID Barang, Tanggal Masuk, and Jumlah Barang. To the right of the modal is a table showing creation timestamps and user initials. The interface includes navigation buttons at the bottom and a user greeting 'Hello, Admin' in the top right.

No	Nama Barang
1	Pulpen
1	Pensil

Tambah Data Barang
ID Barang:
Tanggal Masuk:
Jumlah Barang:
Close Save

Create at	v
07-01-2023 16:54:31	
07-01-2023 16:54:31	

Showing 1 to 5 of 5 entries

Previous 1 Next

Gambar 3.4 5 Rancangan Form Input Barang Masuk Admin

Pada Pada Halaman Input Barang Keluar Admin, admin akan mengisi inputan data barang mulai dari ID Barang , Tanggal Masuk, Jumlah Barang.

Rancangan Form Input Data User Admin

The screenshot displays a web application titled "Data User" with a browser address bar showing `http://localhost/inventaris/admin/data-user`. The interface includes a sidebar menu on the left with options: Dashboard, Data Barang, Barang Masuk, Barang Keluar, Data User, Data Supplier, Laporan, Laporan Data Supplier, Laporan Barang Masuk, Laporan Barang Keluar, Laporan Data Barang, Laporan Data User, and Logout. The main content area is divided into two sections. The left section, titled "Barang Masuk", contains a table with columns "No", "Username", and "Email". It lists two entries: "1 admin adm" and "1 sekretaris sekr". Below the table, it states "Showing 1 to 5 of 5 entries". The right section, titled "Tambah Data User", contains a form with fields for Username, Email, Password, Nama Lengkap, Foto (with a "Pilih" button and "Tidak ada file" text), and Group ID (a dropdown menu set to "Administrator"). At the bottom of the form are "Close" and "Save" buttons. On the far right, there is a "Hello, Admin" greeting and a table with columns "Create at" and "Action", showing two entries with timestamps "07-01-2023 16:54:31" and icons for edit and delete. At the bottom right of the main area are "Previous", "1", and "Next" navigation buttons.

No	Username	Email
1	admin	adm
1	sekretaris	sekr

Showing 1 to 5 of 5 entries

Tambah Data User

Username
Email
Password
Nama Lengkap
Foto
Pilih Tidak ada file
Group ID
Administrator

Close Save





Previous 1 Next

Gambar 3.4 6 Rancangan Form Input User Admin

Pada Pada Halaman Input Data User Admin, admin akan mengisi inputan data barang mulai dari Username , Email, Password, Nama Lengkap, Foto, Group ID.

Rancangan Form Input Supplier Admin

The screenshot displays a web application interface for managing suppliers. The browser address bar shows `http://localhost/inventaris/admin/data-supplier`. The page title is "Data Supplier". A sidebar on the left contains a menu with items: Dashboard, Data Barang, Barang Masuk, Barang Keluar, Data User, Data Supplier, Laporan, Laporan Data Supplier, Laporan Barang Masuk, Laporan Barang Keluar, Laporan Data Barang, Laporan Data User, and Logout. The main content area is titled "Barang Masuk" and contains a table with columns "No", "Nama Supplier", "t", and "Action". The table has two rows: one with "1" and "wirra" and another with "1" and "achmad". A modal form titled "Tambah Data Supplier" is open, featuring input fields for "Nama Supplier", "No Telepon", and "Alamat", along with "Close" and "Save" buttons. The bottom right of the page includes pagination controls: "Previous", "1", and "Next".

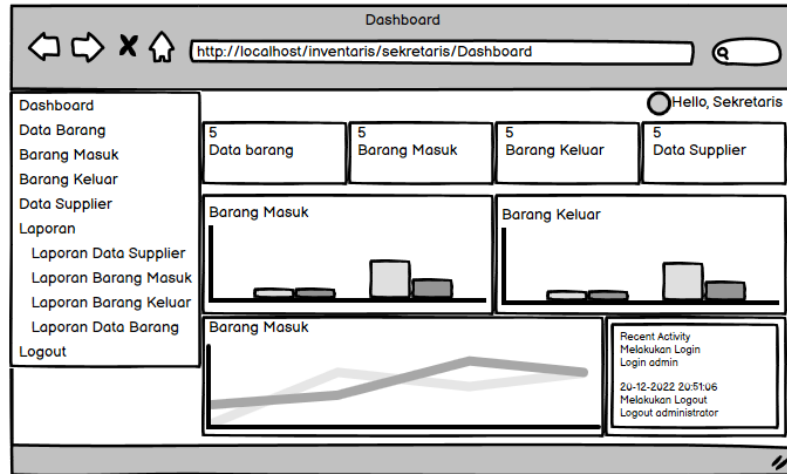
No	Nama Supplier	t	Action
1	wirra	23 16:54:31	 
1	achmad	23 16:54:31	 

Showing 1 to 5 of 5 entries

Gambar 3.4 7 Rancangan Form Supplier Masuk Admin

Pada Pada Halaman Input Data Supplier Admin, admin akan mengisi inputan data barang mulai dari Nama Supplier, No Telepon, dan Alamat.

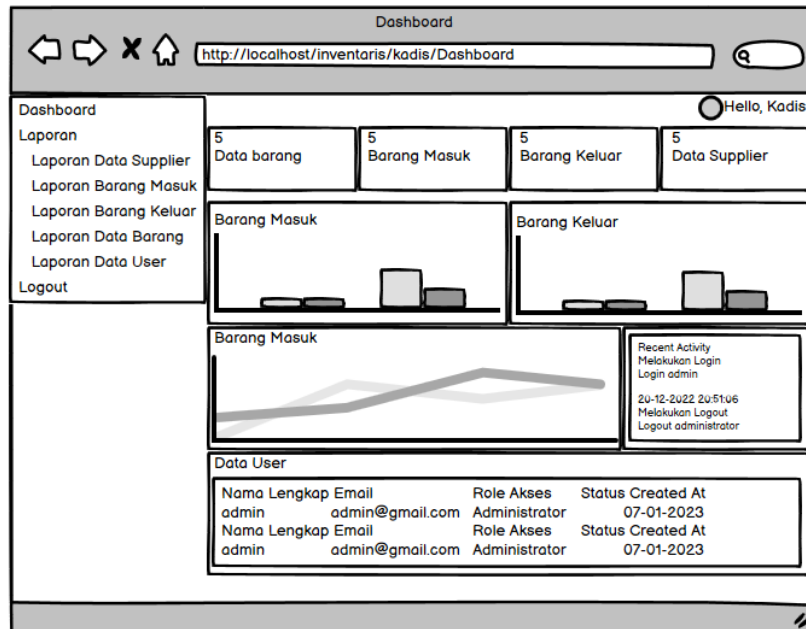
Rancangan Beranda Sekretaris



Gambar 3.4 8 Rancangan Beranda Sekretaris

Pada Halaman Beranda Sekretaris, diperlihatkan dengan menu Dashboard, Data Barang, Barang Masuk, Barang Keluar, Data Supplier, dan Laporan.

Rancangan Beranda Kadis



Gambar 3.4 9 Rancangan Beranda Kadis

Pada Halaman Beranda Kadis, diperlihatkan dengan menu laporan.

Rancangan Laporan Supplier

Daftar Supplier			
Tanggal dicetak: 20/12/2012			
No	Nama Supplier	No Telepon	Alamat
1	wirna	08978786000	Jl. Perintis
2	achmad	08978786000	Jl. Perintis
			Pelalhari, 20-12-2022
			Kepala Dinas,
			dr.H. Rafiki

Gambar 3.4 10 Rancangan Laporan Data Supplier

Pada Laporan Supplier akan menampilkan seluruh data Supplier yang telah terdaftar.

Rancangan Laporan Barang Masuk

Daftar Barang Masuk			
Tanggal dicetak: 20/12/2012			
No	Nama Barang	Tanggal Masuk	Jumlah Barang
1	Pulpen	05-02-2022	10
1	Pensil	05-02-2022	10

	Pelaihari, 20-12-2022 Kepala Dinas,
	dr.H. Rafiki

Gambar 3.4 11 Rancangan Laporan Barang Masuk

Pada Laporan Barang Masuk akan menampilkan seluruh data barang masuk yang telah terdaftar.

Rancangan Laporan Barang Keluar

Daftar Barang Keluar

Tanggal dicetak: 20/12/2012

No	Nama Barang	Tanggal Keluar	Jumlah Barang
1	Pulpen	05-02-2022	10
1	Pensil	05-02-2022	10

	Pelaihari, 20-12-2022 Kepala Dinas,
	dr.H. Rafiki

Gambar 3.4 12 Rancangan Laporan Barang Keluar

Pada Laporan Barang Keluar akan menampilkan seluruh data barang keluar yang telah terdaftar.

Rancangan Laporan Barang

Daftar Data Barang				
Tanggal dicetak: 20/12/2012				
No	Kode Barang	Nama Barang	Stok	Harga
1	213	Pulpen	20	20.000
				Pelatihari, 20-12-2022 Kepala Dinas,
				dr.H. Rafki

Gambar 3.4 13 Rancangan Laporan Barang

Pada Laporan Barang akan menampilkan seluruh data barang yang telah terdaftar.

Rancangan Laporan Data User

Daftar Data User			
Tanggal dicetak: 20/12/2023			
No	Username	Email	Nama Lengkap
1	admin	admin@gmail.com	admin
2	sekretaris	sekretaris@gmail.com	sekretaris

	Pelaihari, 20-12-2022 Kepala Dinas,
	dr.H. Rafiki

Gambar 3.4 14 Rancangan Laporan User

Pada Laporan User akan menampilkan seluruh data user yang telah terdaftar.

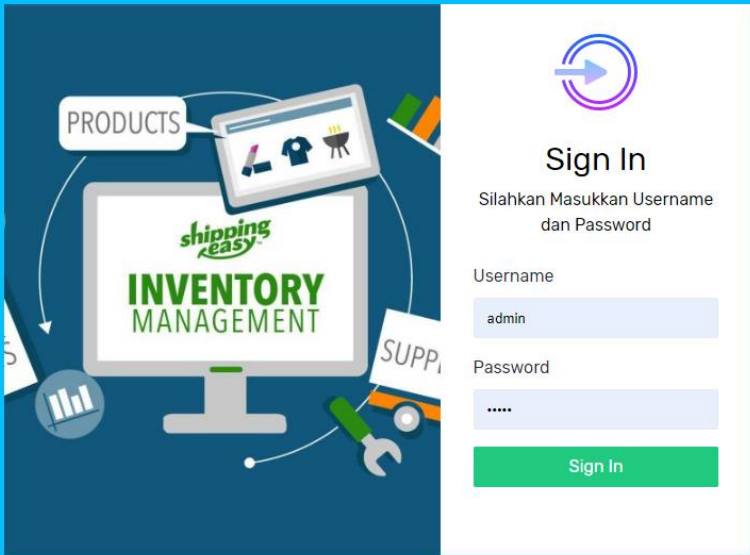
3.5 Hasil Tampilan Program / Aplikasi

Hasil tampilan program atau aplikasi merupakan tampilan program atau aplikasi yang sudah di buat. Adapun hasil tampilan program atau aplikasi masukan antarmuka dan hasil tampilan program atau aplikasi keluaran antarmuka.

Tujuan tampilan program atau aplikasi adalah memudahkan pembacaan data dari sebuah program atau aplikasi. Dengan adanya user interface ini, tugas umum seperti mengurutkan data, mencari, atau melakukan filter data akan menjadi lebih mudah.

3.5.1 Tampilan Antarmuka Masukan Sistem

Halaman Login

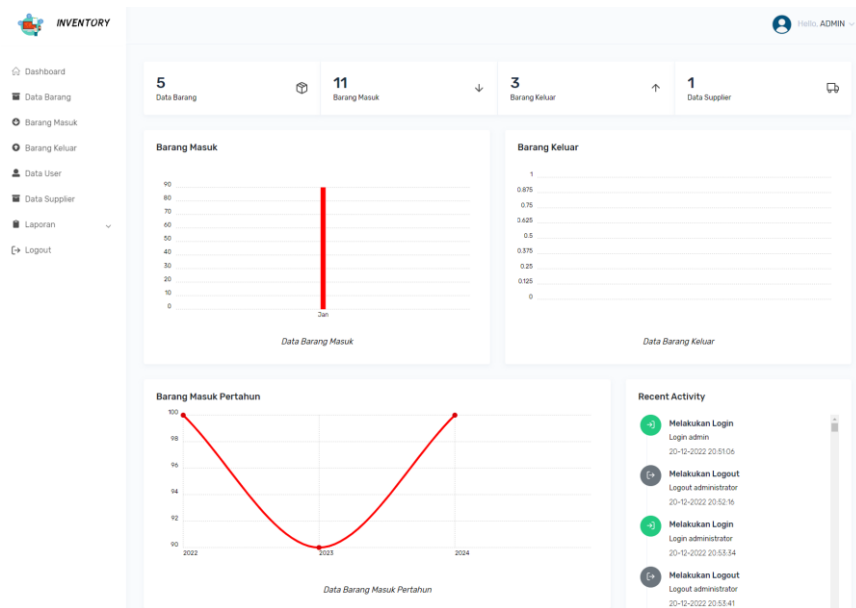


The image shows a login interface for a system called "shipping easy INVENTORY MANAGEMENT". The interface is divided into two main sections. On the left, there is a graphic illustration on a dark blue background featuring a computer monitor with the system's logo, a tablet labeled "PRODUCTS", a bar chart, and a document labeled "SUPPLY". On the right, there is a white "Sign In" form. At the top of the form is a circular arrow icon. Below it, the text "Sign In" is displayed, followed by the instruction "Silahkan Masukkan Username dan Password". There are two input fields: "Username" with the value "admin" and "Password" with masked characters "*****". A green "Sign In" button is located at the bottom of the form.

Gambar 3.5 1 Form Login

Halaman Login untuk User yang telah mempunyai akun. User yang ingin mengakses web harus login terlebih dahulu.

Halaman Beranda Admin



Gambar 3.5 2 Beranda Admin

Pada Halaman Beranda Admin, Admin diperlihatkan dengan menu Data Barang, Data User, Data Supplier dan Laporan.

Form Input Data Barang Admin

The screenshot shows a web application interface for inventory management. A modal window titled "Tambah Data Barang" is open, allowing an admin to add new items. The modal contains three input fields: "Kode Barang", "Nama Barang", and "harga Barang". Below these fields are "Close" and "Save" buttons. The background shows a table of existing items with columns: No, Kode Barang, Nama Barang, harga, Created At, and Action. The table contains 5 entries. A sidebar on the left lists navigation options: Dashboard, Data Barang (selected), Barang Masuk, Barang Keluar, Data User, Data Supplier, Laporan, and Logout. The top right shows the user is logged in as ADMIN.

No	Kode Barang	Nama Barang	harga	Created At	Action
1	213		900.000	05-02-2022	[Edit] [Delete]
2	2133		900.000	05-02-2022	[Edit] [Delete]
3	2132	kertas	30 1.500.000	05-02-2022	[Edit] [Delete]
4	123	stapless	50 150.000	20-12-2022	[Edit] [Delete]
5	12333	tipe-x	15 200.000	20-12-2022	[Edit] [Delete]

Gambar 3.5 3 Form Input Data Barang Admin

Pada Pada Halaman Input Data Barang Admin, admin akan mengisi inputan data barang mulai dari kode Barang , Nama Barang, Harga.

Form Input Barang Keluar Admin

The screenshot displays the 'Form Input Barang Keluar Admin' interface. A modal window titled 'Tambah Data Barang' is open, allowing an admin to add a new item. The modal contains the following fields:

- ID Barang: pulpen
- Tanggal Keluar: hh/bb/yyyy
- Jumlah Barang:

The background shows a table titled 'Data Barang Keluar' with the following data:

No	Nama Barang	Created At	Action
1	pulpen	24-09-2022	[Edit] [Delete]
2	pulpen	24-09-2022	[Edit] [Delete]
3	pensil	2022-08-24 30	24-09-2022 [Edit] [Delete]

Showing 1 to 3 of 3 entries

All Rights Reserved by Paman. Designed and Developed by Achmad Wira.

Gambar 3.5 4 Form Input Barang Keluar Admin

Pada Pada Halaman Input Barang Keluar Admin, admin akan mengisi inputan data barang mulai dari ID Barang , Tanggal Keluar, Jumlah Barang.

Form Input Barang Masuk Admin

The screenshot shows the 'Form Input Barang Masuk Admin' interface. The sidebar on the left contains the following menu items: Dashboard, Data Barang, **Barang Masuk**, Barang Keluar, Data User, Data Supplier, Laporan, and Logout. The main content area is titled 'Data Barang Masuk' and displays a table with 11 entries. A modal form titled 'Tambah Data Barang' is open, allowing the user to input data for a new item. The form fields are: Nama Barang (pulpen), Nama Supplier (wirra), Tanggal Masuk (hh/bb/yyyy), and Jumlah Barang. The form has 'Close' and 'Simpan' buttons. The table in the background has columns: No, Nama Barang, Tanggal Masuk, and Action. The table shows 11 entries, with the first 4 entries having 'pulpen' as the item name and the last 7 entries having 'wirra' as the item name. The table also has a 'Created At' column and an 'Action' column with edit and delete icons.

No	Nama Barang	Tanggal Masuk	Action
1	pulpen		
2	pulpen		
3	pulpen		
4	pulpen		
5	pulpen	2023-01-09	
6	pulpen	2024-06-04	
7	pencil	2022-09-24	
8	kertas	2023-01-07	
9	kertas	2023-01-07	
10	stapless	2023-01-07	
11			

Gambar 3.5 5 Form Input Barang Masuk Admin

Pada Pada Halaman Input Barang Keluar Admin, admin akan mengisi inputan data barang mulai dari ID Barang , Tanggal Masuk, Jumlah Barang.

Form Input User Admin

The screenshot displays a web application interface for managing users. A modal window titled "Tambah Data User" is open, allowing for the addition of a new user. The form includes the following fields:

- Username:
- Email:
- Password:
- Nama Lengkap:
- Foto: Tidak ada file yang dipilih
- Group ID:
- Status:

At the bottom of the modal are "Close" and "Save" buttons. In the background, the "Data User" table is visible, showing 3 entries:

No	Username
1	admin
2	sekretaris
3	kadis

Gambar 3.5 6 Form Input User Admin

Pada Pada Halaman Input Data User Admin, admin akan mengisi inputan data barang mulai dari Username , Email, Password, Nama Lengkap, Foto, Group ID.

Form Input Supplier Admin

The screenshot shows a web application interface for an inventory system. A modal window titled "Tambah Data Supplier" is open, allowing an administrator to add a new supplier. The form contains three input fields: "Nama Supplier", "No Telepon", and "Alamat". Below the form are "Close" and "Save" buttons. In the background, the "Data Supplier" table is visible, showing a single entry with ID 1 and name "WIRTA". The sidebar on the left lists navigation options: Dashboard, Data Barang, Barang Masuk, Barang Keluar, Data User, Data Supplier (selected), Laporan, and Logout. The top right corner shows the user is logged in as "ADMIN".

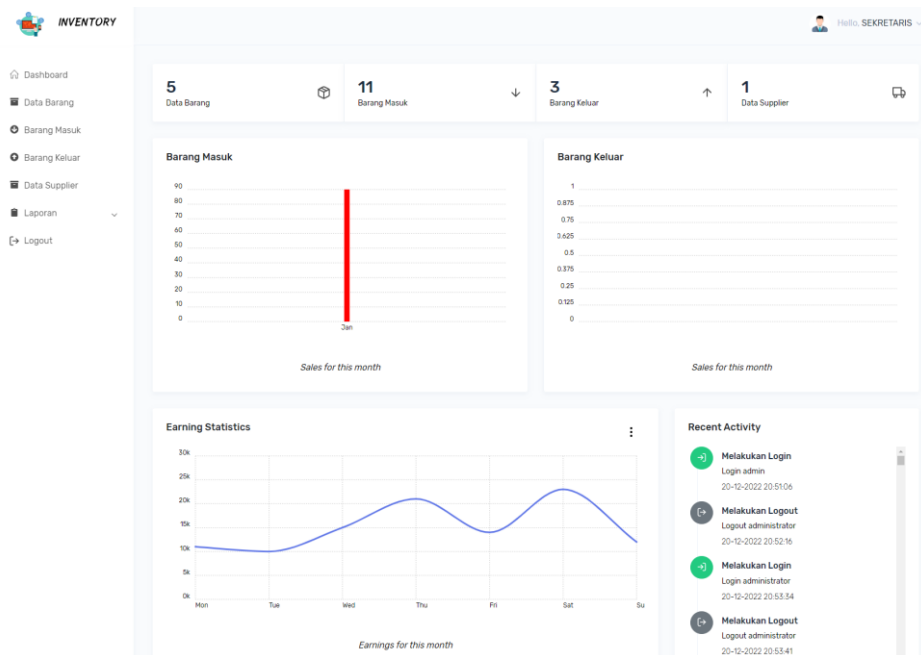
No	Nama Supplier
1	WIRTA

Showing 1 to 1 of 1 entries

Gambar 3.5 7 Form Supplier Masuk Admin

Pada Pada Halaman Input Supplier Admin, admin akan mengisi inputan data barang mulai dari Nama Supplier, No Telepon, dan Alamat.

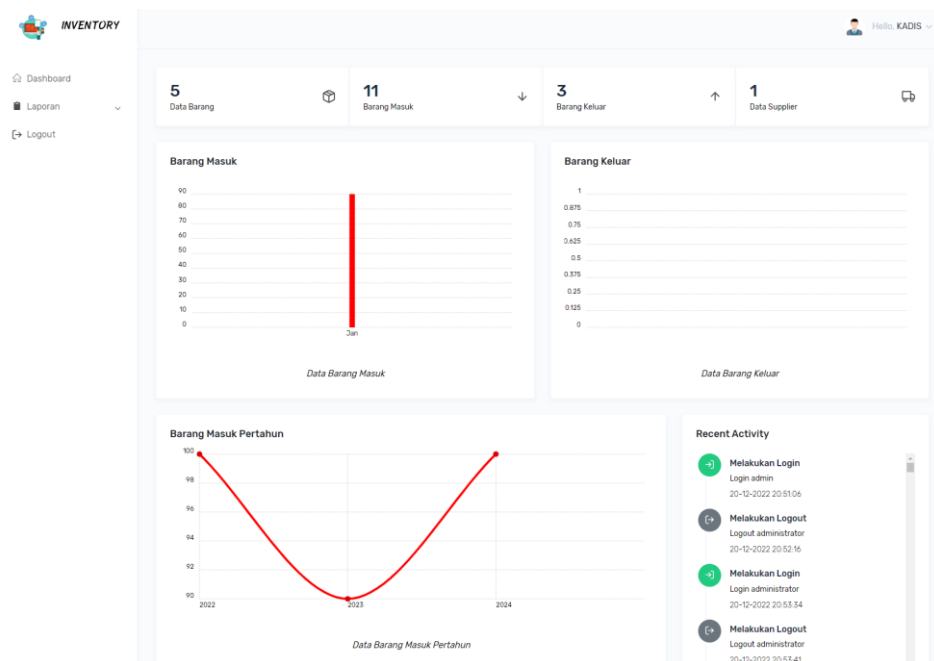
Beranda Sekretaris



Gambar 3.5 8 Beranda Sekretaris

Pada Halaman Beranda Sekretaris, diperlihatkan dengan menu Dashboard, Data Barang, Barang Masuk, Barang Keluar, Data Supplier, dan Laporan.

Beranda Kadis



Gambar 3.5 9 Beranda Kadis

Pada Halaman Beranda Kadis, diperlihatkan dengan menu laporan.

Rancangan Laporan Supplier

Daftar Supplier			
Tanggal di cetak: 25/01/2023			
No.	Nama Supplier	No Telepon	Alamat
1	wirra	81217762	perintis
			Pekalongan, 25-01-2023 Ketua KOPINDO Pekalongan
			dr.H. Herlan Afandi

Gambar 3.5 10 Rancangan Laporan Supplier

Pada Laporan Supplier akan menampilkan seluruh data Supplier yang telah terdaftar.

Laporan Barang Masuk

Daftar Barang Masuk			
Tanggal di cetak: 25/01/2023			
No.	Nama Barang	Tanggal Masuk	Jumlah Barang
1	pulpen	2022-09-24	10
2	pulpen	2022-09-24	5
3	pulpen	2022-02-24	10
4	pulpen	2022-05-24	10
5	pensil	2022-09-24	50
6	tipe-x	2022-12-20	15
7	pulpen	2023-01-09	10
8	kertas	2023-01-07	20
9	pulpen	2024-06-04	100
10	stapless	2023-01-07	50
11	kertas	2023-01-07	10

Pekalongan, 25-01-2023

Ketua KOPINDO Pekalongan

dr.H. Herlan Afandi

Gambar 3.5 11 Laporan Barang Masuk

Pada Laporan Barang Masuk akan menampilkan seluruh data barang masuk yang telah terdaftar.

Laporan Barang Keluar

Daftar Barang Keluar			
Tanggal di cetak: 25/01/2023			
No.	Nama Barang	Tanggal Keluar	Jumlah Barang
1	pulpen	2022-09-24	10
2	pulpen	2022-10-24	15
3	penkil	2022-08-24	30

	Pekalongan, 25-01-2023 Ketua KOPINDO Pekalongan
	dr.H. Herlan Afandi

Gambar 3.5 12 Laporan Barang Keluar

Pada Laporan Barang Keluar akan menampilkan seluruh data barang keluar yang telah terdaftar.

Laporan Data Barang

Daftar Barang Masuk			
Tanggal di cetak: 25/01/2023			
No.	Nama Barang	Tanggal Masuk	Jumlah Barang
1	pulpen	2022-09-24	10
2	pulpen	2022-09-24	5
3	pulpen	2022-02-24	10
4	pulpen	2022-05-24	10
5	pensil	2022-09-24	50
6	tipe-x	2022-12-20	15
7	pulpen	2023-01-09	10
8	kertas	2023-01-07	20
9	pulpen	2024-06-04	100
10	stapless	2023-01-07	50
11	kertas	2023-01-07	10

	Pekalongan, 25-01-2023 Ketua KOPINDO Pekalongan
	dr.H. Herlan Afandi

Gambar 3.5 13 Laporan Data Barang

Pada Laporan Barang akan menampilkan seluruh data barang yang telah terdaftar.

Rancangan Laporan Data User

Daftar User				
Tanggal di cetak: 25/01/2023				
No.	Name	Email	Nama Lengkap	Group Id
1	admin	admin@gmail.com	admin	Administrator
2	sekretaris	sekretaris@gmail.com	sekretaris	Gudang
3	kadis	kadis@gmail.com	kadis	Direktur

	Pekalongan, 25-01-2023 Ketua KOPINDO Pekalongan
	dr.H. Herlan Afandi

Gambar 3.5 14 Rancangan Laporan User

Pada Laporan User akan menampilkan seluruh data user yang telah terdaftar.

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari laporan praktek kerja lapangan yang dilaksanakan pada Dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Laut dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Memudahkan pegawai dalam melakukan pengeolaan barang.
2. Mempercepat dan menghemat waktu dalam mengelola barang pada Dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Laut.
3. Mengefektifitaskan dan mengefisiensikan pekerjaan dari segi laporan menjadi lebih mudah dan terstruktur.

4.2 Saran

Adapun hal yang di sarankan dari hasil laporan praktek kerja lapangan yang dilaksanakan pada Dinas Pariwisata Kabupaten Tanah Laut dalam pengembangan yaitu :

1. Diharapkan kedepannya dalam pengembangan sistem dibuat *multi user*, agar pegawai yang lain bisa mengisi data sendiri.
2. Menambah sistem fitur backup data jika sewaktu-waktu terjadi hal tidak diinginkan (kehilangan data).
3. Membuat jenis barang agar memudahkan dalam pemilihan antar barang habis pakai dan modal.