

PROPOSAL TUGAS AKHIR
RANCANG BANGUN APLIKASI PENCATATAN TRANSAKSI
PENJUALAN DAN PROSES PENGOLAHAN LAHAN BERBASIS
WEBSITE PADA CV.YASMIN



OLEH:
RIDHO AL FIKHRI
3202016067

PROGRAM STUDI D-III TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK
2023

HALAMAN PENGESAHAN
RANCANG BANGUN APLIKASI PENCATATAN TRANSAKSI
PENJUALAN DAN PENCATATAN PROSES PENGOLAHAN LAHAN
BERBASIS WEBSITE PADA CV.YASMIN
Proposal Tugas Akhir
Program Studi D-III Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektro

Oleh:

Ridho Al Fikhri
3202016067

Dosen Pembimbing :

Muhammad Hasbi, S.T., M.T.
NIP. 19760111 201404 1 001

Telah dipertahakankan di depan penguji pada tanggal 6 April 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai Proposal Tugas Akhir.

Dosen Penguji:

Penguji I

Penguji II

Tommi Suryanto, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19901020 201903 1 013

Budianingsih, S.T., M.T.
NIP. 19801102 201212 2 003

Mengetahui:

Ketua Program Studi
D3 Teknik Informatika

Koordinator Tugas Akhir

Suheri, S.T., M.Cs.
NIP. 19830717 200812 1 005

Fitri Wibowo, S.ST., M.T.
NIP. 19851228 201504 1 002

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ridho Al Fikhri
NIM : 3202016067
Jurusan / Program Studi : Teknik Elektro/Teknik Informatika
Judul Proposal : Rancang bangun aplikasi pencatatan transaksi
penjualan dan proses pengolahan lahan berbasis
website pada CV.Yasmin

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penulisan proposal Tugas Akhir ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah proposal maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari proposal Tugas Akhir ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Politeknik Negeri Pontianak.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pontianak, 6 April 2023
Yang membuat pernyataan,

RIDHO AL FIKHRI
3202016067

DAFTAR ISI

PROPOSAL TUGAS AKHIR	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	v
1. Judul.....	1
2. Latar Belakang.....	1
3. Rumusan Masalah.....	2
4. Batasan Masalah	2
5. Tujuan Penelitian	3
6. Manfaat Penelitian	3
7. Metodologi.....	3
7.1 Metodologi Penelitian.....	3
8. Landasan Teori	5
8.1 Tinjauan Pustaka.....	5
9. Rancangan Sistem.....	10
9.1 Pengumpulan Kebutuhan.....	10
9.2 Design	10
10. Jadwal Penyelesaian Tugas Akhir.....	16
DAFTAR PUSTAKA	17

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Metode <i>Prototype</i>	4
Gambar 2 <i>Use Case</i> Diagram.....	11
Gambar 3 Halaman <i>Dashboard</i>	12
Gambar 4 Halaman <i>Profile</i>	12
Gambar 5 Halaman <i>Gallery</i>	13
Gambar 6 Halaman <i>Login</i>	13
Gambar 7 Data Hasil Panen	14
Gambar 8 Data Pemupukan	14
Gambar 9 Data Upah Pekerja.....	15

1. Judul

“Rancang bangun aplikasi pencatatan transaksi penjualan dan proses pengolahan lahan berbasis website pada CV.Yasmin ”.

2. Latar Belakang

Tanaman kelapa sawit merupakan salah satu tanaman perkebunan penghasil minyak nabati yang telah menjadi komoditas pertanian utama dan unggulan di Indonesia. Perkebunan kelapa sawit adalah sumber pendapatan bagi jutaan keluarga petani, sumber devisa negara, penyedia lapangan kerja, serta sebagai pendorong tumbuh dan berkembangnya industri hilir berbasis minyak kelapa sawit di Indonesia. Perkembangan industri kelapa sawit di Indonesia mengalami kemajuan yang pesat, terutama peningkatan luas lahan dan produksi kelapa sawit. Perkembangan luas perkebunan kelapa sawit di Indonesia selama sepuluh tahun terakhir meningkat dari 2,2 juta hektar selanjutnya pada tahun 1997 menjadi 4,1 juta hektar dan pada tahun 2007 meningkat 7.5% pertahun. Luas areal perkebunan kelapa sawit di Indonesia mencapai 10 juta Hektar dan untuk produksi mencapai 29 juta ton [1].

CV.Yasmin adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang perkebunan kelapa sawit yang beralamatkan di Jalan Dr. Surono Kelurahan Sungai Sengkuang Kecamatan Sanggau Kapuas Kota Sanggau Kalimantan Barat kode pos 78516. Perusahaan ini berdiri sejak tahun 2008 kurang lebih 15 tahun. Dengan membuka dan menciptakan lapangan kerja CV.Yasmin mampu memberikan pekerjaan kepada orang-orang yang membutuhkan pekerjaan.

CV.Yasmin menjual langsung buah kelapa sawit ke PT Agrina Sawit Perdana (ASP) di Kabupaten Sanggau. CV.Yasmin menjual berdasarkan harga Tandan Buah Segar (TBS), tetapi pencatatan transaksi penjualan dan pencatatan proses pengolahan lahan masih dikerjakan secara manual dengan menggunakan kertas. Hal ini memungkinkan terjadinya kerusakan data dan kesalahan perhitungan dalam pencatatan secara manual dengan menggunakan kertas tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi yang diharapkan dapat membantu pelaksanaan proses tersebut dan bisa dijadikan sarana pengelolaan transaksi penjualan dan pencatatan proses pengolahan yang lebih efektif untuk CV.Yasmin. Selain itu aplikasi ini diharapkan

dapat membantu CV.Yasmin menyampaikan media informasi bisnis yang dikelolanya (*Company Profile*).

Pada penelitian ini penulis ingin membuat sebuah aplikasi yang dapat menjadi sarana pengelolaan transaksi penjualan dan pencatatan proses pengolahan yang lebih efektif untuk CV.Yasmin. Aplikasi ini juga diharapkan dapat menyampaikan media informasi bisnis yang dikelolanya. Oleh karena itu penulis akan merancang dan membangun Aplikasi berbasis *website* pencatatan transaksi penjualan dan proses pengolahan lahan serta menyampaikan media informasi bisnis yang dikelolanya (*Company Profile*) untuk CV.Yasmin sebagai Tugas Akhir dengan judul “Rancang bangun aplikasi pencatatan transaksi penjualan dan proses pengolahan lahan berbasis website pada CV.Yasmin ”.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana membangun aplikasi berbasis *website* yang dapat membantu pencatatan transaksi penjualan dan proses pengolahan lahan serta menyampaikan media informasi bisnis yang dikelolanya (*Company Profile*).

4. Batasan Masalah

Berdasarkan Perumusan masalah diatas, adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah :

- 1) Pembuatan *website* ini menggunakan framework yaitu Laravel dan menggunakan basis data MySQL.
- 2) Aplikasi ini akan diterapkan pada CV. Yasmin.
- 3) Media informasi yang disajikan yaitu informasi yang berkaitan dengan proses pengolahan lahan sawit CV. Yasmin.

5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah dan batasan masalah, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah membangun aplikasi berbasis *website* yang dapat membantu pencatatan transaksi penjualan dan proses pengolahan lahan serta menyampaikan media informasi CV Yasmin dan bisnis yang dikelolanya (*Company Profile*).

6. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari aplikasi berbasis *website* yang dibuat adalah :

1) Bagi CV Yasmin

Diharapkan *website* yang dibuat dapat memudahkan CV Yasmin dalam pencatatan transaksi penjualan dan proses pengolahan lahan.

2) Bagi Pengunjung

Dengan *website* ini pengunjung dapat dengan mudah mendapatkan informasi CV Yasmin yang bergerak dibidang perkebunan kelapa sawit (*Company Profile*).

7. Metodologi

Adapun yang digunakan dalam penyusunan proposal tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

7.1 Metodologi Penelitian

1) Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan pencarian data lewat media-media yang terkait seperti referensi, internet, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah pokok [2].

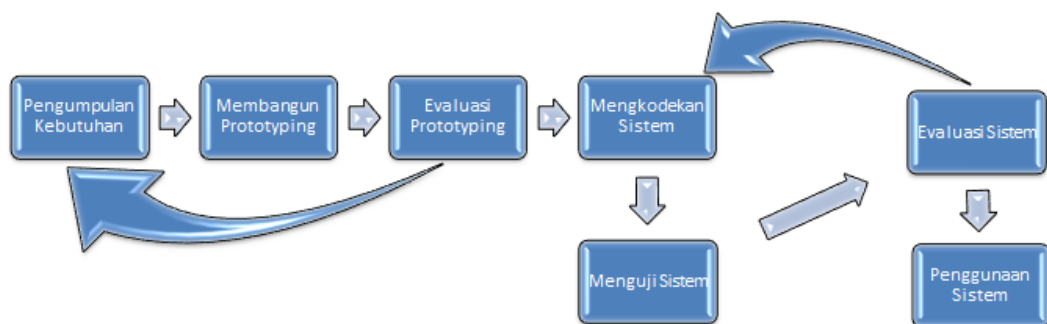
2) Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem informasi yang dilakukan adalah Metode *Prototype*. Metode *Prototype* adalah salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (*working model*). Adapun tujuan metode *prototype* adalah mengembangkan model menjadi sistem final. Sehingga sistem ini akan dikembangkan dengan cepat dan biayanya menjadi lebih murah.

Ciri dari metode ini adalah pengembang dan pengguna dapat melihat dan melakukan pengerjaan dengan bagian dari sistem komputer dari sejak awal proses pengembangan [3].

Kelebihan dari metode *prototype* ini adalah :

- a) Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan pengguna
- b) Pengembangan dapat bekerja baik dalam menentukan kebutuhan pengguna
- c) Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem
- d) Penerapan lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya



Gambar 1 Metode *Prototype*

Berikut tahapan-tahapan pada metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini:

1. Pengumpulan Kebutuhan: ditahap ini penulis melakukan identifikasi *software* dan semua kebutuhan sistem yang akan dibuat pada *website*.
2. Membangun *Prototyping*: membangunnya dengan membuat input dan format output pada *website*.
3. Evaluasi *Prototyping*: dilakukan untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan harapan pengguna di CV Yasmin.
4. Mengkodekan Sistem: pada tahap ini *website* yang sudah disetujui akan diubah ke dalam bahasa pemrograman.

5. Menguji sistem: di tahap ini dilakukan untuk menguji sistem *software* yang sudah dibuat oleh penulis.
6. Evaluasi sistem: *software* yang sudah jadi akan dievaluasi oleh pengguna untuk mengetahui apakah sistem sesuai dengan yang diharapkan.
7. Menggunakan sistem: *software* yang sudah diuji dan disetujui oleh pengguna siap untuk digunakan.

8. Landasan Teori

8.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka sangat diperlukan guna memberikan penegasan akan batasan-batasan dalam suatu penelitian. Terdapat beberapa referensi yang telah didapatkan dalam proses pembuatan proposal Tugas Akhir ini. Penelitian pertama berjudul “Aplikasi Berbasis Web untuk Penjualan Hasil Produksi Kelapa Sawit” yang dibuat oleh salah satu mahasiswi yang bernama Aplikasi Berbasis Web untuk Penjualan Hasil Produksi Kelapa Sawit tersebut dibuat untuk CV Jaba Palm Mandiri merupakan perusahaan yang bergerak di bidang perkebunan penjualan kelapa sawit. Perusahaan ini merupakan salah satu yang termasuk dalam perusahaan dagang. Perusahaan perkebunan kelapa sawit tersebut terletak di Desa Alang Bon-Bon, Asahan, Sumatra Utara. Aplikasi berbasis *web* yang dirancang ini dapat memberikan kemudahan perusahaan dalam mengelola data pekerja harian dan mengelola data PKS (Pabrik Kelapa Sawit). Serta Aplikasi berbasis *web* ini dapat menampilkan jurnal umum, menampilkan buku besar dan menampilkan laporan penjualan [4].

Selain meninjau dari penelitian seperti di atas, penulis juga meninjau sistem yang relevan dengan sistem yang akan dibangun. Salah satunya yaitu *website* Sawitkita.com yang merupakan sebuah aplikasi *website* yang disediakan untuk petani kelapa sawit berupa informasi, modul perkebunan lengkap dan akurat. Sehingga mempermudah untuk mendidik petani kelapa sawit. Untuk link resminya dapat dilihat disini: <http://lms.sawitkita.com/?lang=en>. [5].

8.1 Dasar Teori

1) *Website*

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*. Contoh *website* statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan *website* dinamis adalah seperti *facebook*, *twitter*, dll. Dalam sisi pengembangannya, *website* statis hanya bisa diupdate oleh pemiliknya saja, sedangkan *website* dinamis bisa diupdate oleh pengguna maupun pemilik.

Penggunaan *website* juga sangat beragam, kamu bisa menggunakan *website* untuk berbagi kepentingan seperti untuk usaha bisnis *online*, untuk *website* personal hingga kebutuhan lainnya. Ada beberapa komponen penting dalam pembuatan *website* diantaranya adalah *domain* dan *hosting* [6].

2) *HTML (Hypertext Markup Language)*

HTML adalah singkatan dari *HyperText Markup Language*. Disebut *hyper* karena di dalam *HTML* sebuah text biasa dapat berfungsi lain, kita dapat membuatnya menjadi link yang dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya hanya dengan mengklik text tersebut. Kemampuan text inilah yang dinamakan *HyperText*, walaupun pada implementasinya nanti tidak hanya text yang dapat dijadikan link. Disebut Markup Language karena bahasa *HTML* menggunakan tanda (mark), untuk menandai bagian-bagian dari text. Misalnya, text yang berada di antara tanda tertentu akan menjadi tebal, dan jika berada diantara tanda lainnya akan tampak besar. Tanda ini dikenal sebagai *HTML tag*. *HTML*

merupakan bahasa dasar pembuat *web*. Disebut dasar karena dalam membuat *web*, jika hanya menggunakan *HTML* tampilan *web* terasa hambar. Terdapat banyak bahasa pemrograman *web* yang ditunjukan untuk memanipulasi kode *HTML*, seperti *JavaScript* dan *PHP* [6].

3) *PHP (Personal Home Page)*

PHP adalah bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk pengembangan *web*. Selain itu, *PHP* juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum. *PHP* dikembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, dan sekarang dikelola oleh *The PHP Group*. Situs resmi *PHP* beralamat di <http://www.php.net>. *PHP* adalah bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk pengembangan *web*. Selain itu, *PHP* juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum. *PHP* dikembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, dan sekarang dikelola oleh *The PHP Group*. Situs resmi *PHP* beralamat di <http://www.php.net>. *PHP* disebut bahasa pemrograman server side karena *PHP* diproses pada komputer server. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman client-side seperti *JavaScript* yang diproses pada *web browser (client)*.

Pada awalnya *PHP* merupakan singkatan dari *Personal Home Page*. Sesuai dengan namanya, *PHP* digunakan untuk membuat *website* pribadi. Dalam beberapa tahun perkembangannya, *PHP* menjelma menjadi bahasa pemrograman *web* yang powerful dan tidak hanya digunakan untuk membuat halaman *web* sederhana, tetapi juga *website* populer yang digunakan oleh jutaan orang seperti wikipedia, wordpress, joomla, dll. [6]

4) *Mysql (My Structure Query Language)*

MySQL adalah salah satu *DataBase Management System (DBMS)* dari sekian banyak *DBMS* seperti Oracle, *MSQL*, Postagre SQL, dan lainnya. *MySQL* berfungsi untuk mengolah database menggunakan bahasa *SQL*. *MySQL* bersifat *open source* sehingga kita bisa menggunakannya secara gratis. Pemograman *PHP* juga sangat mendukung/support dengan database *MySQL* [6].

5) *Laravel*

Laravel adalah sebuah *framework PHP* yang dirilis dibawah lisensi MIT, dibangun dengan konsep *MVC (Model View Controller)*. *Laravel* adalah pengembangan *website* berbasis *MVP* yang ditulis dalam *PHP* yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan *sintaks* yang *ekspresif*, jelas dan menghemat waktu.

MVC adalah sebuah pendekatan perangkat lunak yang memisahkan aplikasi logika dari presentasi. *MVC* memisahkan aplikasi berdasarkan komponen-komponen aplikasi, seperti manipulasi data, *controller*, dan *user interface*.

1. *Model*, *Model* mewakili struktur data. Biasanya model berisi fungsi-fungsi yang membantu seseorang dalam pengelolaan basis data seperti memasukkan data ke basis data, pembaruan data dan lain-lain.
2. *View*, *View* adalah bagian yang mengatur tampilan ke pengguna. Bisa dikatakan berupa halaman web.
3. *Controller*, *Controller* merupakan bagian yang menjembatani *model* dan *view*.

Beberapa fitur yang terdapat di *Laravel* :

1. *Bundles*, yaitu sebuah fitur dengan sistem pengemasan modul dan tersedia beragam di aplikasi.
2. *Eloquent ORM*, merupakan penerapan *PHP* lanjutan menyediakan metode internal dari pola "*active record*" yang mengatasi masalah pada hubungan objek database.
3. *Application Logic*, merupakan bagian dari aplikasi, menggunakan *controller* atau bagian *Route*.
4. *Reverse Routing*, mendefinisikan relasi atau hubungan antara *Link* dan *Route*.

5. *Restful controllers*, memisahkan logika dalam melayani *HTTP GET and POST*.
6. *Class Auto Loading*, menyediakan loading otomatis untuk *class PHP*.
7. *View Composer*, adalah kode unit logikal yang dapat dieksekusi ketika view sedang loading.
8. *ToC Container*, memungkinkan obyek baru dihasilkan dengan pembalikan *controller*.
9. *Migration*, menyediakan sistem kontrol untuk skema database.
10. *Unit Testing*, banyak tes untuk mendeteksi dan mencegah regresi.
11. *Automatic Pagination*, menyederhanakan tugas dari penerapan halaman [6].

6) **Bootstrap**

Bootstrap merupakan salah satu jenis framework untuk CSS (*Cascading Style Sheet*) yang digunakan untuk perancangan situs *website*. Penggunaan *bootstrap* sangatlah membantu programmer dalam membangun tampilan sebuah *website*. Hal tersebut tertulis di buku *Bootstrap: Responsive Web Development* karangan Jake Spurlock. Menurut Jake Spurlock keunggulan dari penggunaan *Bootstrap* adalah dapat menyesuaikan dengan kebutuhan *website*, dimana dapat memilih fitur CSS dan JavaScript sesuai dengan kebutuhan. Contohnya CSS pada *Bootstrap* juga menyediakan fitur form, tombol, navigasi dan komponen-komponen lainnya dan *JavaScript* yang membantu pembuatan antarmuka lebih mudah dan stabil. *Bootstrap* juga menyediakan banyak sekali class-class CSS dan plugin yang siap dipakai untuk membantu dalam membuat tampilan sebuah *website*. Karena sangat membantu, maka *Bootstrap* menjadi salah satu *front-end framework* yang paling banyak digunakan [6].

9. Rancangan Sistem

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan metode *prototype* :

9.1 Pengumpulan Kebutuhan

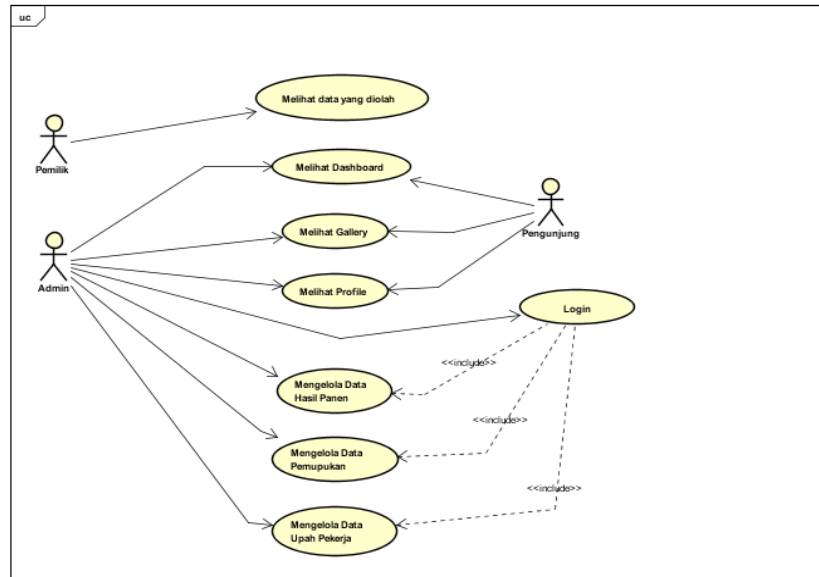
Setelah melakukan analisa dan wawancara. CV. Yasmin masih melakukan pencatatan transaksi menggunakan buku secara manual dan bagaimana membangun *website* yang dapat membantu pencatatan transaksi penjualan dan proses pengolahan lahan serta menyampaikan media informasi bisnis yang dikelolanya (*Company Profile*). Berdasarkan data yang telah didapat dari jurnal hasil wawancara penulis menggunakan *PHP framework* Laravel sebagai platform aplikasi berbasis website tersebut.

9.2 Design

Tahap kedua ini, penulis akan melakukan desain untuk membuat rancangan sistem aplikasi yang akan dibuat sesuai kebutuhan yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya.

9.2.1 Use Case Diagram

Diagram digunakan untuk menunjukan simbol elemen model yang dibentuk untuk menggambarkan ospek tertentu dari suatu sistem. Sementara itu, *Use case* diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram *UML* (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. *Use case* dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya.



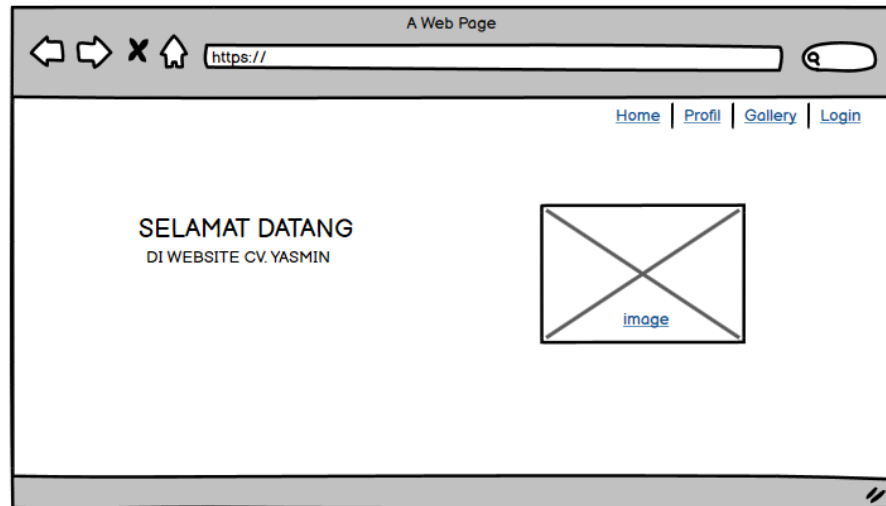
Gambar 2 *Use Case Diagram*

Gambar di atas merupakan gambar dari *use case* diagram sistem CV. Yasmin yang akan dibuat. Pada *use case* tersebut, Admin dapat melakukan register, melakukan login, melihat *dashboard*, melihat gallery, melihat profile, mengelola data hasil panen, mengelola data pemupukan dan mengelola data upah pekerja. Sedangkan pengunjung hanya dapat melihat informasi seperti melihat *dashboard*, melihat *gallery* dan melihat *profile*.

9.2.2 Perancangan Website CV Yasmin

1) Halaman *Dashboard*

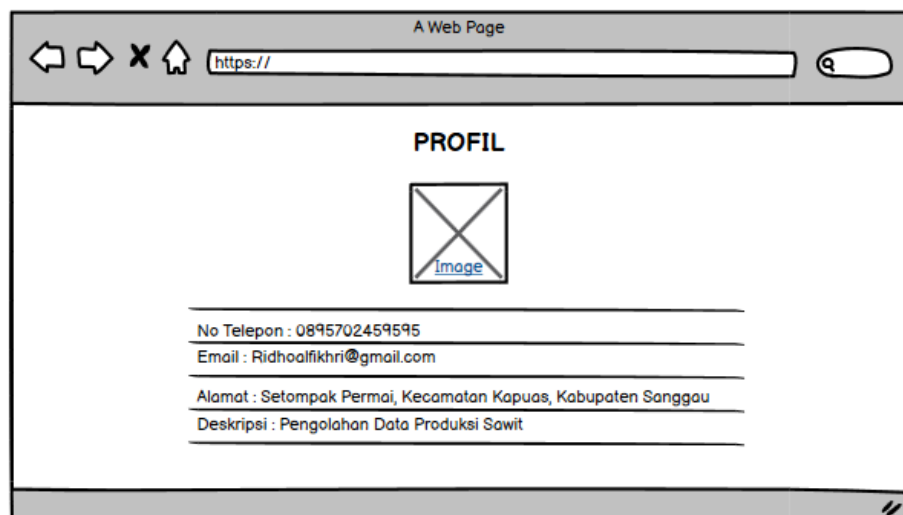
Pada Gambar 3 Halaman *Dashboard* yang pertama kali muncul saat mengakses *website*. Ditampilan *Dashboard* ini terdapat informasi singkat mengenai CV Yamin serta menu *profile*, *gallery* dan *login*.



Gambar 3 Halaman *Dashboard*

2) Halaman *Profile*

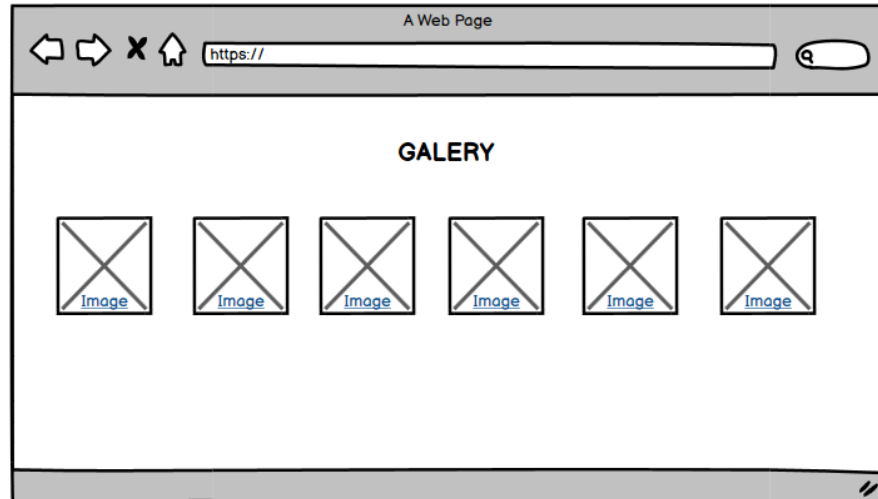
Setelah dari *dashboard* kita bisa langsung melihat halaman profil seperti Gambar 4. Pada halaman Profil ini hanya berisi informasi seperti no telepon, email, alamat dan deskripsi.



Gambar 4 Halaman *Profile*

3) Halaman *Gallery*

Pada Gambar 5 Halaman *Gallery* ini menampilkan foto dari kegiatan CV Yasmin di bidang perkebunan kelapa sawit.



Gambar 5 Halaman *Gallery*

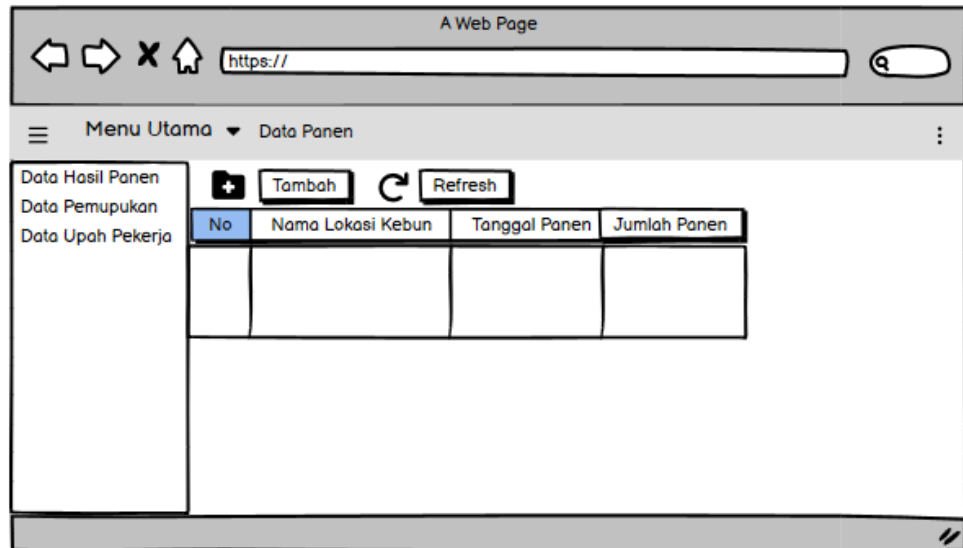
4) Halaman *Login*

Pada Gambar 6 Halaman Login ini hanya dapat diakses oleh admin pengelola data sawit. Sebelum admin masuk ke aplikasinya admin perlu login terlebih dahulu dengan *username* dan *password* yang tersedia.

Gambar 6 Halaman *Login*

5) Data Hasil Panen

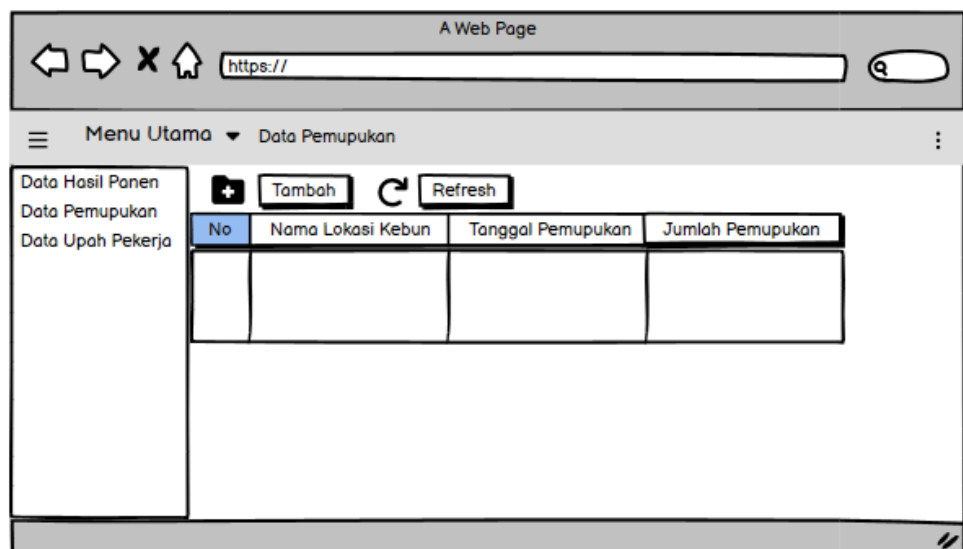
Pada Gambar 7 menjelaskan Menu Data Hasil Panen yang berfungsi untuk mengetahui berapa jumlah panen pada tanggal tertentu. Sehingga kita bisa mengetahui perkembangan dari kebun tersebut.



Gambar 7 Data Hasil Panen

6) Data Pemupukan

Pada Gambar 8 menjelaskan Menu Data Pemupukan yang berfungsi untuk melihat berapa banyak jumlah pupuk yang dikeluarkan oleh CV Yasmin. Hal ini berguna untuk melihat jumlah biaya yang dikeluarkan untuk membeli pupuk.

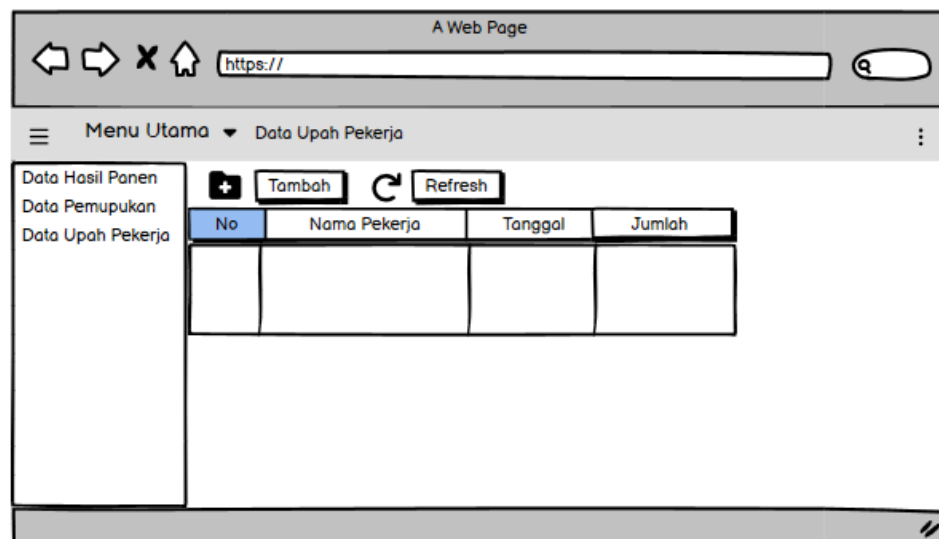


Gambar 8 Data Pemupukan

7) Data Upah Pekerja

Pada Gambar 9 menjelaskan Menu Data Upah Pekerja yang berfungsi untuk melihat pengeluaran uang untuk pekerja lapangan. Hal ini

merupakan dokumen resmi atau bukti nyata tentang penerimaan gaji atau hak pekerja lapangan dari pemberi kerja.



Gambar 9 Data Upah Pekerja

10. Jadwal Penyelesaian Tugas Akhir

Untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu, maka terbuat rencana kegiatan seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini.

NO	KEGIATAN	TAHUN 2023																										
		DESEMBER			JANUARI			FEBRUARI			MARET			APRIL			MEI			JUNI			JULI			AGUSTUS		
1	Pengumpulan data awal mengenai judul yang akan diangkat																											
2	Penyusunan proposal pengajuan judul TA																											
3	Seminar proposal TA																											
4	Membangun Prototyping																											
5	Evaluasi Prototyping																											
6	Penulisan Kode Program																											
7	Pengujian Program																											
8	Penerapan Program																											
9	Penulisan Tugas Akhir																											
10	Sidang Tugas Akhir																											

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Adi, "Kelapa Sawit (*Elaeis guineensis*)," pp. 1-5, 2015.
- [2] M. Ir. Melfianora, "PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH DENGAN STUDI," pp. 2-3, 2014.
- [3] D. K. Lukman, "Prototyping Model," 2 5 2018. [Online]. Available: https://sites.google.com/a/student.unsika.ac.id/metodologi_penelitian_redisuhendri113/tugas-1-5-metode-rpl/prototyping-model.
- [4] G. G. Saragi, "Aplikasi Berbasis Web Untuk Penjualan Hasil Produksi Kelapa Sawit," 8 7 2020. [Online]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=eJaM5DABmVU>.
- [5] F. P. INSTIPER, "Sawit Kita," 21 4 2016. [Online]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=mfZgwemFfzA&t=152s>.
- [6] I. Kusdiyanto, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PENGIRIMAN BENIH PADI," pp. 11-13, 2020.