

PROJEK AKHIR

SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA TOKO 3R BERBASIS WEB MOBILE



OLEH :

FRANSISKA RENSI VIRGINIA SIANIPAR

09010581721045

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN

Lembar Persetujuan Ujian Projek Akhir

SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA TOKO 3R BERBASIS WEB

PROJEK AKHIR

Diajukan Untuk Memperoleh Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Ahli Madya

OLEH:

FRANSISKA RENSI VIRGINIA SIANIPAR

09010581721045

Palembang, 20 Juli 2020

Pembimbing I,



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197704082009121001

Pembimbing II,



Dedy Kurniawan, M.Sc.

NIP. 199008022019031006

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Manajemen Informatika,



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197704082009121001

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 27 Agustus 2020

Tim penguji :

1. Ketua Sidang : Rizka Dhini Kurnia, S.T., M.Sc.



2. Pembimbing I : Apriansyah Putra, M.Kom.



3. Pembimbing II : Dedy Kurniawan, M.Sc.



4. Penguji I : M. Rudi Sanjaya, M.Kom.



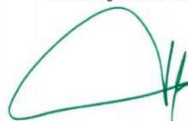
5. Penguji II : Bayu Wijaya Putra, S.Kom., M.Kom.



Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Manajemen Informatika,



Apriansyah Putra, M.Kom.

NIP. 197704082009121001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

***”Karena masa depan sungguh ada,
dan harapanmu tidak akan hilang”***

Amsal 23:18

Projek Akhir ini kupersembahkan

kepada :

- ❖ *Tuhan Yesus Kristus*
- ❖ *Kedua Orang Tuaku*
- ❖ *Abang dan Adikku tersayang*
- ❖ *Teman-teman seperjuangan*
- ❖ *Keluargaku*
- ❖ *Almamaterku*

KATA PENGANTAR

Segala Puji Syukur Kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat dan rahmatNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Projek Akhir ini, dengan judul “SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA TOKO 3R BERBASIS WEB MOBILE” sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Tujuan dari pembuatan Projek Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan Diploma Tiga (D3) program studi Manajemen Informatika di Universitas Sriwijaya.

Selesainya Projek Akhir ini tidak lepas dari pihak-pihak yang telah banyak membantu penulis baik dalam segi moril, material maupun spiritual, oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan berkat dan mukjizatNya dalam kehidupan penulis, khususnya dalam proses penyelesaian Laporan Project Akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaganya untuk membantu dan memberikan bimbingan serta pengarahan kepada penulis.
6. Bapak Dedi Kurniawan, M.Sc. selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan serta motivasi demi terselesainya laporan Projek Akhir ini.

7. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf-staf Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan pengetahuan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
8. Kedua Orang Tua saya, yang tak henti-hentinya selalu memberikan do'a beserta dukungan kepada penulis dalam pembuatan Laporan Project Akhir ini.
9. Kedua saudara saya yang terus memberikan dukungan dan motivasi kepada saya.
10. Teman-teman yang sangat saya sayangi Agriva Lubis, Joy Octorina Sihalo, Siti Giraldin, Anisa Fitriyanti yang memberikan semangat dalam proses pembuatan Laporan Project Akhir ini.
11. Teman-teman yang selalu menemani dan memotivasi saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pembuatan Laporan Project Akhir ini.
12. Teman-teman program studi Manajemen Informatika angkatan 2017 serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan informasi yang sangat berguna.

Penulis menyadari dengan segala keterbatasan yang ada dalam pelaksanaan maupun penyusunan Laporan Project Akhir ini terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang ada. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan dalam proses penyempurnaan. Akhir kata, semoga penyusunan laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya serta bagi pembaca umumnya.

Palembang, 20 Juni 2020

Penulis

Fransiska Rensi V.S

NIM.09010581721045

ABSTRAK

**SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA TOKO
3R BERBASIS WEB**

Sistem Informasi Persediaan Barang adalah suatu sistem informasi penjualan yang menghasilkan berbagai informasi yang dapat berguna untuk mendukung kegiatan penjualan. Berdasarkan survey dan wawancara dengan pemilik Toko 3R tersebut, didapatkan informasi bahwa sistem yang digunakan dalam Toko 3R yang ada masih manual. Oleh karena itu Toko 3R membutuhkan metode baru untuk mengelola dan mencatat berbagai transaksi keluar masuknya barang. Sistem Informasi ini dibangun dengan diharapkan dapat membantu pencatatan data keluar masuk barang pada Toko 3R berbasis web, sehingga dapat meningkatkan efektivitas kerja serta menyediakan informasi dengan cepat dan akurat. Sistem yang akan dibuat adalah Sistem Informasi berbasis mobile web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database-nya.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Persediaan barang, PHP, MySQL, Mobile Web

ABSTRACT

**INVENTORY INFORMATION SYSTEM INSTORE WEB-
BASED 3R**

Inventory information System is a sales information system that produces a variety of information that can be useful to support activities sales. Based on surveys and interviews with the owner of the 3R store, information was obtained that the system used in the existing 3R Shop is still manual. Therefore 3R Stores need a new method to manage and record various transactions in and out of goods. This system information was built with the hope that it can help record data in and out of goods on a web-based 3R Store, so as to increase work effectiveness and provide information quickly and accurately. The system to be created is a mobile web-based information system. Using the PHP programming language and MySQL as the database.

Keywords: Information Systems, inventory, PHP, MySQL, Mobile Web

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
LAMPIRAN.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Metodologi Penelitian	4

BAB II DASAR TEORI

2.1 Sejarah singkat Toko 3R	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Tugas dan Wewenang	8
2.4 Teori Umum.....	9
2.5 Teori Khusus	10
2.6 Teori Program	15

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem.....	17
--------------------------	----

3.2 Rancangan Sistem	18
3.3 Kamus Data.....	23
3.4 Rancangan <i>Interface</i>	31

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil	46
4.2 Halaman Website	46

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	65

DAFTAR PUSTAKA	xiii
-----------------------------	-------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Toko 3R.....	8
Gambar 3.1 Diagram Konteks.....	19
Gambar 3.2 Data Flow Diagram (DFD) Level 1	20
Gambar 3.3 Entity Relationship Diagram (ERD)	23
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Login	31
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Dashboard	32
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Master User	33
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Master Distributor	33
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Master Jenis Barang	34
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Master Barang	35
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Transaksi Pembelian Barang.....	36
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Checkout Pembelian Barang	37
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Transaksi Penjualan Barang.....	38
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Checkout Penjualan Barang	39
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Data Pembelian Barang.....	39
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Penjualan Barang	40
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Laporan Pembelian Barang	41
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Laporan Penjualan Barang	41
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Login	42
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Dashboard	43
Gambar 3.20 Rancangan Halaman Data Pembelian	43
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Data Penjualan	44
Gambar 3.23 Rancangan Halaman Laporan Penjualan.....	45
Gambar 4.1 Halaman Login	46
Gambar 4.2 Halaman Dashboard	47
Gambar 4.3 Halaman Master User	48
Gambar 4.4 Halaman Master Distributor	48
Gambar 4.5 Halaman Master Jenis Barang	49

Gambar 4.6 Halaman Master Barang.....	50
Gambar 4.7 Halaman Transaksi Pembelian Barang	51
Gambar 4.8 Halaman Form Order Barang.....	51
Gambar 4.9 Halaman Checkout Data Order	52
Gambar 4.10 Halaman Form Checkout Pembelian	52
Gambar 4.11 Halaman Data Transaksi Pembelian Barang	53
Gambar 4.12 Halaman Laporan Pembelian Barang.....	54
Gambar 4.13 Laporan Transaksi Pembelian	54
Gambar 4.14 Halaman Transaksi Penjualan Barang.....	55
Gambar 4.15 Halaman Form Order Barang.....	56
Gambar 4.16 Halaman Checkout Data Order	56
Gambar 4.17 Halaman Form Checkout Penjualan.....	57
Gambar 4.18 Halaman Data Transaksi Penjualan Barang	58
Gambar 4.19 Halaman Laporan Penjualan Barang	58
Gambar 4.20 Laporan Penjualan Barang	59
Gambar 4.21 Halaman Login.....	59
Gambar 4.22 Halaman Dashboard	60
Gambar 4.23 Halaman Data Transaksi Pembelian	61
Gambar 4.24 Halaman Data Transaksi Penjualan.....	62
Gambar 4.25 Halaman Laporan Pembelian Barang.....	62
Gambar 4.26 Laporan Pembelian Barang	63
Gambar 4.27 Halaman Laporan Penjualan Barang.....	63
Gambar 4.28 Laporan Penjualan Barang	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Data Flow Diagram	11
Tabel 2.2 Simbol Entity Relationship Diagram	13
Tabel 2.3 Simbol Kamus Data	15
Tabel 3.1 Rancangan Tabel admin	26
Tabel 3.2 Rancangan Tabel distributor	27
Tabel 3.3 Rancangan Tabel jenisbarang	28
Tabel 3.4 Rancangan Tabel barang	28
Tabel 3.5 Rancangan Tabel pembelian	29
Tabel 3.6 Rancangan Tabel detailpembelian	29
Tabel 3.7 Rancangan Tabel Penjualan	30
Tabel 3.8 Rancangan Tabel detailpenjualan	31

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko atau kedai adalah sebuah tempat tertutup yang di dalamnya terjadi kegiatan perdagangan dengan jenis benda atau barang yang khusus, misalnya toko sembako, toko buku, toko buah dan masih banyak lagi. Secara fungsi ekonomi, istilah “TOKO” sesungguhnya hampir sama dengan “kedai” atau “warung”.

Dalam masa globalisasi saat ini perkembangan teknologi yang cukup pesat dari waktu ke waktu membuat pekerjaan yang dilakukan manusia pada umumnya dapat diselesaikan dengan cepat, kebutuhan teknologi informasi jadi salah satu aspek yang ikut menunjang bagi perkembangan industri. Pengolahan data dan informasi secara cepat, tepat dan efisien adalah hal penting yang dibutuhkan bagi setiap perusahaan atau suatu instansi untuk meningkatkan produktifitas

Industri yang bergerak di bidang penjualan bahan-bahan sembako yang masih memakai cara manual, dimana dalam aktivitas operasional sistem persediaan barang masih dicatat memakai media kertas. Penggunaan Komputer selaku alat pengolah data bisa dikatakan yang terbaik disaat ini, sebab dapat meningkatkan kecepatan pekerjaan sehingga mampu menghasilkan keluaran berbentuk data yang akurat dan efisiensi tenaga serta waktu dalam mencerna informasi.

Dalam melakukan penelitian di Toko Sembako 3R penulis menemukan permasalahan yaitu adanya kesalahan dalam beberapa proses pengolahan dan penyampaian informasi. Terutama dalam proses transaksi pembelian dan penjualan barang kemudian pelaporan hasil proses transaksi dan pengelolaan persediaan barang yang dibutuhkan oleh pihak pemilik toko dan admin, sering terdapat kesalahan dan ketidaksesuaian. Sehingga masalah-masalah itu dapat menghambat aktivitas pihak pemilik, terlebih lagi sampai menimbulkan kerugian bagi perusahaan. Oleh karena itu diperlukan suatu sistem informasi yang dapat mendukung pengelolaan informasi yang ada serta mampu menyelesaikan masalah yang ada dengan menggunakan sistem terkomputerisasi.

Berdasarkan hal tersebut penulis berupaya menanggapi tantangan serta berupaya meningkatkan keahlian dibidang informatika buat membuat suatu fitur lunak (Software) yang bisa menolong dalam pengambilan keputusan serta memberikan kemudahan dalam mengolah suatu informasi dan data.

Maka dari itu, penulis mengembangkan Sistem informasi Persediaan Barang yang ada saat ini sehingga dapat mengatasi kekurangan – kekurangan yang ada. Dari persoalan ini penulis mengangkat hal tersebut untuk dijadikan sebagai Project Akhir dengan judul **“Sistem Informasi Persediaan Barang pada Toko 3R berbasis web”**

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Toko 3R, sebuah perangkat komputer upaya untuk

mempermudah dalam proses menghitung dan memproses data-data persediaan barang sembako.

1.2.2 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penyusunan project akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat mempermudah proses pencatatan data barang-barang sembako
2. Dapat memberikan kemudahan merekap dan mengontrol data barang – barang sembako yang tersedia.
3. Dapat mempermudah pihak pimpinan dan admin dalam mencari persediaan barang sembako.

1.3 Batasan masalah

Agar pembahasan yang dilakukan oleh penulis terfokus dan terarah serta tidak menyimpang dari permasalahan pokok yang ada serta mencapai kesimpulan yang tepat dan terhubung dengan aplikasi yang ada serta mencapai kesimpulan yang tepat dan terhubung dengan aplikasi yang ada maka penulis membatasi ruang lingkup yang akan dibahas adalah:

1. Sistem ini menghasilkan laporan data persediaan barang yang menampilkan informasi meliputi barang masuk dan keluar, jumlah stok barang.
2. Sistem ini hanya dapat diakses oleh admin dan pihak pemilik atau pimpinan toko tersebut.
3. Sistem ini hanya dapat diakses menggunakan telepon genggam dan PC

1.4 Metode penelitian

1.4.1 Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu

Lama penelitian direncanakan dimulai selama 3 bulan dari tanggal 18 Mei 2020 – 18 Juli 2020

2. Tempat

Penelitian dilaksanakan pada Toko 3R Palembang yang berada di Jl. Hasanudin, Talang Kelapa, Alang Alang Lebar, Talang Kelapa

1.4.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penulisan Project Akhir ini menggunakan metode waterfall, Menurut Kadir (2003), metode *waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan dipandang sebagai arus mengalir ke bawah dan melewati fase - fase perencanaan, pemodelan, implementasi atau konstruksi dan pengujian. Adapun langkah - langkah dalam merancang dan mengembangkan aplikasi untuk mendefinisikan masalah antara lain Analisa, rancangan sistem, implementasi, dan pemeliharaan. Adapun langkah - langkah dalam merancang dan mengembangkan aplikasi untuk mendefinisikan masalah antara lain :

1. Analisa

Pada proses ini penulis lebih mengutamakan mengenai proses persediaan barang. Hal ini dilakukan untuk memudahkan proses penyediaan barang untuk memenuhi stok barang yang telah terpakai serta memberikan kemudahan tersendiri kepada para karyawan untuk mendapatkan informasi mengenai persediaan barang pada perusahaan.

1. Rancangan

Proses design menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan detail algoritma prosedural.

Tahap design sistem mempunyai dua maksud atau tujuan utama yaitu sebagai berikut:

1. Untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem.
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli – ahli teknik lainnya yang terlibat

Tujuan kedua ini lebih condong pada design sistem yang terinci yaitu pembuatan rancang bangun yang jelas dan lengkap untuk nantinya digunakan untuk pembuatan program komputernya.

Untuk mencapai tujuan ini, analisis sistem harus dapat mencapai sasaran-sasaran berikut ini:

- a. Desain sistem harus berguna, mudah dimengerti dan nantinya mudah digunakan.
- b. Desain sistem harus dapat mendukung tujuan utama perusahaan sesuai dengan yang telah didefinisikan pada tahap perancangan sistem yang dilanjutkan pada tahap analisis sistem.

3. Implementasi dan Pengujian

Implementasi merupakan penerjemahan rancangan menjadi bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahap implementasi yaitu tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan. Tahap ini juga termasuk kegiatan menulis kode program jika tidak dipergunakan paket perangkat lunak aplikasi. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Tujuan testin adalah menemukan kesalahan – kesalahan terhadap system tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Penerapan

Tahapan ini dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, design dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user.

5. Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan seperti periperal atau sistem operasi baru atau karena membutuhkan perkembangan fungsional.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar. 2010. *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*. Jakarta: Media Kita.
- Anastasya, Maressa. 2019. *Pengertian dan Perbedaan Mobile Web dan Mobile Aplikasi*. <https://idprogrammer.com/pengertian-mobile-web-dan-mobile-aplikasi/>
- Andhana, Kusuma. 2012. *PHP Menyelesaikan Website 30 Juta*. Jakarta: Jasakom.
- Ibeng, Parta. 2020. *Pengertian Toko Menurut Para Ahli*. <https://pendidikan.co.id/pengertian-retail-fungsi-jenis-contoh-menurut-para-ahli/>
- Ilham, Mughnifar. 2020 *Pengertian Database Menurut Para ahli*. <https://www.materi.carageo.com/pengertian-database/>
- Anastasya, Maressa. 2019. *Pengertian dan Perbedaan Mobile Web dan Mobile Aplikasi*. <https://idprogrammer.com/pengertian-mobile-web-dan-mobile-aplikasi/> (Diakses 1 Mei 2020)
- Asropudin, Pipin. 2013. *Kamus Teknologi Informasi Komunikasi*. Bandung: CV.Titian Ilmu
- Hartono, Bambang. 2013. *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ladjamudin, Al-Bahra. 2013. *Analisis & Design Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Ramadhan, T.S. 2008. *Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang berbasis web*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Saputra, Agus. 2012. *Web Tips: PHP, HTML5 dan CSS3*. Jakarta: Jasakom.
- Sutabri, Tata. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Sutarman. 2012. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudi, dan Dian. 2012. *Dasar-dasar Teknik Komputer & Informasi*. Jakarta: Inti Prima Promosindo.