

LAPORAN KERJA PRAKTEK

ANALISIS DAN PERANCANGAN

SISTEM INFORMASI BARANG DAN PROMOSI

DI TOKO SUNTREE CELL JOGJATRONIK MALL

YOGYAKARTA

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Informatika



Di Susun Oleh :

Nama : AFIFUDDIN

NIM : 08650102

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2012

PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTEK
ANALISIS DAN PERANCANGAN
SISTEM INFORMASI BARANG DAN PROMOSI
DI TOKO SUNTHREE CELL JOGJATRONIK MALL
YOGYAKARTA

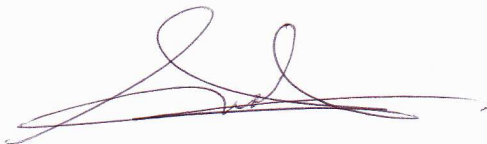
Disusun oleh :

Nama : Afifuddin

Nim : 08650102

Telah diseminarkan pada tanggal 1 Juni 2012

Pembimbing,



Sumarsono, ST, M.Kom
NIP. 19710209 200501 1 003

Penguji,



Ade Ratnasari, M.T
NIP. 19801217 200604 2 002

Mengetahui,

a.n. Dekan

Ketua Program Studi



Agus Mulyanto, S.Si, M.Kom
NIP. 19710823 199903 1 003

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamain, segala puji bagi Allah yang telah menciptakan segala yang ada di langit dan di bumi, yang telah memberikan segala nikmat-Nya dan petunjuk-Nya selama pelaksanaan kerja praktek. Atas nikmat dan petunjuk dari Allah SWT, pelaksanaan kerja praktek di toko Suntree Cell Jogjatronik Mall dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Kerja praktek merupakan studi lapangan yang bertujuan untuk memberikan suatu gambaran kepada seluruh mahasiswa yang telah menyelesaikan sebagian dari teori yang didapatkan di bangku kuliah. Dengan adanya pelaksanaan kerja praktek ini dapat memberikan suatu masukan dan praktek di lapangan tentang bagaimana situasi dan kondisi yang ada di tempat pelaksanaan kerja praktek dan dapat mengimplementasikan teori ilmu yang didapat di bangku kuliah sesuai dengan konsentrasi yang ditawarkan di Program Studi Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Oleh karena itu, penyusun mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Drs. H. Ahk. Minhaji, MA., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Bapak Agus Mulyanto, S.Si., M.Kom., selaku Kaprodi Teknik Informatika
3. Bapak Sumarsono, S.T., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberi dukungan serta pengarahan demi kelancaran pelaksanaan kerja praktek.
4. Bapak Misbahul Fata selaku pemilik toko Sunthree Cell yang telah

memberikan kesempatan untuk melaksanakan kerja praktek di toko Suntree Cell Jogjatronik Mall

5. Muhammad Misbah selaku pembimbing lapangan yang telah memberi pengerahan serta memberi informasi bisnis di toko Sunthree Cell.
6. Ayahanda Ridlwan dan Ibunda Murtasi'ah serta Kakanda Chusnul Azhar yang selalu setia memberikan dukungan pada penulis serta doa yang menjadi sumber motivasi dan inspirasi.
7. Teman-teman Prodi Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan kerja praktek dan penyusunan laporannya.
8. Seluruh pihak yang telah membantu terlaksananya kerja praktek baik secara langsung maupun tidak langsung yang belum penulis sebut namanya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam pelaksanaan dan penyusunan laporan kerja praktek ini. Semoga pelaksanaan kerja praktek ini dapat menjadi pengalaman yang berharga bagi penulis dan bermanfaat untuk masyarakat yang lebih luas.

Yogyakarta, 21 Mei 2012

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Kerja Praktek	3
1.3 Tujuan Kerja Praktek	4
1.4 Manfaat Kerja Praktek	4
 BAB II TEMPAT KERJA PRAKTEK	
2.1 Gambaran Umum Jogjatronik Mall	6
2.2 Visi dan Misi Jogjatronik Mall	
2.2.1 Visi Jogjatronik Mall	6
2.2.2 Misi Jogjatronik Mall	6
2.3 Sarana dan Fasilitas Gedung Jogjatronik Mall.....	7
2.4 Zoning Jogjatronik Mall	
2.4.1 BASEMENT	7

2.4.2 LOWER GROUND (LG)	7
2.4.3 UPPER GROUND (UG)	8
2.4.4 LANTAI SATU (1)	8
2.4.5 LANTAI DUA (2)	8
2.4.6 ROOF	8
 BAB III HASIL dan PEMBAHASAN	
3.1 Kebutuhan Sistem	9
3.1.2 Kebutuhan Perangkat Keras	9
3.1.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	9
3.2 Desain DFD	10
3.2.1 DFD Level 0	10
3.2.2 DFD Level 1.....	11
3.2.3 DFD Level 2 Proses Pengolahan Data pada Admin	12
3.2.4 DFD Level 2 Proses Promosi pada Pengunjung	13
3.3 Desain ERD	13
3.4 Desain Tabel Basis Data	14
3.5 Implementasi Sistem	17
3.4.1. Gambaran Umum SI Barang dan Promosi.....	16
3.4.2 <i>User Interface</i>	16

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
4.1 Kesimpulan	31
4.2 Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	32

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Admin	15
Tabel 4. 2 Tabel Barang.....	16
Tabel 4. 3 Tabel Jb.....	16
Tabel 4. 4 Tabel Kondisi	16
Tabel 4.5 Tabel Merek.....	17

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 DFD Level 0 (Diagram Konteks).....	10
Gambar 4.2 DFD Level 1.....	11
Gambar 4.3 DFD Level 2 Proses Pengolahan Data pada Admin.....	12
Gambar 4.4 DFD Level 2 Proses Promosi pada Pelanggan.....	13
Gambar 4.5 Desain ERD	14
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Login Admin	18
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Utama Admin	29
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Stok dan Transaksi	29
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Tambah Barang	20
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Tambah Merek.....	21
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Pencaraian.....	21
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Edit Barang.....	22
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Penjualan	23
Gambar 4.13 Tampilan Menu Halaman Laporan Penjualan.....	23
Gambar 4.14 Tampilan Menu Halaman Laporan Pembelian.....	24
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Menu <i>Account</i>	25
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Edit Akun Admin	25
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Utama Promosi	26
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Menu Home	26
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Menu Nokia	27
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Menu Sony Ericsson.....	28
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Menu Samsung	29

Gambar 4.22 Tampilan Halaman Menu LG	29
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Menu Black Berry	30
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Menu Lainnya.....	30
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Menu Semua	31
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Menu Shuntree Cell.....	31
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Cari Handphone.....	32

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi pada saat ini telah membuktikan bahwa semakin modernnya kehidupan ini. Hampir semua apa yang dilakukan manusia saat ini tidak luput dari teknologi yang ada, baik mulai dari ketika berkomunikasi dengan orang lain, menyelesaikan suatu pekerjaan, mencari informasi penting, dan hal-hal lain yang dibutuhkan manusia. Itu semua menggambarkan bahwa begitu pentingnya teknologi bagi kehidupan manusia saat ini, terutama dalam bidang komputer dan informasi.

Komputer merupakan suatu perangkat yang sangat membantu dan banyak digunakan dalam berbagai hal, meliputi dalam bidang pendidikan, pemerintahan, militer, kesehatan, komunikasi, perancangan/perencanaan, bisnis dan dalam berbagai hal yang lain. Dengan bantuan komputer, suatu pekerjaan dapat selesai dengan cepat, akurat dan efektif sehingga dapat mengurangi berbagai kesalah-kesalahan yang sering muncul akibat kesalahan maupun kelalaian manusia.

Semakin meningkatnya kebutuhan akan teknologi informasi maka semakin besar juga tuntutan untuk mengembangkan teknologi informasi yang ada. Pengembangan teknologi akan berjalan dengan baik jika sumber

daya manusia (SDM) yang ada mempunyai kualitas, kehandalan dan kompetensi yang unggul dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi informasi yang ada sehingga teknologi informasi tersebut dapat bermanfaat di masa sekarang dan masa yang akan datang. Perkembangan teknologi informasi yang pesat ini pasti memerlukan bibit-bibit unggul sumber daya manusia dalam mengembangkannya, dan salah satu bibit-bibit sumber daya manusia yang mempunyai potensi dan keunggulan serta siap berperan dalam pengembangan-pengembangan teknologi informasi adalah mahasiswa, khususnya mahasiswa dari Teknik Informatika. Potensi dan keunggulan mahasiswa yang dimiliki mahasiswa tidak terlepas dari suatu pengalaman-pengalaman kerja yang ada. Salah satu pengalaman kerja itu dapat diperoleh dari mengadakan kerja praktik ke suatu perusahaan maupun instansi-instansi yang ada, baik swasta maupun pemerintah.

Pemanfaatan Teknologi Informasi telah mencakup berbagai bidang, salah satunya adalah dalam bidang promosi dan penjualan pada suatu toko atau perusahaan. Teknologi Informasi menjadi media dan alat yang sangat membantu dalam pengelolaan dan pendataan suatu barang pada suatu toko.

Toko “Sunthree Cell” Jogjatronik Mall Yogyakarta merupakan salah satu toko yang ingin menerapkan Teknologi Informasi dalam pengelolaan barangnya. Dalam pengelolaan barang di toko Sunthree Cell

Jogjatronik Mall, masih menggunakan system yang manual, yaitu dengan menulisnya di buku tulis. Untuk media promosinya pun juga belum ada. Toko Sunthree Cell sangat membutuhkan sistem untuk membantu pengelolaan dan pendataan barang yang ada. Dengan adanya penerapan dan pengelolaan sistem yang baik, maka akan sangat berpengaruh dalam peningkatan efisiensi kinerja toko, sehingga kiranya perlu dibuat suatu sistem yang dapat membantu pengelolaan dan pendataan barang yang ada dengan mudah dan efisien.

1.2. Batasan Kerja Praktik

Walaupun banyak aspek yang menarik untuk dibuat, akan tetapi berbagai keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti seperti waktu, tenaga dan biaya, maka dalam penelitian ini dibatasi pembahasannya antara lain pada: pengelolaan dan pendataan barang meliputi nama/tipe barang, harga barang, jumlah barang, kondisi barang, stok barang, pengelolaan barang masuk dan keluar dan keterangan maupun berita terbaru tentang barang yang ada.

Dalam praktik ini, peneliti tidak membahas hal-hal sebagai berikut:

1. Keamanan Jaringan
2. Infrastruktur jaringan
3. Pengadaan internet
4. Administrasi keuangan

Bahasa pemrograman yang digunakan peneliti untuk kerja praktik adalah PHP yang berbasis web dengan menggunakan data base MySQL.

1.3. Tujuan Kerja Praktik

Tujuan dari kerja praktik adalah:

1. Pengembangan diri untuk meningkatkan kemampuan diri dalam perancangan sistem informasi
2. Membandingkan pengetahuan yang didapat di bangku kuliah dengan penerapan di dunia kerja
3. Meningkatkan perkembangan pemahaman praktis sebagai penerapan teknologi informasi di berbagai bidang, terutama yang terkait dengan bidang teknik informatika
4. Melengkapi beban Satuan Kredit Semester (SKS) yang harus di tempuh sebagai syarat akademis guna memperoleh gelar Strata 1 program studi Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Membangun sistem yang dapat membantu pengelolaan dan pendataan barang yang ada di tempat kerja praktik.

1.4. Manfaat

Manfaat dari kerja praktik adalah:

1. Mahasiswa mampu mendapat pengalaman kerja sebelum memasuki dunia kerja
2. Mahasiswa mampu melatih kemampuan diri dalam pengembangan sistem

3. Mahasiswa mampu mendapat umpan balik perkembangan teknologi untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan.

Mahasiswa mampu membantu meningkatkan efisiensi dan efektifitas kinerja toko Sunthree Cell Jogjatroik Mall Yogyakarta.

BAB II

TEMPAT KERJA PRAKTIK

2.1. Gambaran Umum Jogjatronik Mall

Jogjatronik Mall merupakan satu-satunya *mall* yang khusus menyediakan berbagai macam produk elektronik, produk komputer, handphone, edukasi IT serta asesoris komputer, asesoris handphone dan asesoris komputer yang terlengkap di daerah Yogyakarta.

Jogjatronik Mall terletak di Jl. Brigjend Katamso no. 75-77 Yogyakarta, kurang lebih sekitar 1 km dari Malioboro. Jika dari Alun-alun Utara, lokasi Jogjatronik Mall berada di sebelah selatannya, kurang lebih juga 1km.

Jogjatronik Mall dibangun oleh PT. Kaidi Indojoya dan pengelola gedungnya ditangani oleh PT. Jogjatronik Anindo Jaya.

2.2. Visi dan Misi Jogjatronik Mall

2.2.1. Visi Jogjatronik Mall

Menjadikan Mal Jogjatronik Pusat IT-nya Jogja sebagai barometer informasi dan perkembangan IT di Yogyakarta.

2.2.2. Misi Jogjatronik Mall

Menjadikan Mal Jogjatronik Pusat IT-nya Jogja sebagai pusat Komputer, Handphone, Elektronik, serta Edukasi IT terbesar di Yogyakarta.

2.3. Sarana dan Fasilitas Gedung Jogjatronik Mall

Sarana dan fasilitas gedung yang ada di Jogjatronik Mall antara lain:

- a. Kamera CCTV
- b. Wi-fi
- c. Toilet Pria / Wanita disetiap lantai.
- d. Back-up Genset 2 unit @500 KVA
- e. 2 unit Lift, akses dari parkir / Basement ke lokasi.
- f. 9 unit Escalator untuk naik dan turun terdapat di setiap lantai.
- g. Area parkir untuk mobil di Basement $\pm$ 150 mobil, sedangkan untuk area parkir sepeda motor mampu menampung $\pm$ 1000 sepeda motor.

2.4. Zoning Jogjatronik

2.4.1. BASEMENT

Tempat yang ada di Zona BASEMENT antara lain:

- a. Tempat Parkir
- b. Kantin

2.4.2. LOWER GROUND (LG)

Tempat yang ada di Zona LOWER GROUND (UG) antara lain:

- a. Office
- b. ATM
- c. Food Court

- d. Handphone Centre

2.4.3. UPPER GROUND (UG)

Tempat yang ada di Zona UPPER GROUND (UG) antara lain:

- a. Handphone Centre
- b. Accessories
- c. Service Centre

2.4.4. LANTAI SATU (1)

Tempat yang ada di Zona LANTAI SATU (1) antara lain:

- a. Handphone & Accessories
- b. Elektronik
- c. Komputer
- d. Notebook

2.4.5. LANTAI DUA (2)

Tempat yang ada di Zona LANTAI DUA (2) antara lain:

- a. Pusat Komputer
- b. Notebook
- c. Service Komputer & Accessories

2.4.6. ROOF

Tempat yang ada di Zona ROOF antara lain:

- a. Happy Puppy
- b. Karaoke Keluarga

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Kebutuhan Sistem

Agar Sistem Informasi Barang dan Promosi ini dapat dijalankan dengan baik, maka komputer yang digunakan harus memenuhi syarat minimal baik dari sisi hardware maupun software sebagai berikut :

3.1.1. Perangkat Keras

Agar dapat berjalan dengan baik, komputer yang menjalankan sistem ini harus memenuhi sistem requirements minimal yang dibutuhkan. Spesifikasi dari sistem *requirements* tersebut adalah :

1. Processor Pentium III atau setara dengan kecepatan 667 MHz
2. Memori (RAM) dengan kapasitas 256 MB
3. Ruangan kosong Harddisk sebesar 10 MB
4. Monitor VGA atau SVGA dengan resolusi minimum 800 x 600.

3.1.2. Perangkat Lunak

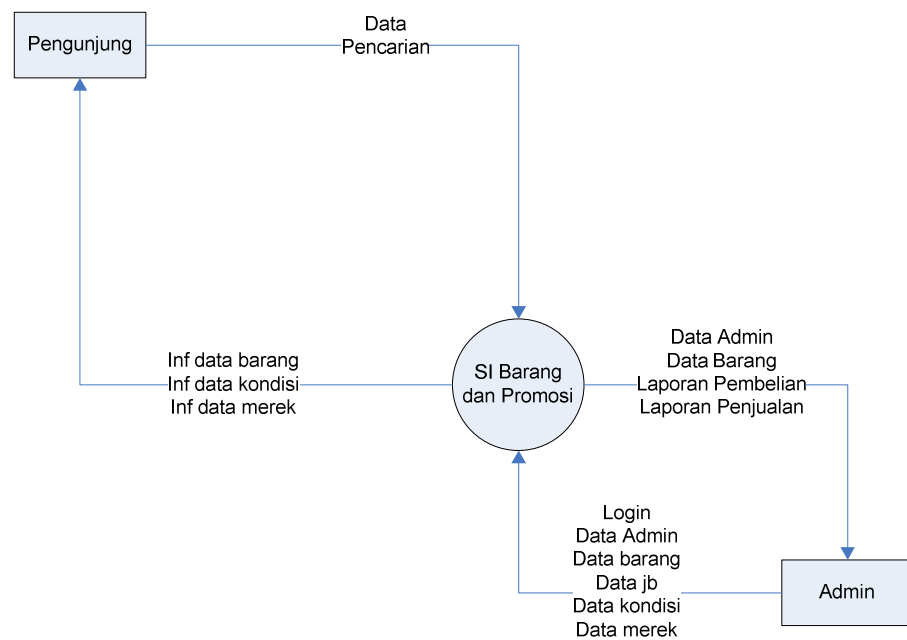
Ada beberapa perangkat lunak yang harus terinstal dalam sistem operasi komputer untuk dapat menjalankan sistem informasi ini, yaitu :

1. Sistem Operasi Windows
2. XAMPP
3. Google Chrome/Mozilla Firefox

3.2. Desain DFD

3.2.1. DFD Level 0 (Diagram Konteks)

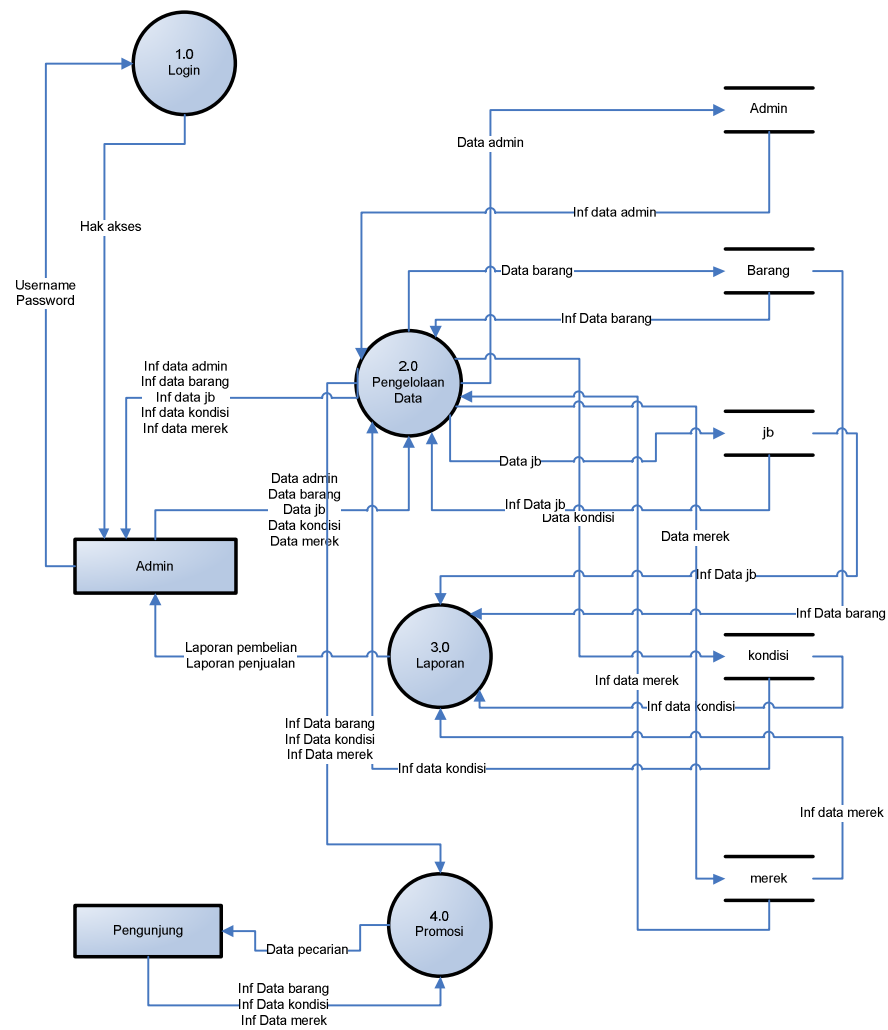
DFD Level 0 seperti pada Gambar 4.1 merupakan gambaran interaksi yang terjadi antara entitas dan Sistem Informasi Barang dan Promosi.



Gambar 4.1 DFD Level 0 (Diagram Konteks)

3.2.2. DFD Level 1

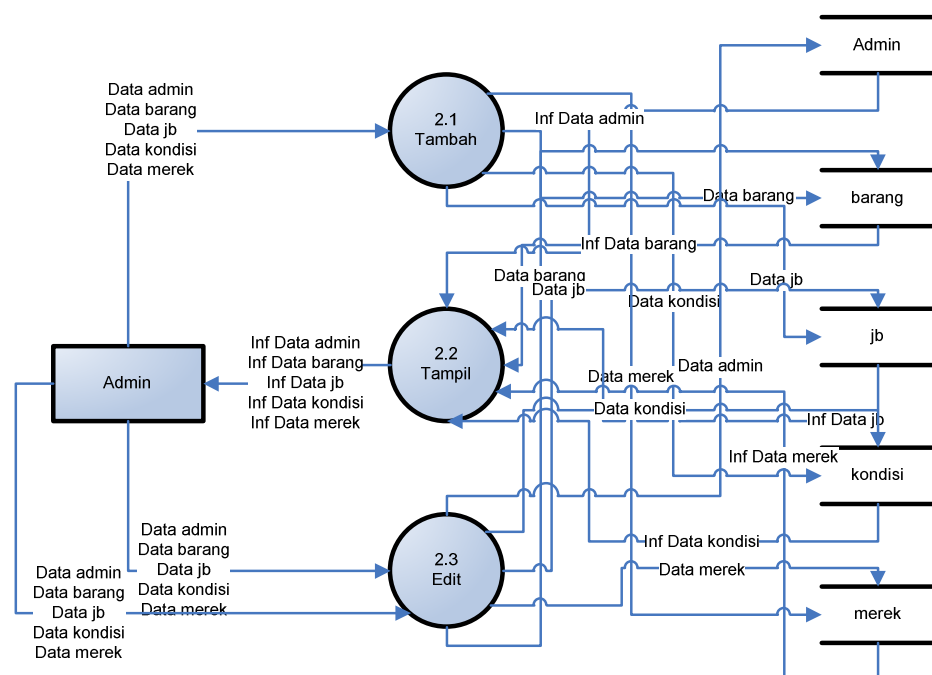
DFD level 1 seperti pada Gambar 4.2 merupakan diagram yang mempresentasikan proses-proses yang terjadi pada sistem, yang meliputi proses *login*, pengelolaan data, laporan dan promosi.



Gambar 4.2 DFD Level 1

3.2.3. DFD Level 2 Proses (Pengelolaan Data pada Admin)

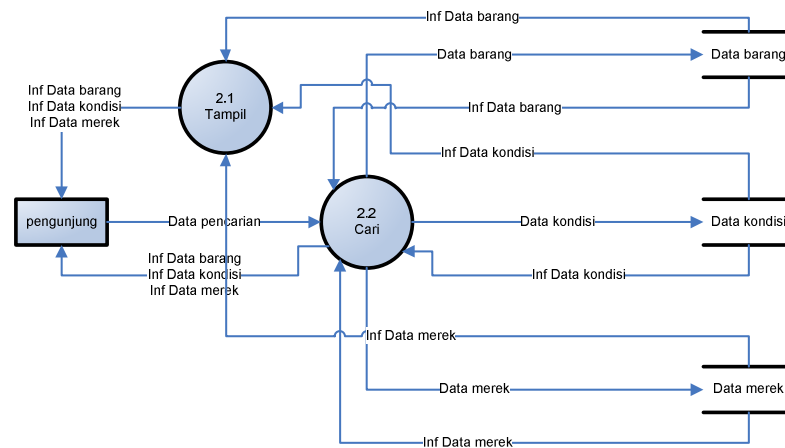
DFD Level 2 seperti pada Gambar 4.3 merupakan proses pengelolaan data pada admin menunjukkan proses yang bisa dilakukan seorang admin dalam system.



Gambar 4.3 DFD Level 2 (Proses Pengolahan Data Pada Admin)

3.2.4. DFD Level 2 (Proses Promosi pada Pengunjung)

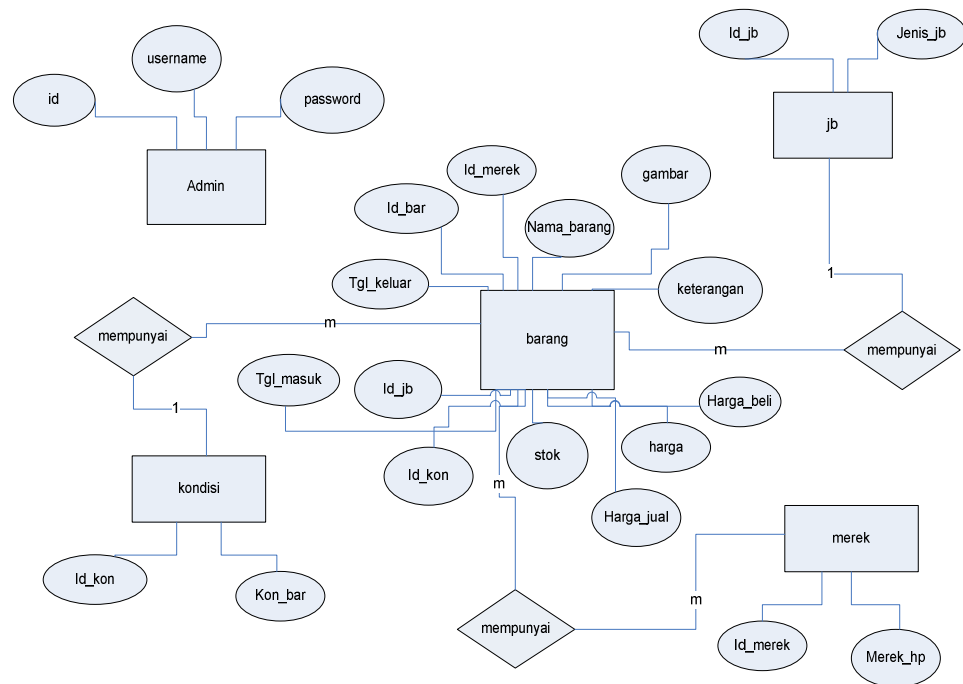
DFD Level 2 seperti pada Gambar 4.4 merupakan proses pengelolaan data pada admin menunjukkan proses yang bisa dilakukan admin dalam sistem



Gambar 4.4 DFD Level 2 (Proses Promosi pada pengunjung)

3.3. Desain ERD

Gambaran umum dari Database yang ada dan hubungan antar table dapat dilihat dari Desain ERD (*Entity Relationship Diagram*) pada Gambar 4.5 berikut ini:



Gambar 4.5 Desain ERD

3.4. Desain Tabel Basis Data

3.4.1. Tabel Admin

Tabel Admin berfungsi untuk menyimpan data admin yang bisa mengakses aplikasi Sistem Informasi Barang dan Promosi.

Tabel 4.1 Tabel Admin

Nama Kolom	Tipe Data	Constraint
id	Int (5)	Primary Key
Username	Varchar (20)	
Password	Varchar (20)	

3.4.2. Tabel Barang

Tabel Barang berfungsi untuk menyimpan data barang, baik barang masuk dan barang keluar.

Tabel 4. 2 Tabel Barang

Nama Kolom	Tipe Data	Constraint
id_bar	Int(10)	Primary Key
Id_merek	Int(3)	Foreign Key (merek)
Nama_barang	Varchar (50)	
gambar	Varchar (50)	
Keterangan	Text	
Harga_beli	Int(15)	
Harga	Int(15)	
Harga_jual	Int(15)	
Stok	Int(2)	
Id_kon	Int(2)	Foreign Key (kondisi)
Id_jb	Int(2)	Foreign Key (jb)
Tgl_masuk	Varchar(20)	
Tgl_keluar	Varchar(20)	

3.4.3. Tabel Jb

Tabel Jb berfungsi untuk menyimpan data jenis transaksi yang meliputi penjualan dan pembelian.

Tabel 4. 3 Tabel Jb

Nama Kolom	Tipe Data	Constraint
Id_jb	Int(2)	Primary Key
Jenis_jb	Varchar (10)	

3.4.4. Tabel Kondisi

Tabel Kondisi 4.4 berfungsi untuk menyimpan data kondisi barang yang meliputi bekas (2nd) atau baru (new)

Tabel 4. 4 Tabel Kondisi

Nama Kolom	Tipe Data	Constraint
Id_kon	Int(2)	Primary Key
Kon_bar	Varchar (15)	

3.4.5. Tabel Merek

Tabel Merek berfungsi untuk menyimpan data merek handphone yang masuk dan yang keluar/terjual

Tabel 4.5 Tabel Merek

Nama Kolom	Tipe Data	Constraint
Id_merek	Int (3)	Primary Key
Merek_hp	Varchar (20)	

3.5. Implementasi Sistem

3.5.1. Gambaran Umum SI Barang dan Promosi

Sistem Informasi Barang dan Promosi merupakan sebuah sistem berbasis Web yang dibangun untuk membantu proses bisnis yang berlangsung di toko Shuntree Cell Jogjatronik Mall terutama dalam proses pengelolaan barang masuk, barang keluar dan promosi produk yang dijual.

Dalam SI Barang dan Promosi ini terdapat satu *administrator*. Kewenangan *administrator* dalam sistem ini adalah sebagai berikut:

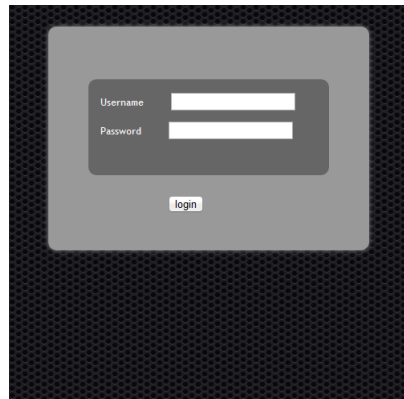
1. *Login* ke dalam sistem
2. Menambah, melihat, mengedit, dan menghapus data barang masuk
3. Menambah, melihat, mengedit, dan menghapus data barang keluar/terjual
4. Merubah data username dan password admin
5. Logout atau keluar dari sistem

3.5.2. User Interface

3.5.2.1. Halaman Admin

a. Halaman *Login*

Ketika mulai menjalankan halaman admin, *administrator* diminta untuk *login* terlebih dahulu agar sistem hanya dapat diakses oleh yang berhak saja seperti ditunjukkan pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan Halaman *Login Admin*

Setelah proses *login* benar, maka *administrator* akan memasuki halaman admin yang otomatis akan diarahkan pada halaman stok dan transaksi seperti ditunjukkan pada Gambar 4.7. Pada halaman admin terdapat menu-menu utama yaitu stok dan transaksi, laporan penjualan, laporan pembelian, *account* dan *logout*.

Merek	Type	Kondisi	harga	Tgl. Masuk	Aksi
LG	t515	2nd	640000	12 March 2012	Jual edit
LG	a290	2nd	550000	12 March 2012	Jual edit
LG	ku380	2nd	500000	12 March 2012	Jual edit
Sony Ericsson	k530	2nd	450000	12 March 2012	Jual edit
Sony Ericsson	j110	2nd	230000	12 March 2012	Jual edit
IMO	g910	2nd	500000	12 March 2012	Jual edit
IMO	c2000	2nd	450000	12 March 2012	Jual edit
IMO	b9000	2nd	660000	12 March 2012	Jual edit
HT	320	2nd	500000	12 March 2012	Jual edit
HT	g60	2nd	600000	12 March 2012	Jual edit
NOKIA	e71	2nd	850000	12 March 2012	Jual edit
NOKIA	e63	2nd	800000	12 March 2012	Jual edit
Black Berry	curve-8900	2nd	1300000	12 March 2012	Jual edit
Black Berry	curve-8530	2nd	1200000	12 March 2012	Jual edit

Gambar 4.7 Tampilan Halaman Admin

b. Menu Stok dan Transaksi

Menu Stok dan Transaksi seperti pada Gambar 4.8 berfungsi untuk menampilkan stok dan transaksi barang yang ada.

Merek	Type	Kondisi	harga	Tgl Masuk	Aksi
LG	t515	2nd	640000	12 March 2012	Jual edit
LG	a290	2nd	550000	12 March 2012	Jual edit
LG	ku380	2nd	500000	12 March 2012	Jual edit
Sony Ericsson	k530	2nd	450000	12 March 2012	Jual edit
Sony Ericsson	j110	2nd	230000	12 March 2012	Jual edit
IMO	g910	2nd	500000	12 March 2012	Jual edit
IMO	c2000	2nd	450000	12 March 2012	Jual edit
IMO	b9000	2nd	660000	12 March 2012	Jual edit
HT	320	2nd	500000	12 March 2012	Jual edit
HT	g60	2nd	600000	12 March 2012	Jual edit
NOKIA	e71	2nd	850000	12 March 2012	Jual edit
NOKIA	e63	2nd	800000	12 March 2012	Jual edit
Black Berry	curve-9900	2nd	1300000	12 March 2012	Jual edit
Black Berry	curve-9530	2nd	1200000	12 March 2012	Jual edit

Gambar 4.8 Tampilan Menu Stok dan Transaksi

Pada halaman stok dan transaksi terdapat beberapa tombol diantaranya adalah tombol tambah barang, tambah merek, cari, edit dan jual.

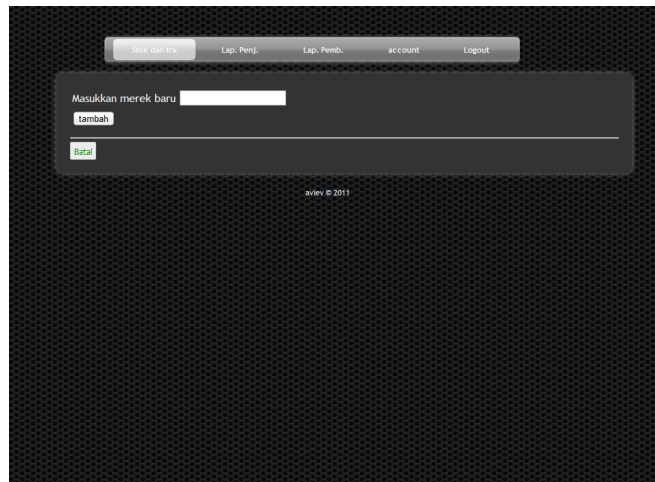
i) Tombol Tambah Barang

Tombol tambah barang akan menampilkan halaman tambah barang seperti pada Gambar 4.9 yang berfungsi untuk memasukkan barang yang masuk dan ketika data sudah diisi semua dan ditekan tombol buat, maka data akan otomatis tersimpan ke dalam basis data.

Gambar 4.9 Tampilan halaman tambah barang

ii) Tombol Tambah Merek

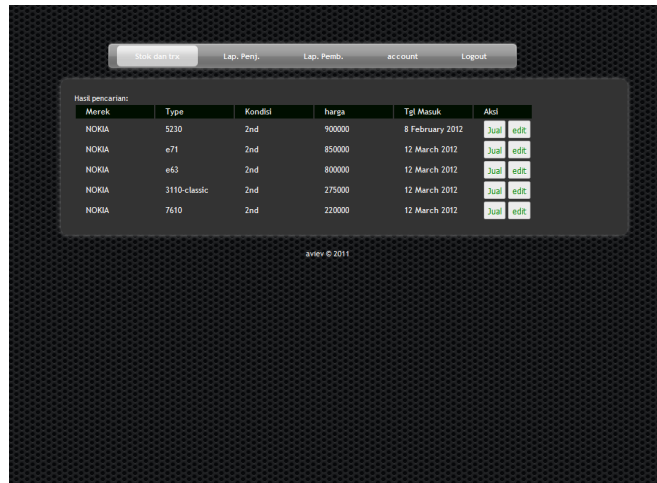
Tombol tambah merek akan menampilkan halaman tambah merek seperti pada gambar 4.10 yang berfungsi untuk menambahkan data merek baru yang belum ada di basis data dan data akan tersimpan secara otomatis jika ditekan tombol tambah.



Gambar 4.10 Tampilan halaman tambah merek

iii) Tombol Cari

Tombol cari akan menampilkan halaman hasil pencarian sesuai kategori yang dipilih seperti pada Gambar 4.11 yang berfungsi untuk memudahkan pencarian data berdasarkan merek, harga dan spesifikasi.

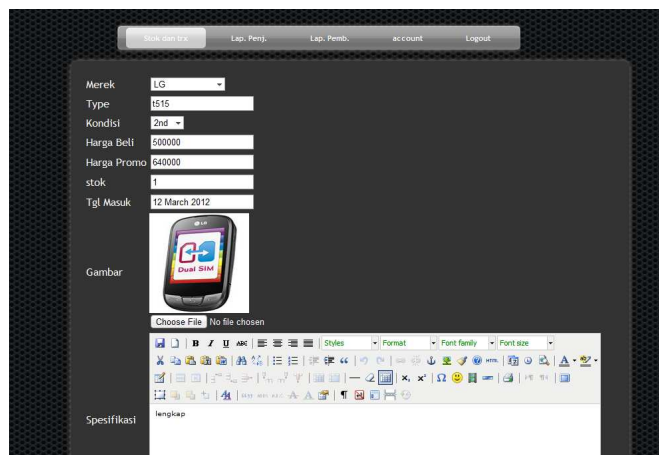


Merek	Type	Kondisi	harga	Tgl Masuk	Aksi
NOKIA	5230	2nd	900000	8 February 2012	jual edit
NOKIA	e71	2nd	850000	12 March 2012	jual edit
NOKIA	e63	2nd	800000	12 March 2012	jual edit
NOKIA	3110-classic	2nd	275000	12 March 2012	jual edit
NOKIA	7610	2nd	220000	12 March 2012	jual edit

Gambar 4.11 Tampilan halaman pencarian

iv) Tombol Edit

Tombol edit akan menampilkan halaman edit data barang seperti pada gambar 4.12 yang berfungsi untuk merubah data barang jika ada kesalahan input ataupun ada perubahan harga pada barang yang ada.



Gambar 4.12 Tampilan halaman edit barang

v) Tombol Jual

Tombol jual akan menampilkan halaman penjualan barang seperti pada Gambar 4.13 yang berfungsi untuk melakukan transaksi penjualan barang

yang terhubung langsung dengan sistem sehingga barang yang sudah terjual akan otomatis dihapus dari halaman promosi.

Gambar 4.13 Tampilan halaman penjualan

c. Menu Laporan Penjualan

Menu laporan penjualan akan menampilkan halaman laporan penjualan barang seperti pada Gambar 4.14 berfungsi untuk melihat data barang-barang yang telah terjual.

Tgl jual	Merek	Type	Harga Beli	Harga jual	Keuntungan
8 March 2012	Sony Ericsson	J110	70000	200000	130000
21 February 2012	NOKIA	X5	1800000	2000000	200000
13 February 2012	NOKIA	5730 express music	800000	1000000	200000
13 February 2012	NOKIA	N8	2900000	3100000	200000
12 March 2012	Black Berry	curve-8530	800000	2000000	1200000
12 February 2012	NOKIA	x2-01	670000	800000	130000
12 February 2012	NOKIA	3300	200000	350000	150000
12 February 2012	NOKIA	x1	350000	450000	100000
JUMLAH			7590000	9900000	2310000

Gambar 4.14 Tampilan Menu halaman Laporan penjualan

d. Menu Laporan Pembelian

Menu Laporan Pembelian akan menampilkan halaman laporan pembelian barang seperti pada Gambar 4.15 yang berfungsi untuk menampilkan data semua barang yang telah dibeli.

Tgl Beli	Merek	Tipe	Harga Beli
12 March 2012	LG	t515	50000
12 March 2012	LG	a290	40000
12 March 2012	LG	ku380	40000
12 March 2012	Sony Ericsson	k530	35000
12 March 2012	Sony Ericsson	J110	15000
12 March 2012	IMD	g910	35000
12 March 2012	IMD	c2000	35000
12 March 2012	IMD	b7000	45000
12 March 2012	HT	320	40000
12 March 2012	HT	g60	5000
12 March 2012	NOKIA	e71	65000
12 March 2012	NOKIA	e63	65000
12 March 2012	Black Berry	curve-8700	95000
12 March 2012	Black Berry	curve-8530	90000
12 March 2012	Black Berry	curve-8530	80000
12 March 2012	Biyon	b3410	50000
12 March 2012	Biyon	b799	40000
12 March 2012	NOKIA	1110-classic	20000
12 March 2012	Biyon	b707	35000
12 March 2012	NOKIA	7610	15000
12 March 2012	Biyon	b700	15000

Gambar 4.15 Tampilan Menu halaman laporan pembelian

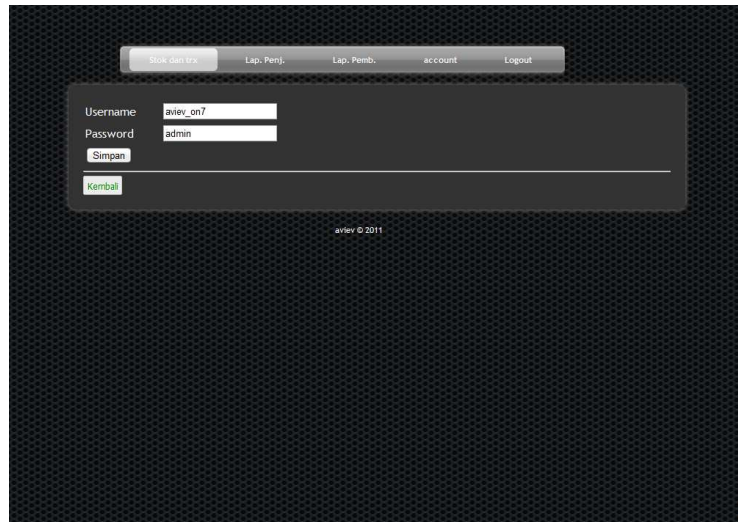
e. Menu Account

Menu *Account* akan menampilkan halaman edit akun admin seperti pada Gambar 4.16.

ID	NAMA	Atd
1	aviev_on7	edit

Gambar 4.16 Tampilan Menu Account

Pada menu *Account* terdapat sub menu edit yang akan menampilkan halaman edit akun admin seperti pada Gambar 4.17 yang berfungsi untuk merubah *username* dan *password* sesuai dengan data yang diinginkan



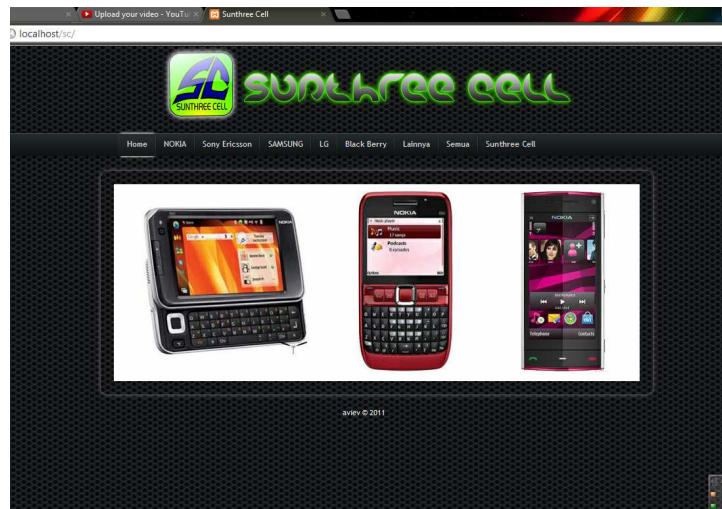
Gambar 4.16 Tampilan halaman edit akun admin

f. Menu Logout

Menu *Logout* berfungsi untuk keluar dari halaman admin.

3.5.2.2. Halaman Promosi

Ketika mulai menjalankan halaman promosi, *user* akan diarahkan langsung pada halaman utama seperti pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Tampilan halaman utama

Pada halaman utama terdapat menu-menu utama yaitu menu Home, Nokia, Sony Ericsson, Samsung, LG, Black Berry, Lainnya, Semua, Shuntree Cell, dan Tombol Cari Handphone.

a. Menu Home

Menu Home akan menampilkan barang-barang terbaru yang ada di toko Shuntree Cell seperti pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18 Tampilan halaman menu Home

Data-data yang ditampilkan adalah merek dan tipe, kondisi, stok serta harga barang tersebut. Jika user mengklik detail/spesifikasi maka akan muncul data dan spesifikasi lengkap dari barang yang ada.

b. Menu Nokia

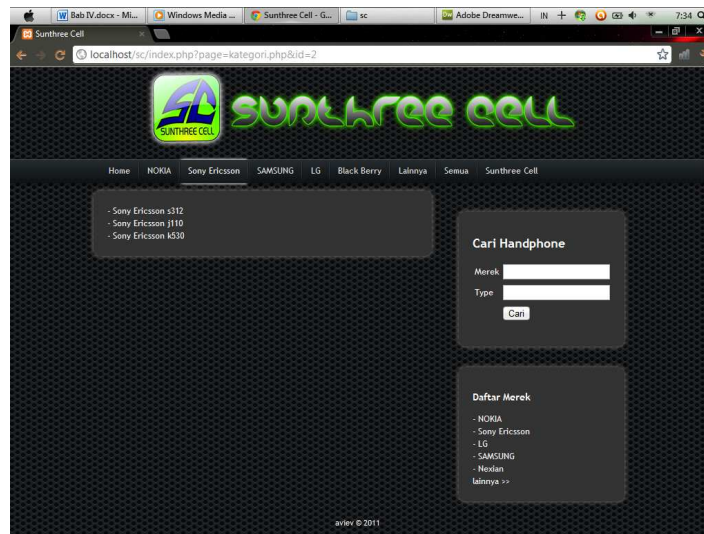
Menu Nokia akan menampilkan barang yang bermerek Nokia saja seperti pada gambar 4.19 berfungsi untuk memudahkan pengunjung untuk melihat barang berdasarkan merek Nokia



Gambar 4.19 Tampilan halaman menu Nokia

c. Menu Sony Ericsson

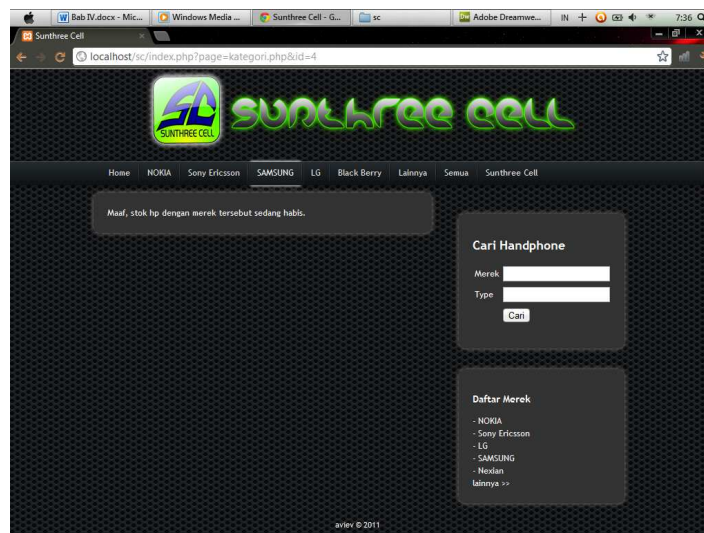
Menu Sony Ericsson akan menampilkan barang yang bermerek Sony Ericsson saja seperti pada gambar 4.20 berfungsi untuk memudahkan pengunjung untuk melihat barang berdasarkan merek Sony Ericsson



Gambar 4.20 Tampilan halaman menu Sony Ericsson

d. Menu Samsung

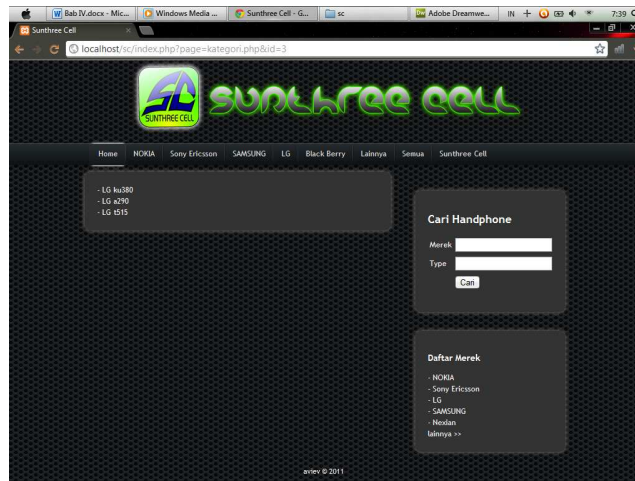
Menu Samsung akan menampilkan barang yang bermerek Samsung saja seperti pada gambar 4.21 berfungsi untuk memudahkan pengunjung untuk melihat barang berdasarkan merek Samsung.



Gambar 4.21 Tampilan halaman menu Samsung

e. Menu LG

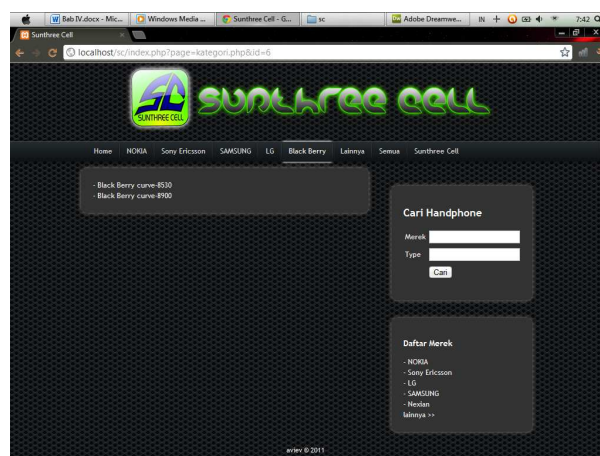
Menu LG akan menampilkan barang yang bermerek LG saja seperti pada gambar 4.22 berfungsi untuk memudahkan pengunjung untuk melihat barang berdasarkan merek LG.



Gambar 4.22 Tampilan halaman menu LG

f. Menu Black Berry

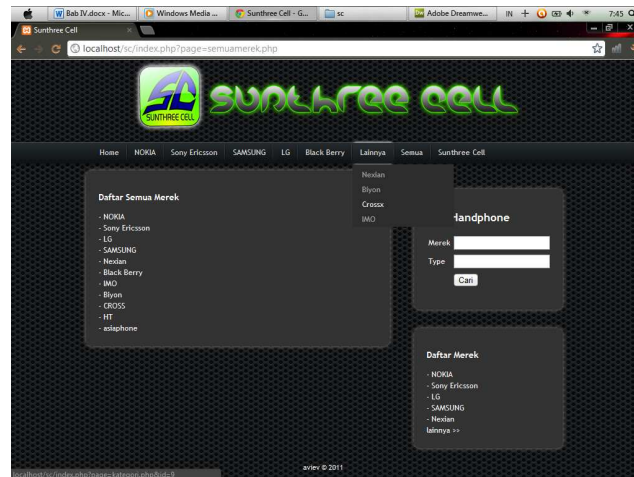
Menu Black Berry akan menampilkan barang yang bermerek Black Berry saja seperti pada gambar 4.23 berfungsi untuk memudahkan pengunjung untuk melihat barang berdasarkan merek Black Berry.



Gambar 4.23 Tampilan halaman menu Black Berry

g. Menu Lainnya

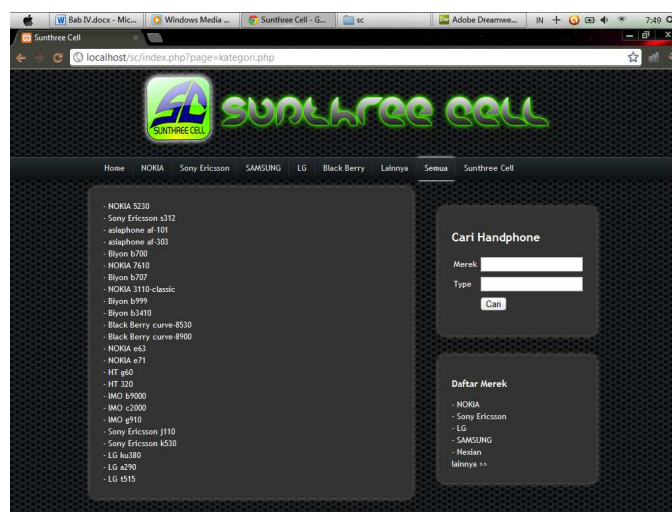
Menu Lainnya akan menampilkan merek-merek lainnya yang belum tertera pada menu utama seperti pada gambar 4.24 berfungsi untuk menampilkan semua merek yang tersedia.



Gambar 4.24 Tampilan halaman menu Lainnya

h. Menu Semua

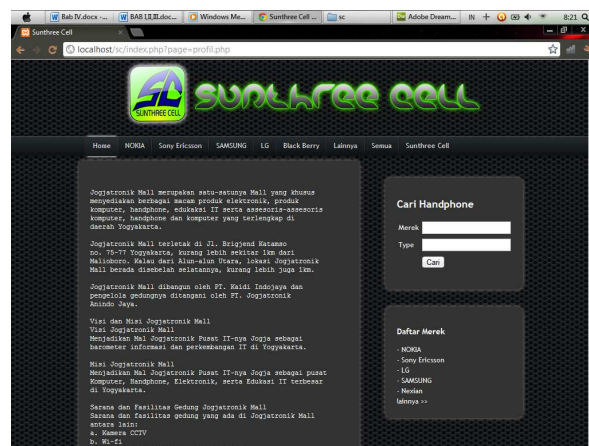
Menu Semua akan menampilkan semua barang yang tersedia seperti pada Gambar 4.25.



Gambar 4.25 tampilan halaman menu Semua

i. Menu Shuntree Cell

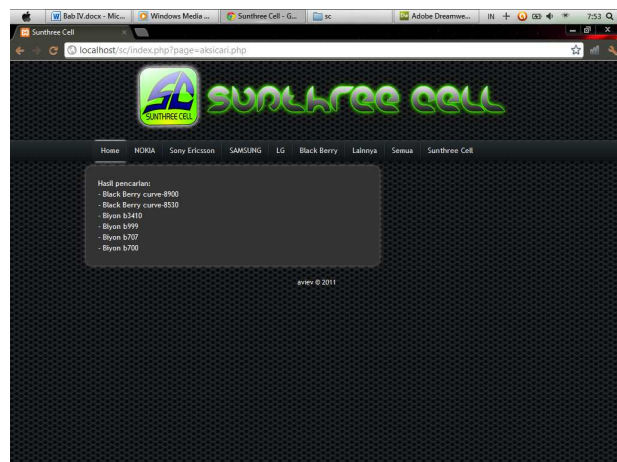
Menu Shuntree Cell akan menampilkan halaman profil seperti pada gambar 4.26.



Gambar 4.26. tampilan halaman menu Shuntree Cell

j. Tombol Cari Handphone

Tombol Cari Handphone akan menampilkan halaman pencarian sesuai dengan kata kunci yang dimasukkan seperti pada gambar 4.27 berfungsi untuk memudahkan pengunjung dalam mencari barang sesuai dengan kata kunci yang dimasukkan.



Gambar 4.27 tampilan halaman pencarian

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan kerja praktek telah mampu menganalisis pembuatan Sistem Informasi Barang dan Promosi
- b. Sistem yang dibuat telah mampu mengkomputerisasi proses pembuatan Pengelolaan Barang dan Promosi.
- c. Implementasi Sistem Informasi Barang dan Promosi belum begitu maksimal karena terkendala sarana dan prasarana yang ada di toko Shuntree Cell

4.2. Saran

Aplikasi Sistem Informasi Barang dan Promosi ini akan lebih baik jika bisa melayani jual beli secara online, sehingga memudahkan pengunjung untuk mendapatkan barang yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- HM, Jogyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Kadir, Abdul. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Mulyanto, Agus. *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi*. 2009 Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Pressman, Roger S, Ph.D. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktis*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Subari, Tata. 2004. *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Wahyudi, Bambang. 2008. *Konsep Sistem Informasi dari Bit Sampai Database*. Yogyakarta: Penerbit Andi